

BLUTROSEN UND MARASKEN

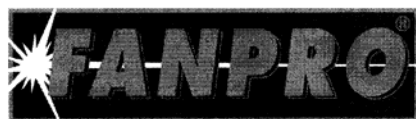


Das Schwarze Auge



BLUTROSEN UND MARASKEN

Ein DSA-Regionalband von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Boxredaktion: Thomas Römer
Boxcover: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad, Frank Freund, Don-Oliver Matthies, Christian Turk
Farbkarten der Region: Ina Kramer
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Wappen, Baronienkarte: Jörg Raddatz
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1999 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1999



Blutrosen und Marasken

Aranien, Maraskan und die Blutige See

von

Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Thomas Römer,
Hadmar Freiherr von Wieser und Karl-Heinz Witzko

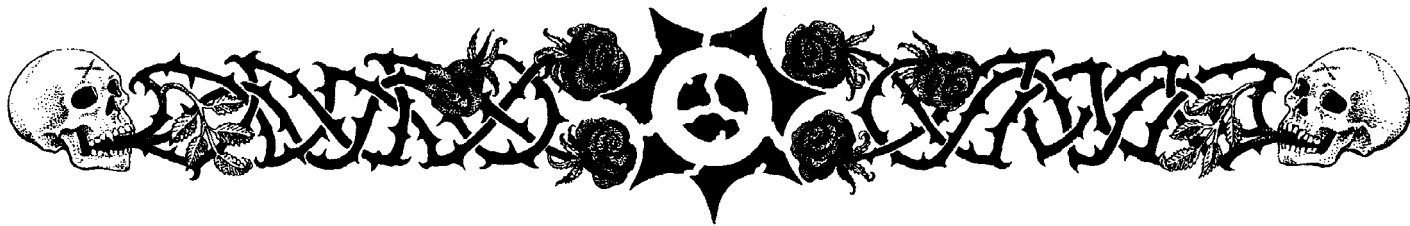
mit Beiträgen von Stefan Küppers

Ein DSA-Regionalband zu den Schwarzen Landen



Inhalt

ORON UND ARANIEN	5	DAS BESETZTE MARASKAN / SHĪKANYDAD VON SINODA	80
Grundlagen von Landschaft und Kultur	6	Geographic, Rohstoffe und Landwirtschaft	81
Die Kultur der Aranier	7	Von Bastrabun bis Borbarad – Die Geschichte Maraskans	82
Die Vergangenheit des Landes	14	Das eingelöste Versprechen – Der Glaube an Rur und Gror	87
Das Moghulat Oron	18	Das Götterbild Maraskans	89
Entstehung	18	Die Priesterschaft der Zwillinge	90
Territorium	20	Sekten	92
Der Staat	20	Die Heiligen Rollen	94
Garde und Militär	21	Das Taluedwasser	95
Symbole und Insignien	21	As'Haimas und Leg-ga-Legs	95
Das Volk	22	Menschen und Kultur Maraskans	96
Recht, Gesetz und Strafen	23	Kleidung	97
Handel und Wirtschaft	24	Eine haarige Angelegenheit	97
Der Kult der Belkelel	25	Über das Wesen der Maraskaner	98
Die Kirche des Tasfarelel	31	Familie, Lebensweg, Sprache	99
Der Zwölfgötterglaube	32	Speisen, Trinken und Wohnen	103
Orte in Oron	32	Die Kunst Maraskans	106
Machtgestalten in Oron	36	Herrschaft und Recht	108
Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	39	Insel der Echsenmenschen	109
Der aranische Widerstand	46	Das neue Bannland	112
Territorium	46	Fürstkomturei Maraskan	112
Der Staat	47	Atmosphäre und Stimmung	112
Handel und Wirtschaft	49	Der Staat	113
Kirchen und Kulte	50	Wichtige Orte der Fürstkomturei	114
Magie	51	Kampf an allen fronten	116
Aranische Orte unweit des Feindeslands	52	Die Rur-und-Gror-Tempel in der Fürstkomturei	116
Wichtige Personen Araniens	54	Das Reich der Großen Schlange	117
Abenteuer in Oron und Aranien	56	Ausdehnung, landschaft und Stimmung	117
		Die Ssrkhrsechu	119
DIE BLUTIGE SEE	57	Heilige, unheilige und mysteriöse Orte	121
Grenzen, Atmosphäre und Stimmung	58	Der Heerbann der friedlichen Schwestern	122
Charyptoroths lange Fangarme	60	Mutanten	123
Pestodem und Würgewellen	61	Schwarz-Maraskan: Mächte und Monster	125
Einzelne Schrecken	62	Machtgestalten	125
Totenschädel und Dämonenkrone – Piraten und Kriegsflotten	63	Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	127
Ma'hay'tam!	64	Die Wiedergeburt Maraskans	131
Sanktuarien und die Flotten der freie Länder	67	Das Benisabayad	131
Wen Praios liebt, den prüft er: Jilaskan	67	Das Shikanydad von Sinoda	131
Die Flöße der Tocamuyac	68	Die Waffen Maraskans	134
Die Insel Korelkin	69	Persönlichkeiten Weißmaraskans	135
Greif, Sphinx und Krummsäbel	69	Der Zweite Finger Tsas	136
Freibeuter	70	Abenteuer auf Maraskan	138
Abenteuervorschläge	72		
Die Blutige See: Mächte und Monster	73		
Machtgestalten	73		
Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art	74		



ORON UND ARANINIEN

»Eure Magnifizenz, die Unterlagen zum Borbaradianerstaat Oron sind von mir auf folgende Weise geordnet worden: Zum Ersten habe ich die Beschreibung der allgemeinen Grundlagen gesetzt, die sich aus Texten über das Klima, die Pflanzen und Tiere und aus Quellen zur Kultur und Lebensweise der Aranier im Allgemeinen zusammensetzt. Zum Zweiten findet Ihr eine ausführliche Darstellung des oronischen Staates, seiner Machthaber, Mächtegruppen, Orte und Monstrositäten.

Zum Dritten habe ich eine kurze Abhandlung des gegenwärtigen aranischen Königreiches als des wichtigsten weltlichen Widersachers der Borbaradianer von Oron an den Schluß gestellt.«

—Einleitung des Oron-Dossiers der Hohen Archivarin der Grauen Stäbe zu Perricum

Meisterinformationen:

Die folgenden Texte sind, selbst wenn sie nicht als solche gekennzeichnet sind, als *aventurische Quellen* zu verstehen. Die meisten dieser Quellen stammen aus einer Kompilation, die der Orden der Grauen Stäbe (ODL) für sein Haupthaus in Perricum angefertigt und zusammengestellt hat.



Grundlagen von Landschaft und Kultur

Klima

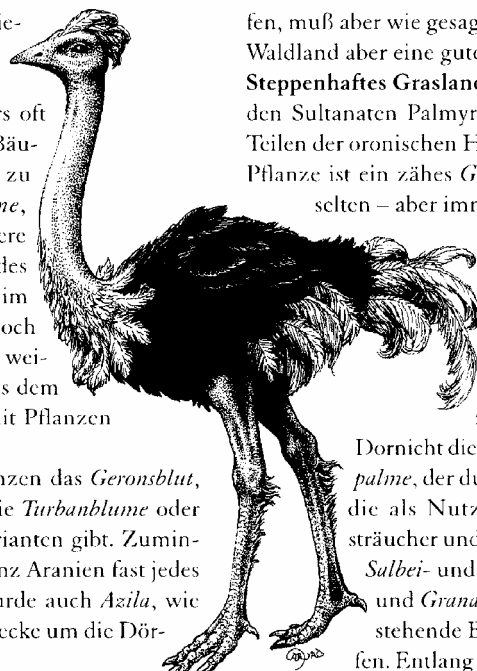
Das Klima Araniens und damit Orons ist recht einfach zu beschreiben: Die Sommer sind sehr heiß – allerdings weht fast immer ein Luftzug, so daß die oft sehr hohen Temperaturen gemildert werden und im Gegensatz zu der schwülen Hitze in den südlichen Stadtstaaten oder der trockenen, sengenden Hitze der Wüste auch für Landesfremde durchaus gut zu ertragen sind. Lediglich zur Mittagsstunde empfiehlt es sich, dem Beispiel der Einheimischen zu folgen und die Kühle der Häuser oder des Schattens aufzusuchen – so kommt auf den Feldern und in den Gassen Araniens das Leben zur Mittagszeit und zwei, drei Stunden danach fast völlig zum Erliegen – die Gefahr von Hitzschlag und Sonnenstich ist groß. Der heiße Sommer endet mit der Sommerregenzeit im Rondra und Efferd, an die sich ein milder Herbst anschließt, auf den ein Winter folgt, der nur sehr selten einmal Schneefall kennt. Die Frühlingsregenzeit im Tsa und Phex leitet den Frühling ein, der etwa ab Rahja wieder zum heißen Sommer wird.

Landschaftsformen

In Aranien kann man sechserlei Landschaften finden, wobei die vier Formen, die auch in Oron zu finden sind, besonders hervorgehoben werden sollen:

Reines Kulturland ist in Aranien häufiger als im Mittelreich, und so durchgängig landschaftlich genutzte Flächen wie etwa die Goldene Au von Gareth finden wir hierzulande deutlich öfter – auch in Oron sind sie so zahlreich, daß das Land eine der Kornkammern des Südostens war und heute zum Teil noch ist. Bebautes Land wird vor allem geprägt von den weiten, goldenen *Weizenfeldern*, die von wenigen Feldwegen durchschnitten werden. Bisweilen findet man auch *Mais*, der bis zu zweieinhalb Schritt hohe Sichtbarrieren bildet. *Bunter Mohn*, der zwischen den Halmen sprießt, verleiht der Landschaft besondere Farbenpracht. Vor allem in der Nähe von Dörfern sind auch Obsthaine zu finden, in denen Bäume verschiedenster Art bunt durcheinander stehen: *Dattelpalmen*, *Apfel*-, *Pflaumen*-, *Mandel*-, *Feigen*-, *Pfirsich*- und *Aprikosenbäume* sind häufig, ganz besonders oft aber sind zum einen Ölbaumhaine, zum anderen Bäume und Büsche der verschiedenen *Arangenarten* zu finden, die da *Apfelsine*, *Pomeranze*, *Tangerine*, *Limette*, *Limone* oder *Zitrone* heißen. Eine weitere Nutzpflanze, die vor allem in den Vorgebirgen des Raschtulswalls angebaut wird, ist der *Tee*; gerade im Flachland Orons findet man schließlich auch noch weite *Baumwollfelder*, auf denen zur Erntezeit die weißen Faserbüschel wie frisch gefallener Schnee aus dem Grün leuchten, sowie dichte Zuckerrohrfelder mit Pflanzen von zwei Schritt Höhe und mehr.

In den Dörfern sieht man mitunter als Zierpflanzen das *Geronsblut*, besonders aber die *Rose* der Herrin Rahja und die *Turbanblume* oder Tulpe, von denen es zahllose Farb- und Formvarianten gibt. Zumindest früher rühmte sich im Elburischen wie in ganz Aranien fast jedes Dorf einer eigenen Rosenzüchtung; daneben wurde auch *Azila*, wie der Aranier die Wildrose nennt, als schützende Hecke um die Dörfer angelegt.



An Tieren sieht man im Kulturland vor allem die Nutztiere der Menschen, nämlich *Schafe*, die von *Hunden*, ähnlich den Tuzakern, bewacht werden, sowie in unmittelbarer Dorfnähe die allgegenwärtigen *Esel*, *Hühner*, *Perlhühner* und *Tauben*. Der Reichtum an Weizen lockt aber auch viele *Ratten* an, gegen die die Bauern sich die bekannten *Aranierkatzen* halten, die sogar das Wappen und Banner zieren.

Der Reisende muß hier vor allem mit Gefahren rechnen, die von feindseligen oder auch nur neugierigen Einheimischen ausgehen.

Immergrüne Wälder sind in Aranien vor allem im Sultanat Baburin und im Raschtulswall-Vorland des Sultanats Palmyramis wie im Buschland Goriens, aber auch in Teilen der oronischen Halbinsel und des Yalaiaid anzutreffen. Sie bestehen vor allem aus dichten *Eibenwäldern*, wie sie nur in dieser Region zu finden sind – denn der fast völlig giftige Baum des Phex wächst nur hier so zahlreich, daß er ganze Wälder prägt. Andere typische Bäume sind *Zypresse*, *Lebens- und Maulbeerbaum* sowie der wildwachsende *Ölbaum*. Dazwischen sind der *Gingko*, der den Araniern als der älteste aus Sumus Leib gesprossene Baum gilt, und verschiedene kleinere Palmen zu finden. An trockeneren Stellen wachsen oft auch *Akazien*, aber auch als Unterholz der gefährliche *Sicheldorn*. Zwischen den großen Bäumen gedieh im tiefer gelegenen Land oft *wilder Wein*, der sich Berichten zufolge in Oron vielerorts zu einem feindseligen *Schwarzen Wein* gewandelt haben soll. Wenig überraschend erscheint da auch, daß in Oron in den nächsten Jahren der namenlose Purpurmohn häufiger werden soll, wenn man einigen Propheten glaubt. An Flußtalern gesellt sich auch das berauschende *Zithabar* hinzu.

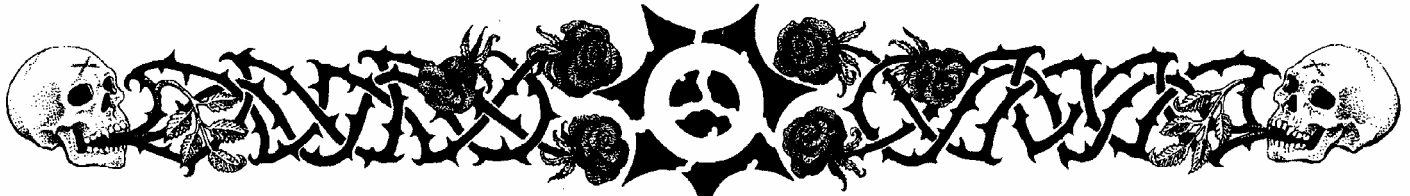
Das häufigste Jagdwild hier stellen *Rehe* und *Kaninchen* dar, gefolgt von *Wurzenschweinen*, *Fasanen* und *Wildhühnern* und mitunter *Ongalobullen*; natürliche Feinde des Menschen sind *Grimwölfe* und *Marskuntaranteln*. Die eher lästigen als gefährlichen *Raschtulsluchse*, *Baum-bären*, *Stinktiere* und *Nachtwinde* müssen ebenso erwähnt werden wie die seltenen *Riesenamöben*, *Tatzelwürmer* und *Baumdrachen*.

Der Reisende wird hier weit seltener feindselige Einheimische antreffen, muß aber wie gesagt mit Raubtieren rechnen. Allgemein stellt das Waldland aber eine gute Landschaft für das unauffällige Reisen dar.

Steppenhaftes Grasland prägt die unbebaute Landschaft besonders in den Sultanaten Palmyramis und Gorien, aber auch in den höheren Teilen der oronischen Halbinsel und des Yalaiaid. Die kennzeichnende Pflanze ist ein zähes *Gras*, das mitunter dem *Winselgras* weicht, sehr selten – aber immer noch zu oft für den Reisenden – auch dem

gefährlichen *Messergras*. Hervorgehoben werden müssen aber auch die harten Sträucher, die oft in Form von dichten, der Reise sehr hinderlichen Hecken und Wällen wachsen; die pervertierten *Dornrosen* und der *Sicheldorn* sind darunter die gefährlichsten; daneben sind zu nennen als lästiges und schmerzhaftes

Dornicht die *Kratz-* und die *Golddistel*, ferner auch die *Stechpalme*, der duftende *Flieder* und der *Jasminbusch*, aber auch die als Nutzpflanzen geschätzten *Pfeffer-* und *Hennasträucher* und die von Heilkundigen gepriesenen *Knoblauch*, *Salbei-* und *Melissenpflanzen*. *Goldpinie*, *Akazie*, *Maulbeer-* und *Granatapfelbaum* sind hier gelegentlich als einzelnstehende Bäume oder gar in kleinen Wäldchen anzutreffen. Entlang der Flußtäler wächst das Rauschkraut *Zithabar*.



An Jagdtieren findet man hier weniger als im Waldland, dabei vor allem *Gabelantilopen*, *Wurzenschweine* und manchmal *Wildpferde*. *Ongalobullen*, *Strauße* und *Wurzennashörner* kommen hier ebenfalls vor, ferner *Fasane* und *Pfauen*. Als Raubtiere muß man *Wölfe*, *Raschtulsluchse* und *Geparden* erwähnen, die dem Menschen aber kaum gefährlich werden; weit bedrohlicher sind Gifttiere wie *Klapperschlangen*, *Kobras* und *Boronsottern*, *Vogelspinnen*, *Taranteln* und *Skorpione*.

Die vielleicht größte Gefahr aber stellen die Wildfeuer dar, die im Sommer gelegentlich aufflackern und gegen die es kaum eine Rettung gibt, es sei denn, man gräbt sich an ganz tiefer Stelle ein oder legt mit viel Wildniskennntnis ein Gegenfeuer.

Für Reiter gefährlich stellt sich auch der teilweise wie ein Warunker Käse von allerlei Maulwürfen und Hörnchen ausgehöhlte Boden dar, der ein Pferd leicht ins Straucheln bringt oder gar schlimmeres bewirkt. Der Reisende sei auch vor teils zeitraubenden, teils direkt gefährlichen Begegnungen mit Dickicht und Dornicht gewarnt, andererseits lassen sich im steppenhaften Grasland gut bewohnte Gegenden mit eventuell feindseligen Einheimischen umgehen.

Meisterinformationen:

Regeln für den Marsch durch Dornenwerk finden Sie im **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 147 bis 149.

Mangrovensümpfe findet man entlang der südlichen Küste der elburischen Halbinsel wie auch an der ganzen Küste des Yalaia. Die *Mangrove* mit ihren Stelzwurzeln findet selbst im Meeresgrund Halt und wächst so auf einem breiten Uferstreifen von mehr als 10 Meilen Tiefe, wo die einzelnen Bäume eine schwer zu durchdringende Barriere bilden. Andere typische Pflanzen sind die *Sumpfschilfpresse*, scharfkantige *Schilfarten*, aber auch *Papyrus* und *wildes Zuckerrohr*, mitunter findet der Kräuterkundige auch *Egelschreck*. Weite Teile entlang der Küste sind auch von Seerosen überwuchert, die der Aranier *Nuphar* nennt.

Als Tiere der Mangrovensümpfe sind vor allem *Moskitos* zu nennen, und es verwundert nicht, daß auch die borbaradianische Abart hier zahlreich sein soll. Daneben sind *Sumpfratten* und *Sumpffegel* zu nennen, und im Yalaia sind auch immer wieder diverse echtsische Geschöpfe anzutreffen, wie etwa die *Sumpfechse*, die *Panzerechse*, die *Fischechse* und die *Flugechse*; ferner auch allerlei *Kröten* und *Lurche*, *Frösche* und *Schlangen*, manche ungiftig, viele giftig. Zu den schönsten und harmlosesten der Geschöpfe des Sumpflandes zählen die rahjaroten *Flamingos*, die man gerade an den Ufern der Chalukbucht in großen Kolonien findet. Ebenfalls sehr zahlreich gibt es dort, wo feuchtes Weide- und Sumpfland ineinander übergehen, wildlebende weiße *Gadangstiere*, die längst nicht mehr einzelnen Bauern oder Sippen gehören, sondern nahezu herrenlos sind.

Vom Reisen durch Mangrovensümpfe ist wegen der Gefahren eher abzuraten, zum unauffälligen Eindringen ins Yalaia oder auch in manche Teile Orons wird es aber manchmal unvermeidbar sein.

Die **Halbwüste** im Umland der Gorischen Wüste soll noch erwähnt werden, die sogenannte Gorische Steppe: Sträucher und Bäume wie *Akazien*, *Wildrosen*, *Hibiskus*, *Disteln* und der gefährliche *Sicheldorn* sind hier prägend, besonders aber die *Steppenhexe*, ein Dornbusch, der sich mit dem Wind treiben läßt. An Tieren sollen neben *Klapperschlangen* und *Skorpionen* die *Wurzennashörner*, *Antilopen* und *Strauße*, aber auch die *Sandlöwen*, *Geparden* und *Riesenameisen* dieser Landschaft erwähnt werden.

Das **Wiesen- und Heideland** des nördlichen Sultanates Baburin ist eine weitere aranische, aber kaum in Oron zu findende Landschaftsform, die stark an verwandte Landschaften im Mittelreich erinnert: Mit *Fuchsschwanz* und *Schwingel*, *Famerlorsblüte*, *Flammenblume* und *Golddistel* sind die Pflanzen denen Süd-Garetiens sehr ähnlich; *Ginster*, *Flieder*, *Hibiskus*, *Oleander* und *Jasmin* sieht man auch nördlich der Grenze mitunter. Mit zahlreichen *Kaninchen*, *Trappen* und gelegentlich Fasanen ist auch die Tierwelt von eher nördlichem Charakter.

Die Kultur der Aranier

Die Aranier

Die Aranier sind in ihrer Mehrzahl, trotz aller mittelreichischen Einwanderer und Herrscher, ein tulamidisches Volk. Von der Statur her unterscheiden sie sich nur unwesentlich von Tulamiden auf der einen und Güldenländern auf der anderen Seite, auch wenn sie im Durchschnitt etwas kleiner und feingliedriger als ihre nördlichen und etwas weniger schnig als ihre südlichen Nachbarn sind.

Das Schönheitsideal weißer Haut, wie es beim mittelreichischen Adel und bei den Novadis (also bei 'Barbarenvölkern') verbreitet ist, kennen die Aranierinnen und Aranier kaum, allerdings auch keine Praios- oder Rastullahfrömmerei, die die Haut verbrennt, so daß ihr Teint meist ein angenehmer, heller Brauntönen ist, den sie mit Schmuck und Schminke zu unterstützen wissen. Die vorherrschende Haarfarbe ist schwarz, aber auch dunklere Brauntöne sind häufig, was beides auch für die Augenfarbe gilt, wo jedoch auch Grüntöne vorkommen.

Aranier gelten als fingerfertig und handwerklich begabt, den schönen Künsten und der Herrin Rahja zugetan, mit einer – von Fremden als schmeichlerisch angesehenen – romantischen Ader und von einer – dem gleichen Fremden bisweilen kriecherisch erscheinenden – Frömmigkeit und Traditionalität, dazu versehen mit einem Sinn für blumige Sprache und nicht selten auftretendem heißspornigem Verhalten – echte Tulamiden eben.

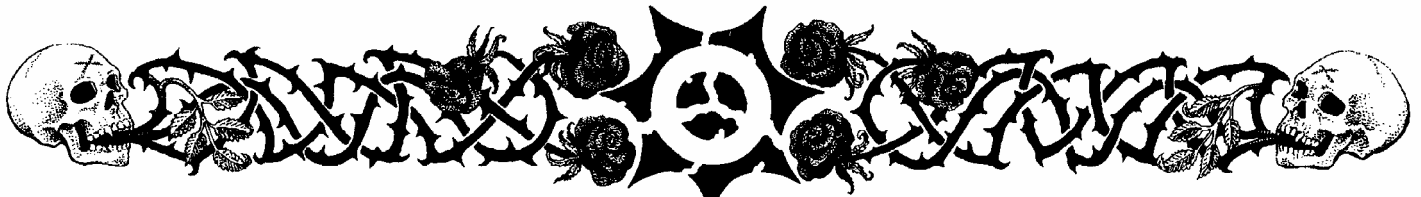
In der neueren, seit Kaiser Reto mit Mittelreichern durchsetzten Adels-

schicht finden sich zwar einige Abweichungen von dieser 'Regel', die aber genau wie die eher südutulamidischen Gorier auf die Gesamtheit gesehen kaum ins Gewicht fallen.

Frauen und Männer

»Von allen Beobachtern hervorgehoben wird die führende Rolle, die die Frauen in der Gesellschaft Araniens spielen – sogar der Landesname bezieht sich darauf, denn das tulamidische Haranija heißt einfach 'Land der Herrinnen'. Der ursprüngliche Grund ist dabei nur noch von historischem Interesse, denn die Regelung, daß nur die tulamidischen Männer Herden von Eseln und Pferden, Schafen und Ziegen besitzen konnten, während nur ihre Frauen für Haus- und Feldarbeit und Ackerbau zuständig waren, mag bei der Besiedlung Araniens den Frauen zwar eine Bedeutung verliehen haben, die die Frauen der nomadischen Hirtenvölker des Raschtulswalls und der Khôm-Wüste noch heute vermissen; doch in der Gegenwart ist diese alte Aufgabenteilung nur noch für Geschichtskundler interessant und vom Volk außer in Märchen längst vergessen worden: Heute gibt es so gut wie keine Berufe, die nicht – zumindest theoretisch – von beiden Geschlechtern ausgeübt werden können.

Die Betonung der häuslichen Aufgaben hingegen, die etwa die Frauen Thalusiens zu Gefangenen des Harems gemacht hat, ließ die Aranierinnen immer mehr an Bedeutung gewinnen, als sie auch die Führung der Haushaltskasse übernahmen. Selbst in den ärmeren Bauern- und Hand-



werkerfamilien ist es die Frau, die auf dem Basar die Besorgungen und Anschaffungen erledigt und dabei neben Gerüchten auch viele wichtige Nachrichten aus nah und fern erfährt, während die Männer auf dem Felde oder in der Werkstatt arbeiten. Selbst in kleineren Dörfern, wo es keine Basare gibt, ist das alltägliche Treffen der Frauen am Dorfbrunnen ein fester Teil des Tageslaufes, zu dem sie Neuigkeiten austauschen und mitunter reisende Händlerinnen und Pilger treffen.

Diesen Vorsprung an Wissen und Weltläufigkeit haben die meisten Frauen stets gut zu nutzen verstanden, um für ihre Männer die Geschäfte zu führen: So ist es allgemein üblich, daß in größeren Orten und wohlhabenderen Häusern die Frauen die Waren auf dem Markt verkaufen, die die Männer erzeugt haben, während Diener die Hausarbeiten erledigen. Eine typisch tulamidische Mystifizierung wiederum behauptet, daß die Frauen von Natur aus dem Hündlergott Phex näherstünden, da sie ja auch mit den Säften des Leibes dem Wandel des Mondes folgten.

Wie dem auch sei, in den höheren Rängen des Adels, als Lenkerinnen von Handelscompagnien oder Reedereien, ja selbst bei den Offiziersdienstgraden in Heer und Flotte finden sich überdurchschnittlich viele Frauen.

Dieser Geschäftstüchtigkeit der Frauen steht als allgemein verbreitete Eigenschaft die romantische Ader der Männer gegenüber: Nicht allein die Männer des rondrianisch beeinflussten Adels, auch die der Mittelschicht und in gewisser Weise selbst die der unteren Schichten neigen sehr dazu, alle Frauen als das 'schöne und kluge Geschlecht' zu betrachten und mit allen Regeln der Höflichkeit zu behandeln: Einer Frau gegenüber rüde oder fordernd zu sein, erscheint ihnen als Frevel gegen Rondra und vor allem Rahja; statt dessen legen sie eine für Mittelreicher manchmal übertrieben scheinende Ritterlichkeit und Galanterie an den Tag. Von den Frauen erwarten sie jedoch auch ein entsprechendes Verhalten – nämlich, daß sie damenhaft und kultiviert auftreten und rauhe Flüche meiden. Wenn ein Ehemann von Stand feststellt, daß seine Frau keinen Verehrer hat, der sie minniglich anbetet, dann kränkt ihn das – der edle Barde als romantischer Galan der eigenen Frau ist fast ein Symbol für den Status auch des Gatten. Daß es die heißblütigen und lebenslustigen Aranierinnen und ihre Verehrer dabei keineswegs mit der keuschen Anbetung von Ferne so genau nehmen, stört in diesem rahjanahen Land wenige, und schließlich wird sich ja auch der Gemahl eiderenorts eine Dame gesucht haben, die er galant umwerben kann.

Waffentragende Frauen werden einerseits durchaus geachtet, ja mitunter bewundert, aber selbst ihnen treten viele aranische Männer in der Pose ritterlicher Verehrer, ja, Beschützer gegenüber, was nicht selten zu herben Streitigkeiten führt.»

—Mitteilung der Sharina ay Yalaiaad, Ordensarchivarin in der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stäbe

Familien und Sippen

»Im Vergleich zu den Mittelreichern legen die Aranier großen Wert auf familiäre Bande, selbst wenn sie erfunden werden müssen: Die Bewohner eines Dorfes betrachten sich als Großfamilie unter der Leitung des Dorfvorsteher-Paares, von denen die Frau naturgemäß im Alltag die weit größere Bedeutung genießt. Selbst Zugezogene werden feierlich in die Dorf-familie aufgenommen und als neue, adoptierte Mitglieder betrachtet.

Daneben betrachten sich die Dörfler als familiäre Teilgruppe einer größeren Sippe, die die Einwohner der jeweiligen Baronie umfaßt: Die aranischen Baronien – oder Beyrounate – sind meist sehr traditionsreich, und ihre Barone werden weniger als Lehnsherren denn als Sippenoberhäupter betrachtet. Die 'Sippe' der Baroniebewohner wiederum gilt mitunter als Teil einer Großsippe, die mehrere Baronien umfaßt, während sich die heutigen Fürstentümer, die früheren Landgrafschaften, mit den Gebieten der alten

Teilstämme decken: Die Baburiner (oder Nebachosier), die Elburier (oder Oronier), die Gorier, die Yalaiais (oder Khunchomer) und die Palmyrener (oder Raschtulswaller) bilden zusammen mit der 'Königssippe' der Zorganer das aranische Volk, so zumindest die etwas mystifizierende Sichtweise.

Für den Alltag hat das die Folge, daß die Adligen sich nicht so sehr als Vasallen eines höheren Adligen, sondern als Sprecher ihrer Familie oder Sippe betrachten, während ihre Oberherrin eher eine vorgesetzte Sippen-vorsteherin als eine Lehnsherrin ist. Ihre Untertanen erwarten dann auch eine Regierungsweise, die die Interessen der 'ganzen Familie', sprich Baronie oder Grafschaft, über die des jeweiligen Vorstandes stellt. Selbst dort, wo gemäß des Lehensrechts neue, gar landesfremde Burone, Grafen oder Fürsten eingesetzt werden, erfolgt die feierliche Aufnahme des neuen Vorstehers in 'seine' zukünftige Sippe mit einer tulamidischen Zeremonie, die allgemein als weit wichtiger als die vorangegangene Belehnung gilt: Die Adoption zur Einpassung politischer Änderungen ins Sippensystem ist eine typisch aranische Sitte.«

—Sharina ay Yalaiaad, a.a.O.

Adoption und Erbrecht

»Blut ist dicker als Wasser, so sagt man vielerorts, wenn man die Bindung durch Verwandtschaft hervorheben will. In Aranien hat sich dem als weitere Form der Verbindung die sogenannte 'Seelenverwandtschaft' zugesellt. Die gedankliche Grundlage bildet dabei eine verbreitete Überzeugung, die offenkundig den Lehren mancher Tsaprediger entstammt: Demnach finden nicht alle Seelen Verstorbener in Borons Hallen eine Ruhestatt, sondern werden so lange in immer neuen Körpern wiedergeboren, bis sie sich für die Aufnahme in eines der zwölfgöttlichen Paradiese bewährt haben.

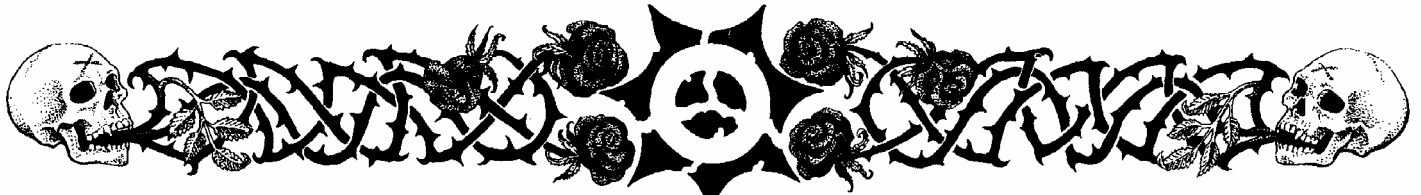
Daher wird man oft erleben, daß aranische Eltern die Unmöglichkeit, ihre eigenen Kinder zu verstehen, als unvermeidlich abtun, weil Tsä eben aus einer Laune heraus eine unverträgliche Seele in das Kind gesetzt hat. Während es also in der eigenen blutmäßigen Verwandtschaft durchaus zu Unverständnis kommen kann, wird es ebenso Fälle geben, wenn sie zwei Leute blendend verstehen und in vielem übereinstimmen, ohne wirklich verwandt zu sein – in einem solchen Falle spricht man von der Verwandtschaft der Seelen, und eine Mutter, die eine solche Verbindung zu einer jüngeren Frau entdeckt, wird alles daran setzen, sie als ihre Schwiegertochter und Erbin zu gewinnen. Denn die verbreitetste Form des Erbrechtes, die man auch im höchsten Adel findet, sieht vor, daß die Frau, die oft im Namen ihres Mannes herrscht, für ihren Sohn und Erben eine geeignete Frau sucht, die vor allem als ihre Nachfolgerin qualifiziert sein muß: In der Praxis vererben die führenden Frauen damit auf ihre handverlesene Schwiegertochter.«

—Sharina ay Yalaiaad, a.a.O.

Recht und Gesetz

»Eine Darstellung des aranischen Rechtes zu geben, reicht der Platz hier nicht aus – einige Grundzüge lassen sich jedoch beschreiben: Der oder die Kadi als Richter(in) ist meist vom örtlichen Beyroun für ein Dorf oder ein Stadtviertel eingesetzt und für kleinere Klagen zuständig. In manchen Dörfern gibt es statt des ernannten Kadis das erbliche Amt des Harans, der dann als Richter fungiert. Größere Streitigkeiten werden vom Beyroun selbst verhandelt, während über ein Schwerverbrechen nur die Hochgerichte der Emire und Sultane urteilen dürfen.

Traditionell wird kaum zwischen Zivilstreiten und Verbrechensklagen unterschieden, und staatliche Ankläger gibt es kaum, da meistens der Geschädigte oder seine Hinterbliebenen eine Klage mitsamt Zeugen vorbringt, die der Kadi allein gegen die Verteidigung des Reklanten abwägt. Neuerdings



müssen Kadis jedoch Schwerverbrechen ihrem Baron anzeigen, um den Landfrieden zu schützen.

In Aranien ist es vordringlich, Übeltäter zur Entschädigung der Opfer zu zwingen, deshalb sind neben Hieben hohe Geldbußen die Regel, die nicht dem Staat, sondern dem Kläger zugute kommen; mitunter wird gar bei schwersten Verbrechen der ganze Besitz beschlagnahmt und der Schuldige versklavt oder hingerichtet. Unwillige Verurteilte kann der Richter zur Stellung eines Pfandes oder einer Geisel zwingen, bis das Urteil erfüllt wurde. Verstimmelte Strafen sind bereits von Fürstin Sybia für die meisten Verbrechen untersagt worden, Kerkerstrafen werden sehr selten verhängt, Galeeren- oder Steinbruchdienst etwas häufiger.

Die Bußzahlungen wirken zuerst wie ein wohlfeiles Mittel, der Bestrafung zu entkommen, sie sind jedoch recht hoch und meist in Nutztieren zu leisten, wobei die Höhe auch vom Stand des Opfers abhängt. So liegt die Strafe für einen Totschlag bei einem oder mehreren Pferden als Buße, wobei Qualität und Ausbildung des Tieres meist dem Stand und Rang des Opfers angepaßt wird. Andererseits wird auch ein betrogener Ehegemahl weit eher Diya vom Ehebrecher fordern, als eine blutige Rache zu planen.»

—Mitteilung des Dajinbrecht von Boran, Ordensjustiziar der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stäbe

Die Stände

Unter den Adligen kommen die Freien, das sind jene, die sich die Summe von 20 Dukaten Wehrsteuer jährlich leisten können, um so ihre Waffenpflicht zu leisten. Das ist nur den Erfolgreicheren möglich, zumal für alle Erwachsenen des Haushaltes bezahlt werden muß.

Die Halbfreien können das nicht und sind die Mündel ihres Beyrouns, der als Vormund und Sippenoberhaupt ihren Schutz übernimmt. Dafür müssen sie die Hälfte des Tages für ihn arbeiten und unterstehen seinem Urteil, doch können sie Besitz haben und frei werden, wenn sie die Abgaben eines Freien zahlen.

Zum Sklaven wird man als zahlungsunfähiger Schuldner oder als Verbrecher: Denn es ist eine übliche Strafe, vom Richter dem Gläubiger oder Opfer oder dessen Erben übereignet zu werden. Diese Sklaverei dauert, bis die Schuld gemäß einer vom Gericht festgesetzten Rate abgearbeitet ist. Relativ oft lassen jedoch Besitzer treugediente Sklaven (etwa testamentarisch) frei oder erheben sie zu halbfreien Dienern mit größeren Rechten und der Option auf völligen Freikauf. Ebenso gibt es aber auch innerlich unfreie Sklaven, die die völlige Versorgung, wenn auch gegen harte Arbeit, nicht missen mögen und den Schritt in die Freiheit verweigern.

Sklavenhalter haben nach aranischem Recht eine Reihe von Verpflichtungen: So sind sie für die Gesundheit, Verpflegung, Unterkunft und Bekleidung ihrer Sklaven verantwortlich, gröblich vernachlässigte Schuld- und Strafsklaven können sogar vom Kadi auf freien Fuß gesetzt werden. Andererseits ist es Sklavenhaltern sogar ausdrücklich verboten, kranke, alte oder invalide Sklaven 'freizulassen' und damit nutzlose Esser loszuwerden, ebensowenig wie man sie ins Ausland verkaufen darf, wo andere Sitten herrschen.

Alles in allem läßt sich sagen, daß die Aranier eine unglaubliche gesellschaftliche Beweglichkeit kennen: Verarmte Adlige sinken zu Freien oder noch tiefer hinab, und ein ehemaliger Sklave, der seine Freiheit zurückerworben hat, ist nicht schlechter angesehen als ein Kaufmann, der sich vom Bankrott wieder emporgearbeitet hat, er kann sich bei anhaltendem Erfolg theoretisch gar in den niederen Adel einkaufen.

»Den vier Ständen der aranischen und tulamidischen Sitte ist jeweils ein Metall zugeordnet: Sklaven tragen ein edles Eisen, nämlich den ungeschmückten

benen Fingerring, der bei Aufsässigen auch durch ein Eisenhalsband ergänzt werden mag. Halbfreie tragen die halbedle Bronze, meist einen Armband oder einen Ring. Freie tragen das edle Silber, oft Anhänger mit Mondmotiven oder aus prägefrischen Talern; der Adel schließlich trägt das edle Gold, besonders oft eine goldene Turbanbrosche als Standessymbol.

Dazu ist es auch üblich, daß Geweihte ein Kleinod aus dem (edlen) Meteor- oder Sterneisen tragen, um sich als 'gehorsame Sklaven' ihrer Gottheit auszuweisen.«

—Sharina ay Yalaiad, a.a.O.

Beten, Arbeiten, Ruhen, Essen – ein typischer Tagesablauf

Der Tag der Aranier beginnt meist kurz vor dem Sonnenaufgang, wenn der Geweihte des vornehmsten Tempels, den das Dorf oder das Stadtviertel besitzt, vom Minarett zum Morgengebet ruft. Gibt es einen Praiostempel, so ist immer dieser der vornehmste, und hier ist die Sitte des Stundenrufes (verbunden mit der entsprechenden Anzahl Gongschläge) ja auch entstanden, ansonsten legt die Stadtherrin den Tempel fest, wobei oft Intrigen um diese ruhmreiche Aufgabe im Spiele sind – in kleinen Dörfern mit nur einem Tempel ist die Sache natürlich einfacher.

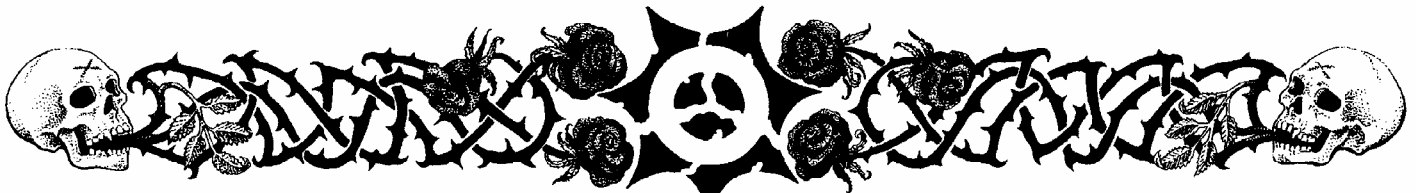
Dem Kultus der Rahja entstammt wohl die allgemein verbreitete Überzeugung, daß man sich vor jedem rituellen Gebet zumindest symbolisch zu reinigen habe, so daß die meisten Aranier vor dem Morgengebet ihre morgentliche Waschung und Rasur vollziehen. Selbst die überzeugtesten Anhänger der Peraine oder des Phex pflegen danach mehr oder minder üppig Rosenwasser oder Rosenöl zum Beduften ihres Leibes zu nehmen, eine Sitte, die dem neu zugereisten Mittelländer anfangs den Atem rauben kann.

Die wahrhaft Frommen, und die, die vor den Geweihten glänzen wollen, sind sogar so rechtzeitig aufgestanden, daß sie zum Gebetsruf bereits in ihrem Tempel sind. Die meisten Aranier hingegen nehmen den Ruf eher zum Anlaß, vor der Abbildung ihrer Gottheit in der kleinen Gebetsnische ihres eigenen Hauses niederzuknien und dort zu beten, wobei es ihnen keineswegs an Gläubigkeit mangelt.

Nach der Waschung und dem Gebet wird das eher schlichte Frühstück verzehrt, es besteht meist aus einem Stück Fladenbrot, etwas Joghurt und Oliven. Die Armen haben vielleicht nur das Brot, während Reiche zusätzlich noch Eier und Sirupfrüchte genießen. Alle Aranier beginnen jedoch den Tag mit einem Schluck Tee, der die Lebensgeister weckt. Nun ist auch die Zeit des Tagwerkes gekommen: Die Händlerin begibt sich zum Basar, die Bäuerin auf ihren Acker, die Hirtin mit dem Vieh auf die Weide, die Handwerkerin in ihre Werkstatt. Verbreitete Handwerke sind die der Tuchweber, der Töpfer, der Zimmerleute, der Schmiede und, in ländlicheren Siedlungen, der Brauer, doch bekannt geworden sind vor allem die besonders gut verdienenden Edelhändler wie die Teppichknüpfer, die Papier- und Papyrusmacher, die Emailbrenner, die Glasbläser und die Porzellanmacher.

Die Mittagsstunde wird durch einen Ausruf vom Minarett verkündet. In jedem Falle wendet sich der Tulamide nun in Richtung Tempel zum stillen Gebet, nachdem er sich symbolisch mit etwas Wasser gereinigt hat. Glaubenseifrige fordern aber auch, er solle mehr als das tun und den Tempel selbst aufsuchen, im Alltag befolgen das aber nur recht wenige Fromme.

Nach dem Mittagsgebet kehrt allgemein Ruhe ein, denn es dient nicht zuletzt als willkommenes Hinweis, daß die heißeste Zeit des Tages angebrochen ist. Für zwei oder drei Stunden erlischt fast jede Aktivität. Die Dörfer ruhen sich gegen Dörfer, die den Landfrieden ihrer



den, die Händler in den Schatten ihrer Stände zurück und verbringen die Zeit dösend, Wasserpfeife rauchend, träumend oder betend. Während der Mittagsruhe irgend etwas dringlich erledigt bekommen zu wollen, kann nach aranischer Meinung nur einem törichten Mittelländer einfallen, der das Stechen der Sonnenstrahlen im Leib verspüren will; und nur wenige halten dies für besondere Praiosfrömmigkeit der Garetier. In Städten und größeren Dörfern ist dies auch oft die Zeit, in der man den *Hammam*, das Badehaus, aufsucht und sich im Bade beim Brettspiel oder einer Pfeife erholt.

Während dieser Zeit wird auch das recht schmale Mittagmahl verpeist: Für diejenigen, die nahe ihrer Wohnungen arbeiten, besteht es aus Brot und den zur Suppe gekochten Resten vom Vorabendmahl, wer etwa auf dem Feld arbeitet, hat sich etwas Brot, Obst und eingelegte Zwiebeln oder Oliven mitgenommen. Spätestens zur Efferdstunde, drei Stunden nach Mittag, setzt die Arbeit wieder ein und wird fortgesetzt bis zum Sonnenuntergang, wenn erneut der Gebetsrufer zu hören ist. Zumindest nun sollte jeder seinen Tempel aufsuchen und seinem Gott für das gelungene Tagwerk danken oder bitten, daß er am nächsten Tage mehr Glück oder Geschick haben möge.

Das Abendmahl, etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang, wird eingeleitet durch einige Dankesworte der Haushaltsvorsteherin, ein Brauch, der offenbar dem Kultus der Peraine entlehnt ist. Es ist stets die üppigste Mahlzeit am Tage: Bei nahezu allen besteht sie aus einer Suppe, aus Gemüse oder Grieß bei den Ärmern, aus Fleischbrühe bei den wohlhabenderen Araniern, dazu gibt es frisches Weißbrot. In den meisten Häusern folgen noch weitere Gänge mit Gemüse, manchmal auch Fisch oder Fleisch, in reichen Haushalten, besonders wenn Gäste anwesend sind, folgen oft zahlreiche Fleischragouts, gebratenes Geflügel und Lammgerichte aufeinander. Danach gibt es fast überall unweigerlich frisches oder eingezuckertes Obst, Gebäck oder Zuckerwerk wie Marzipan oder Halva als Dessert, gefolgt von der bei allen Ständen unverzichtbaren Kanne Tee: 'Brot und Tee' ist der aranische Begriff für die Nahrung dessen, der nichts besitzt.

Nach dem Abendmahl werden kleine Kinder ins Bett geschickt, danach sitzt die Familie beisammen und hört Reisenden, Gästen oder älteren Verwandten zu, die Nachrichten aus der weiten Welt, aufregende Märchen und erbauliche Heiligenlegenden erzählen. Wer keine Familie hat, ist zweifellos wenig bemittelt und wird statt dessen versuchen, im Schein einer Lampe noch etwas Handwerksarbeit zu verrichten.

Damit klingt der Tag aus, und man begibt sich zur Ruhe. Dies ist auch der Zeitpunkt, zu dem in vielen Städten und Dörfern die amtliche Nachtruhe einsetzt: Zwar ist es, außer in Kriegszeiten, nicht verboten, später die Straßen zu betreten, doch schreiben vielerorts die Gesetze vor, daß ein jeder nächtliche Spaziergänger eine gut sichtbare Laterne mit sich führen muß, auf daß er sehen kann und gesehen wird. Wer von der Nachtwache ohne ein Licht angetroffen wird, der ist nach dem Recht mancher Orte der 'Heimlichtuerei' und damit beinahe schon des versuchten Straßenraubes oder Einbruchs überführt. Die Ruhe der Nacht währt bis kurz vor Sonnenaufgang, wenn der schwarze Himmel blauer wird, die Sterne verblassen und bald wieder der Ruf vom Tempelturm die Städter und Dörfler zum Morgengebet auffordert.

»Die Nachtruhe in aranischen Städten kommt als strenge Maßnahme daher, doch will ich nur anmerken, daß viele Nachtschwärmer eine nicht angezündete Lampe mitführen, da sich fast jede Nachtwache mit einigen Münzen überzeugen läßt, daß das Licht gerade erst durch einen unglücklichen Zufall erloschen sei.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordensspähers Cosmin

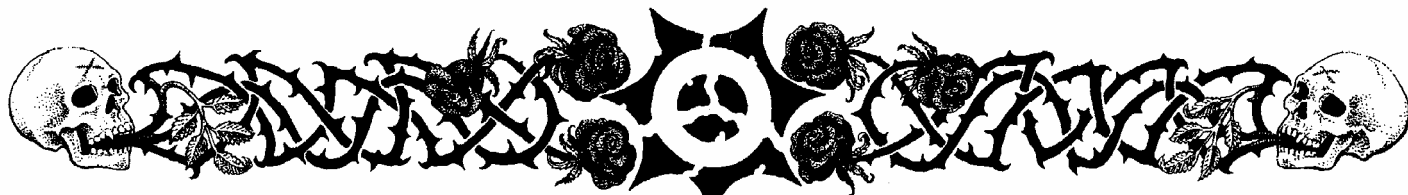
Siedlungsweise

● **Wohnhäuser** in Aranien sind, wenn sie nicht von Mittelländern erbaut wurden, fast immer um einen möglichst großen Innenhof errichtet, der von der Straße über einen überdachten (und in unruhigen Gegenden auch bewachten) Gang erreicht werden kann. Zu diesem möglichst üppig mit Blumen und Zierpflanzen bewachsenen Innenhof öffnen sich die diversen Wohn, Schlaf- und Vorratsräume, während sie nach außen, zur Gasse hin, nur kleine Fenster, fast wie Schießscharten schmal, besitzen. Auch in Städten besitzen viele Häuser einen zweiten, ummauerten Hof, der als Gemüsegarten bestellt wird. Selbst die kleinsten aranischen Häuser besitzen eine kleine Nische mit einer notfalls auf eine Holztafel gemalten Götter- oder Heiligendarstellung, häufiger aber einer Statue, die den Himmlischen darstellt, den die Familie als ihren besonderen Freund und Schützer verehrt.

● **Basare** sind in allen Städten und vielen größeren Dörfern zu finden. Das Wort hat eigentlich eine sehr weite Bedeutung, denn es kann sowohl einen nur gelegentlich stattfindenden Markt bezeichnen wie auch ein einzelnes Handelsgebäude, das die Mittelländer eher Kontor nennen würden. Ein Basar, wie er hier gemeint ist, stellt sich jedoch als abgegrenzter Teil der Stadt (meist nahe ihrem Zentrum) dar, der nur dem Handel und in beschränktem Maße dem Handwerk gewidmet ist. Märkte werden dort an allen Tagen außer an Feiertagen abgehalten. Ein Basar umfaßt beinahe immer mehrere Ladenzeilen, die oft überdacht sind, zwischen den Läden und kleinen Werkstätten finden sich oft auch Kapellen und Schreine, Brunnen und Badehäuser, Teehäuser und Imbißstuben. Ein Basar hat stets einen Marktvogt, oft ein Laiendiener des Phex, der eine eigene Wachtruppe besitzt und für Ordnung auf dem Basar zuständig ist. Das Basargebiet ist bei Nacht absperrbar und ohne jede Wohnungen; anders als in vielen mittelländischen Städten herrscht in Aranien nämlich eine strenge Trennung von Wohnen und Wirtschaften. Die Läden eines Basars sind fast immer sortiert, manchmal nach Gewerben, manchmal nach Käuferschichten und -gruppen (also etwa in einen Luxusmarkt, einen Armenmarkt, einen Pilgermarkt usw.). Typischerweise werden auf einem großen aranischen Basar Waren aller Art verkauft, vor allem aber Tuche, Teppiche, Gewürze, Zuckerwerk und Spezerien, Trockenobst, Wein und Sirup, die zu den angesehensten Gewerben zählen und oft in der Nähe der Basareingänge zu finden sind. Für den Großhandel gibt es am Rande der Basare oft Karawansereien mit großen Innenhöfen, die dem Groß- und Fernhandel dienen.

● **Karawansereien** (die oft dem phexgefälligen Händlerorden der Mada Basari gehören) sind große Bauwerke, mit einem weiten Innenhof, die ganze Karawanen von vielen Dutzend Maultieren oder Kamelen aufnehmen können. Eine Karawanserei bietet Nahrung und Unterkunft für Mensch und Tier sowie Stauraum für die Waren. Im Innenhof ist fast immer ein Brunnen, eine Zisterne oder eine andere Einrichtung vorhanden, um die eigenen Schläuche zu füllen und die Tiere zu tränken. In Karawansereien, die außerhalb der Städte und größeren Ortschaften am Wegesrand liegen, sind oft auch die Werkstätten von Grobschmieden, Sattlern und Schneidern wie auch ein Lebensmittelhändler zu finden.

● **Badehäuser** oder *Hammamim* sind zahlreich in Aranien, wo man die Geselligkeit sehr schätzt, die dort zu finden ist: Im Volksbrauch, der stark vom Rahjaglauben geprägt ist, sind regelmäßige Waschungen und Bäder sehr wichtig, und das Hammam bietet die Gelegenheit dazu. In der Regel besitzt ein Bad einen großen Umkleideraum, der auch als Aufenthaltsraum dient, zum Baden gibt es stets ein kaltes und ein warmes Becken, zierlegerte auch noch ein Schälbecken. Üblicherweise gibt



es an jedem Tag Badezeiten nur für Frauen und Kinder (oft morgens), nur für Männer (meist mittags) und für Paare und gemischte Gruppen (meistens abends), in größeren Orten wie Anchopal, vor allem aber Zorgan, gibt es auch dreigliedrige Hammamim mit Frauen-, Männer- und Paartrakt.

● **Tempel** schließlich sind einander oft recht ähnlich und zum einen durch die sie krönenden Kuppeldächer gekennzeichnet, aber auch durch die hohen Tempeltürme, von einem bis zwölf an der Zahl, die man hier Minarette nennt.

● Für **Städte** ist es typisch, daß sie sich in verschiedene Viertel gliedern, die jeweils von einer aufgrund Herkunft und Religion sehr geschlossenen Einwohnergruppe bewohnt werden. Durchgangsstraßen sind selten, dafür enden viele Wege als Sackgassen. Die aranische Geschichte kennt Vorfälle aus der Geschichte, wenn sich einzelne aufsässige Stadtteile jahrelang mit Erfolg gegen den ungeliebten Stadtherrn verschanzen konnten, weil sie mit Gärten, Werkstätten und Brunnen alles nötige besaßen, um abgeschlossen zu überleben.

● Ähnlich verhält es sich in den **Dörfern** Araniens, die so gut wie nie an Durchgangsstraßen liegen. Statt dessen führt ein Stichweg von der Landstraße zum zentralen Dorfplatz, um den die einzelnen ummauerten Bauernhöfe angeordnet liegen, die aus Wohnhaus und Ställen für das Vieh, vor allem Phraischafe und die schweren Arbeitspferde, die den schweren Norburgern ähneln. In der Nähe der Häuser liegen meist Gemüsegärten mit Kürbissen, Tomaten, Zwiebeln und anderen Gemüsen. Aber auch der Hennastrauch, der den als Rahjaschmuck geltenden Hannilsud liefert, wird hier als Nutzpflanze angebaut. Selbst die Eingänge zu diesen Gehöften liegen meist nicht direkt am Dorfplatz, sondern am Ende von gut zu verteidigenden Sackgassen. Die Anlage eines aranischen Dorfes wurde von Poeten daher auch schon mit der eines sich immer weiter verzweigenden Blattes verglichen.

Im Herzen des Dorfes liegt, wie gesagt, der Platz mit dem Dorfbrunnen als dem Treffpunkt der Frauen, hier finden sich auch das Badehaus und der Schrein des Dorfgottes. Die Karawanserei hingegen ist so gut wie nie im eigentlichen Dorf zu finden, sondern liegt als ummauertes Gelände an der Landstraße, meist dem Dorfeingang gegenüber. Für den Anbau des Weizens schließlich dienen die weiten Felder rund um die Dörfer, die oftmals dem ganzen Dorfverband gehören oder verliehen wurden, der sie gemeinschaftlich bestellt und dann die Ernte unter die Dörfler aufteilt, gemäß alter Regeln und Verteilungsschlüssel. In den Obstainen, die vor allem auf Hügeln zu finden sind, die sich schlecht für den Getreidebau eignen, gedeihen Apfel-, Pflaumen-, Aprikosen-, Feigen-, Arangen- und Ölbäume, um nur einige zu nennen. Abgesonderte Weinberge und -gärten sind eher unüblich, statt dessen rankt der Wein an den Bäumen des Haines empor. So mancher gepriesene Wein bestimmter Bauern gewinnt seinen besonderen Geschmack, weil beim Lesen auch kleine Mengen anderen Obsts zwischen die Trauben geraten.

Eßgewohnheiten

»Wie es dem üppigen Boden würdig ist, bauen die Aranier als Korn vor allem Weizen an, und gröbere, beim Backen dunkle Getreide wie Roggen und Gerste sind ihnen fast unbekannt.

Pidda, das weiße Fladenbrot der Aranier, bildet die Grundlage fast jeder Mahlzeit – entweder es wird allein oder mit ein paar Datteln oder Oliven gegessen, oder man schneidet einen Fladen auf und füllt ihn Stück für Stück mit Gemüse oder Fleischragout. Ob der Piddafladen weich oder knusprig gebacken wird, ist ebenso von Gegend zu Gegend unterschiedlich wie die Frage, ob man ihn mit Mohnsaat, Sesamkörnern, Kümmel, einer Mischung

davon oder gar nicht bestreut.

Gemüse wird ebenfalls viel gegessen, vor allem Oliven, die allorten gedeihen, daneben auch viele Kürbisse, Tomaten, Gurken und Eierfrüchte, die allesamt eher geschmort als gekocht werden. Die weitaus häufigsten Gewürze sind milde, grüne Aranische und scharfe, rote Khunchomer Pfefferschoten, Peraines Knoblauch und faustgroße Zwiebeln. All diese Würzpflanzen werden in so großen Mengen verzehrt, als wären sie ein Gemüse.

Käse wird aus der Milch der Schafe gemacht und ist schneeweiß und fett. Daneben essen die Aranier viel von einer Dickmilch, die sowohl mit Salz und Gemüsestücken wie auch mit Zucker und Mandelkernen vermischt wird und die sie Yoghurt nennen.

Fleisch kommt bei Bauern eher selten auf den Tisch und stammt in der Regel vom Lamm oder vom Huhn, die im Stück gebraten werden. Als vornehmere Speise gelten das den Wohlhabenden vorbehaltene Kalbfleisch und Perlhuhn, Wildhuhn und Fasan. Die für die Tafeln der Adligen gehaltenen Pfauen werden als die Krone des Geflügels überhaupt betrachtet und meist unter ihrem herausgeputzten Federkleid oder künstlichen, mit Glaschmelz oder gar Juwelen verzierten Hauben in Gestalt eines liegenden Pfauen serviert. Schweine-, Rind- und Pferdefleisch stehen bislang so gut wie nicht auf dem Speiseplan.

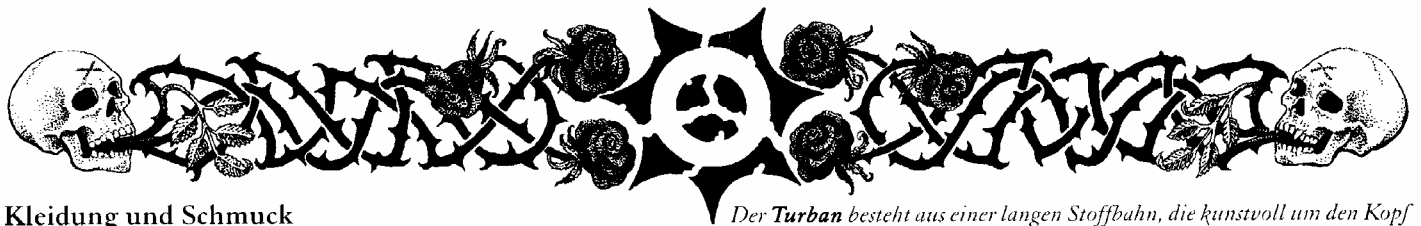
Fisch wird nur entlang der Küste und der Flüsse gegessen, da er sehr schnell verdirbt und das Salzen oder Räuchern bei den Tulamiden wenig verbreitet ist. Besonders gesottener Hummer und die fingerlangen Zorganargelen gelten als Delikatesse, ebenso Austern, die aber nicht zuletzt wegen der Hoffnung auf Perlen beliebt sind.

Obst ist beinahe ein Kapitel für sich, denn es wird in Aranien weit mehr gegessen als im Mittelreich: Trauben, Äpfel, Pflaumen, Feigen, Aprikosen, Pfirsiche, Granatäpfel und Arangen sind nur einige der Obstsorten, die frisch oder im eigenen Sirup auf den Tisch kommen. Vor allem die erstgenannten Obstarten werden auch gedörft und als süße und kraftvolle Dauernahrung mitgeführt, daneben sind auch die Honigdatteln zu nennen.

Süßwaren sind in Aranien ein fast unverzichtbarer Teil oder Ersatz einer Mahlzeit, zumal sowohl Fruchtsirup wie Rohrzucker wohlfeil sind. Mandeln, Pistazien und Pinienkerne werden in großen Mengen gegessen, zermahlen und vermischt mit Zucker und Rosenwasser bilden sie das heißgeliebte Marzipan, das einst eine luxuriöse Opfergabe für Rahjafeste gewesen sein soll, heute aber eine Leckerei ist, für die mancher sein letztes Geldstück hergibt. Gemahlene Sesamkörner statt Mandelmehl und Zuckersirup statt Rosenwasser ergeben das etwas festere und preiswertere Halva, die Süßspeise der niedrigeren Schichten.

Bei **Getränken** ist zuerst das sehr verbreitete, helle und leicht säuerliche Weizenbier zu nennen, das sehr selten rein getrunken, sondern fast immer mit einem süßen Fruchtsirup vermischt wird. Der Wein Araniens ist vor allem rot und sowohl herb wie auch süß, fast zuckrig; der erste kommt als Schlauchwein, der zweite als Raschtulswaller aventurienweit in den Handel; ein milderer, sehr beliebtes Getränk ist der gärende Apfelmost. Aranischer Tee wird viel zu Mahlzeiten getrunken und in der Regel mit Fruchtaromen vermischt, eine der üblichsten ist die mit Pfefferminz, doch kennt der Aranier mehrere Dutzend verschiedene aromatisierte Tees, so daß selbst in kleineren Orten neben Teehäusern auch Teegeschäfte bestehen, deren Besitzer nur mit verschiedensten Teesorten handeln. Die kunstvolle Bereitung des Tees ist die Pflicht eines jeden Gastgebers und fester Bestandteil eines Empfanges. Fruchtsaft mit Wasser vermischt ergibt ein nicht berauschendes Erfrischungsgetränk namens Scherbet, das oft von Straßenhändlern (meist Kindern) aus großen Karaffen ausgeschenkt und möglichst kühl getrunken wird, wobei die Kühlehaltung mittels Raschtulswaller Eis deutlich preiswerter und handhabbarer ist als gemeinhin angenommen.

—Mitteilung der Sharina ay Yalaiaid, Ordensarchivarin in der Anchopaler Ordenshuro der Grauen Städte



Kleidung und Schmuck

»Zwar haben die Herrinnen Orons ihren Untertanen eine neue, bösartige Kleiderordnung gegeben, dennoch ist es wohl sinnvoll, die in der bisherigen aranischen Sitte üblichen Kleidungsstücke – die stark der klassisch tulamidischen Tracht ähnelt – zu beschreiben, um unseren Ordensmitgliedern ein unauffälliges Eindringen in das Land zu erleichtern:

Die **Pluderhose** sowohl der Männer wie Frauen ist oben am Bund wesentlich weiter als die jeweilige Taille des Trägers, so daß sie mit einem Band gerafft wird und sehr aufgebauscht erscheint. Lederne Gürtel sind fast unbekannt, Schürpen aus Stoff die Regel. Die Hosen fallen in der Regel bis auf die Knöchel, wo sie mit einem Band eng geschnürt werden.

Pantoffeln sind allgegenwärtig, einfache Schuhe aus Stoff; oft auch aus Filz, auch wenn vornehme Aranier sogar seidene Pantoffeln tragen. Die Sohlen fehlen ganz oder sind aus dünnem Leder. Bauern und Landbewohner tragen mitunter Sandalen mit hölzernen Sohlen unter ihre Pantoffeln geschnallt. Lederne Schuhe werden vor allem von Mittelländern getragen, Stiefel sind ein Kennzeichen und mancherorts Privileg der berittenen Oberschicht.

Das **Hemd** ist fast immer aus (importiertem) Leinen, Baumwolle oder Seide; seidene Hemden sind natürlich den Reichen vorbehalten und oft durch Stickereien geschmückt. Hemden haben bauschige, am Handgelenk mit Bündchen zusammengefaßte Ärmel und sind oft erstaunlich weit ausgeschnitten, gerade bei Frauen reichen sie manchmal nur halb über die Brust. In der Länge reichen sie bei Männern mindestens bis zur Hüfte, manchmal auch bis zum Knie. Während viele Frauen sie ebenfalls so lang tragen, gibt es auch Frauenhemden, die kaum bis unterhalb der Brüste reichen – in diesem Fall sind sie meist aus durchscheinender Seide.

Die **Weste** wird über dem Hemd getragen, besteht aus dickerem Stoff und ist selbst bei den ärmeren Aranieren meist schmückend bestickt. Die Kombination von Hose, Hemd und Weste (sowie Pantoffeln und Fez) stellt die typische Bekleidung der Aranier der Mittelschicht dar. Manche Aranier verzichten auch ganz auf das Hemd und bedecken ihre ansonsten nackten oder nur mit Schmuck gezierten Oberkörper nur mit einer Weste – vor allem bei rahjagefälligen Frauen und Männern (und das ist keineswegs als zurückhaltende Umschreibung für gewerbliche Dirnen und Lustknaben zu verstehen) sieht man dies häufig. Wenn die Westen zugeknöpft sind, so wirken sie bei Frauen wie ein Mieder, oftmals aber werden sie offen getragen.

Der **Kaftan** ist eigentlich die vornehme Alternative zur Weste: Ein langer, aber aus dünnem Stoff gefertigter Mantel, den man über dem Hemd entweder offen trägt oder vom Halsausschnitt (der bei Frauen oft sehr gewagt sein kann) bis zur Hüfte knüpft. Wenn der Kaftan Ärmel hat, reichen sie bis zu den Handgelenken und sind so weit geschnitten, daß viele sie zum Tragen oder Verbergen von kleineren Besitztümern benutzen. Geweihte, Magier und Gelehrte tragen bei den Tulamiden meist einen Kaftan anstelle einer Robe oder Kutte.

Der **Burnus** ist ein weiter Mantel, der mitunter Armlöcher besitzt und über der übrigen Kleidung getragen wird – das aber fast nur von Reisenden. In Städten und Dörfern werden Burnusse kaum alltäglich getragen, sondern in Kleidertruhen aufbewahrt, denn die schweren Mäntel aus Schaf- oder Baumwolle sind für den Gebrauch auf dem Felde oder dem Basar eigentlich viel zu warm. In der Gorischen Steppe sind Burnusse meist mit Kapuzen versehen, die gegen Wind und Staub schützen.

Der **Fez** ist eine flache, runde Filzkappe, die vor allem von Männern getragen wird. Er besitzt meist eine buschige Quaste, die etwa die Höhe des Fez herabhängt. Er stellt die klassische Kopfbedeckung der Aranier tulamidischer Herkunft dar und ist meistens von roter Farbe; als Gegenstück zum 'vornehmen' Turban ist der Fez ein Symbol der einfachen Schichten der Bevöl-

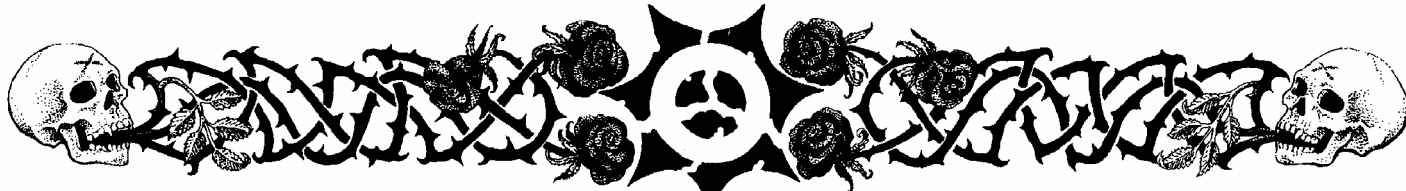
Der **Turban** besteht aus einer langen Stoffbahn, die kunstvoll um den Kopf des Trägers geschlungen wird. Dient ein Fez (oder, bei Kriegern, ein Helm) als Basis, wird der Turban höher, voluminöser und prächtiger. Das Tragen eines Turbans gilt allgemein als den höheren Ständen vorbehalten, auch wenn es dazu bislang keine geschriebenen Gesetze gibt (sehr wohl aber eine Reihe von Traditionen, die z.B. dem schmalen Kriegerturban um den Helm eine rote Farbe zuweisen, den voluminösen Turbanen der Kapitäninnen eine von edlem Blau). Das Ende des Turbantuches wird oft von einer Nadel oder Brosche über der Stirn an seinem Platz gehalten, bei reichen und vornehmen Trägern ist hier meist eine prächtige Agraffe mit Juwelen oder Federbüschen zu sehen. (Die aranische Heraldik krönt die Wappenschilder mit Turbanen, bei denen Art und Zahl der Federn den Adelsrang des Wappenträgers anzeigt.) Nach dem Turban ist auch die Turbanblume oder Tulpe, eine der beliebtesten und meistgezüchteten Zierblumen Araniens, benannt. Die **Keffiya**, das über den Nacken fallende und von einer Kordel gehaltene Kopftuch der Novadis, wird in Aranien so gut wie gar nicht getragen – eben weil es als die stammestypische Tracht der Rustullahanbeter aus der Wüste gilt. Der schwere **Schleier** als klassischer Schutz vor Wüstensand und unkeuschen Blicken ist ebenfalls unbekannt und als barbarisch verpönt, andererseits tragen vornehme Frauen gerne hauchdünne und fast durchsichtige Seidenschleider vor Mund und Nase, mitunter auch 'Schleier' aus glückverheißenden dünnen Goldmünzen. Derartige Schmuckmünzen sieht man ohnehin recht oft an allen möglichen Kleidungsstücken aufgenäht.

Generell ist **Schmuck** sehr verbreitet, und während die reichen Juwelen und Gold- (oder phexgefälliges Mondsilber-)geschmeide tragen, so leisten sich die weniger Wohlhabenden und selbst die Ärmsten zumindest Schmuck aus Kupfer, Zinn oder Messing, verziert mit Gravuren, Glas oder allenfalls Halbedelsteinen: Ein Aranier ohne Schmuck ist kaum denkbar. An Formen kennen die Aranier dabei weit mehr als die Mittelländer: Neben Halsketten, Armreifen und Fingerringen sind auch Fußkettchen sehr verbreitet, vor allem bei Frauen. Auch Männer tragen gerne Ohringe, und der Schmuckstein oder Ring im Nasenflügel ist bei Aranieren aller Schichten beliebt; gerade jüngere Frauen, vor allem Tänzerinnen, tragen über der Wange gerne Zierkettchen zwischen Ohr- und Nasenschmuck. Überhaupt gilt es als sehr rahjagefällig, den Körper auf Weisen zu schmücken, die dem Mittelländer verrufen erscheinen: Nicht nur Dirnen und Tänzerinnen, auch Kaufherrinnen und Adlige tragen stolz ihren Körperschmuck zur Schau, wenn sie meinen, es sich leisten zu können, sei es der Amethyst im Bauchnabel, die Perle in der Zungenspitze oder kleine Mondsilberringe in den Brustknospen.

Als besondere Form des Schmuckes sei noch der **Hannilsaft** der Hennapflanze erwähnt, mit dem sich Männer wie Frauen vor allem vor Rahjafesten schmückende, aber auch religiös-symbolische Bilder und Glyphen auf die Haut zeichnen, die mehrere Wochen zu sehen sind. Die südtulamidische Sitte, sich die Handflächen und den Nabel flächig hennarot zu färben, gilt jedoch als derb bäuerlich und unkultiviert.

Schminke gebrauchen sowohl Männer wie Frauen: Neben Khol, einer schwarzen Farbe zum Betonen der Augen, ist Hennasaft als Lippenröte und manchmal auch als Wangenfarbe gebräuchlich, ebenso wie sich viele Aranier die Brustspitzen färben.

Zum Schluß will ich auf ein weiteres Detail der Körperpflege eingehen, nämlich das **Rasieren**: Während viele, aber nicht alle Männer einen mächtigen Schnurrbart und manche auch einen Kinnbart tragen, scheren fast alle aranischen Männer ihre Wangen glatt. Vor allem aber ist es unter Männern wie Frauen unverzichtbar, alle Körperhaare zu entfernen, mögen sie nun unter den Armen oder an der Scham sprießen. Wer hier seine Haare wuchern läßt, wie es fast alle Mittelländer, aber auch die Ferkinas und



Hand als Barbar, haariger Affe oder Troll verspottet zu werden. Manche sagen, das Enthaaaren, das manchmal mit dem Rasiermesser, öfter mittels spezieller Elixiere und Tinkturen geschieht, sei noch ein Erbe aus der Zeit der Echsenherrschaft, doch betrachte ich das als reine Spekulation, zumal die rein praktischen Vorteile hinsichtlich größerer Sauberkeit und geringeren Schweißgeruch bereits offensichtlich sind.«

Mitteilung der Sharina ay Yalaiad, Ordensarchivarin in der Anchopaler Ordensburg der Grauen Stübe

Waffen und Rüstungen

Gewöhnliche Messer und Dolche sind bei allen Schichten weit verbreitet, besonders der **Krummdolch**, den die Tulamiden *Waqif* nennen; doch auch der **Meuchlerdolch** mit Giftröhre, den man *Mengbilar* nennt, ist keineswegs unbekannt. Das Führen der meisten anderen Waffen ist dem Kriegsvolk vorbehalten oder wird so reglementiert, daß die dörflichen und städtischen Arsenalen nur in Kriegszeiten oder an den Tagen der Wehrübungen geöffnet werden.

Die **Dschadra**, eine Reiter- und Stoßlanze, ist geradezu die tulamidische Speerwaffe, die vor allem von Reitern, aber auch von Fußkämpfern geführt wird.

Stichwaffen wie Florett und Degen kennt man hier so gut wie gar nicht, dafür sind gebogene Langklingen eine typische Erscheinung der Region: Neben dem bekannten **Krummsäbel**, dem *Khunchomer*, der auch eine zweihändig geführte Variante hat, ist noch der schlankere **Reiter-säbel** zu erwähnen (der andernorts *Amazonensäbel* genannt wird), fer-

ner die gewaltige **Boronssichel** von fast zwei Schritt Länge. Kurzschwert, Kriegerschwert und Rondrakamm sind zwar bekannt, aber eher selten zu sehen.

Das Kriegsbeil ist sehr selten, seine übrigen Sonderformen, darunter auch das Wurfbeil, praktisch unbekannt. Infanteriewaffen wie die **Pike**, die **Hellebarde**, der **Hakenspieß** und die **Partisane** sind durchaus bekannt und werden gegen die Reiterei der Novadis und der Ferkinas eingesetzt, sind aber eindeutig eine mittelländische Einführung. Die **Sense** und vor allem der **(Kriegs-)Flegel** der Bauernwehren hingegen sind traditionsreich, aus letzterem hat sich auch der kürzere **Kettenstab** entwickelt, genau wie der ebenfalls bekannte **Schnitter** aus dem bäuerlichen Umfeld stammt.

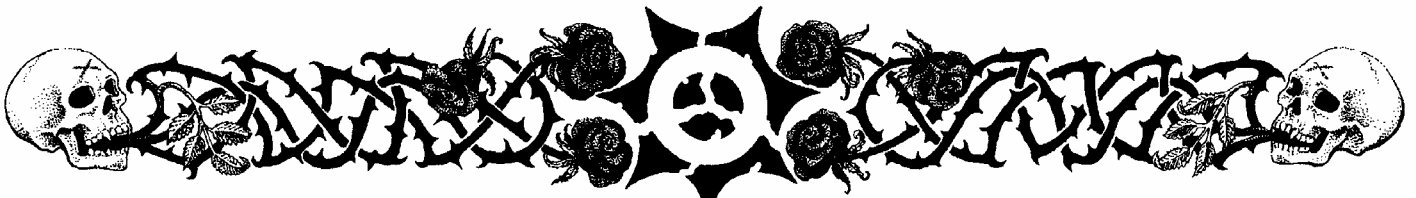
Kriegshammer, Morgenstern und ähnliche schwere Waffen gibt es hier gar nicht, dafür ist der von Reitern bevorzugte leichte **Stechhammer** oder **Rabenschnabel** sehr beliebt.

Was Fernwaffen angeht, seien neben den sehr verbreiteten **Wurfmessern** und **-dolchen** und **Wurfspeeren** die **Wurfscheiben** als regionale Besonderheit erwähnt. Sie stammen aus der aranischen Steppe und sind aus Holz – ohne ihre stählerne Schneidkante werden sie auch als Wettkampfgerät gerne benutzt. Eine kleinere, ganz metallene Variante sind die eher legendären **Silbersterne** der kriegerischeren Phexgeweihten.

Die **Schleuder** ist bei Bauern und Hirten speziell zur Bekämpfung von Ratten und saattressenden Vögeln verbreitet und wird mit viel Geschick eingesetzt. Der vor allem von der Reiterei verwendete **Kompositbogen**

ist die einzige weiter verbreitete Schußwaffe, während **Langbögen** und





Schnepper fast ausschließlich als Jagdwaffen des Adels vorkommen, andere Bögen und Armbrüste jedoch zu den Exotika zu zählen sind.

»Zur üblichen Ausrüstung aranisch-tulamidischer Bewaffneter sei hier nur kurz etwas gesagt: Der **Wattierte Waffenrock** oder Gambeson und die **Tuchrüstung** sind die beiden klassischen Rüstungsformen, die der Kämpfer ohne größere Geldmittel zur Auswahl hat, gesteppte Waffenröcke werden aber auch durchaus von wohlhabenderen Recken getragen, für die der Kampf eben nicht die Hauptbeschäftigung ist und die daher oder wegen der Hitze vor einer Metallrüstung zurückschrecken.

Soll es doch ein stählerner Schutz sein, so greifen Aranier unweigerlich zum **Kettenhemd**, das hier in den diversen üblichen Längen zu sehen ist; immerhin gilt es zu Recht als Erfindung der Tulamiden, die auch heute noch die besten Kettenhemden herstellen sollen. Gegen die Hitze tragen die meisten aranischen Krieger gerne einen ärmellosen Überwurf oder Kaftan über ihrem Kettenhemd. Anders beim **Spiegelpanzer**, einer echten Besonderheit der Region, einem Kettengeflecht, dem ziselierte Panzerplatten über lebenswichtigen Körperstellen hinzugefügt wurden – eine Rüstung für Emire und Sultane, die diesen Schmuck natürlich auch herzeigen wollen.

Während als Kopfschutz durchaus auch Tellerhelm und Sturmhaube dienen, so ist der typische aranische Helm doch der Typus, den die Mittelländer den **Baburiner Hut** nennen: ein oben spitz zulaufender Helm, der den Nacken des Trägers durch ein bis auf die Schulter herabfallendes Kettengeflecht schützt und dem bisweilen noch ein Wangen- und Nasenschutz hinzugefügt ist.

Rüstungen und Helme aus Leder sind eher unüblich, zumal sie allgemein als barbarisch gelten.«

Sprache

»Zur Sprache der Tulamiden Araniens sei hier nur gesagt, daß sie sich in

manchem deutlich von der der Novadis unterscheidet: Während die Novadis in der Abgeschiedenheit der Wüste einige sehr alte Sprechgewohnheiten behalten haben, die das Khôm-Tulamidische zu einer sehr schwer zu meisternden Sprache machen, ist das Aran-Tulamidische für den Garethi-Sprecher weit eingängiger und bequemer zu erlernen.

Denn das Khôm-Tulamidische kennt eine sehr eigenartige Manier der Wortbildung und Wortbeugung, bei der es weit eher auf Mitlaute als die Selbstlaute ankommt (welches man interessanterweise auch aus dem Rogolan der Angroschim kennt): So stehen die Buchstaben F-G-G-R für einen unterirdischen Bewässerungskanal, dessen Einzahl Foggara lautet, die Mehrzahl aber Fegagir, das Graben eines solchen Kanals wiederum heißt ifgagira, wer solches tut, wird afoggir genannt ...

Im Aran-Tulamidischen hat sich die Gewohnheit des Garethi durchgesetzt, die Worte nur mittels einer Vor- oder Nachsilbe zu verändern: So wird die Mehrzahl durch die Endsilbe –im oder (wenn sie auf einen Selbstlaut folgt) –nim angezeigt, und 'Gräben' heißen schlicht Foggaranim; für die Tätigkeit steht die Endung –r oder –ir (so heißt foggarrar 'graben' und für den, der sie betreibt, gibt es die Endung –d oder –id, die man auch aus Begriffen wie Haimamud (Geschichtenerzähler, von haimamur, 'erzählen') und Sharisad (Tänzerin, von sharisar, 'tanzen') kennt. Statt fester Beugungen sind jedoch farbige Umschreibungen wie 'Schöpfer der Gräben', 'Vater der Erzählkunst', 'Meisterin des Tanzes' mindestens ebenso beliebt.

Das Mhanadi-Tulamidische als die Mundart des Landes von Fasar, Rashdul und Khunchom steht sprachlich zwischen Khôm- und Aran-Tulamidisch und neigt mal mehr dem einen, mal mehr dem anderen zu, was auch nicht zuletzt durch die Neigungen des Sprechers beeinflusst wird: Der Khôm-Dialekt gilt als Zeichen der Rastullahreue und Eigenständigkeit, aber auch der Rückständigkeit, während das Aranische mit Zwölfgötterglaube und Fortschrittlichkeit, aber auch Traditionsvergessenheit assoziiert wird.«

—aus einer Vorlesung des Magister Gernot Quitzborn, Leiter a.D. der früheren Zorganer Schreiberschule

Die Vergangenheit des Landes

Die aranische Geschichte ist zu lang und facettenreich, um hier im Detail wiedergegeben zu werden. An dieser Stelle sollen daher vor allem diejenigen Ereignisse und Herrscher stehen, die auch heute noch im Bewußtsein der Aranier und wohl auch der Oronis lebendig sind:

Die Zeit der Fünf Völker vor etwa 3000 bis 2500 Jahren wurde geprägt durch das Nebeneinander von fünf tulamidischen Stammesultanaten unter eigenen Herrscherdynastien: Das **Sultanat Nebachot** lag nördlich des Barun-Ulah und umfaßte etwa das heutige Sultanat Baburin und die garetische Grafschaft Perrium; letzte Stadt bildete auch unter dem Namen Nebachot die Hauptstadt. Hier stand auch der Hohe-tempel der Göttin Rondra.

Östlich lag das **Sultanat Oron**, dessen Name heute wieder von der selbsternannten Moghuli und ihrem Staat verwendet wird. El'Burum war seine Hauptstadt, El'Lanka die zweite Stadt des Reiches. Hier wurde damals, so heißt es, die verfluchte Charyptoroth als Göttin des Meeres verehrt und ein gewaltiger Hummer als ihr Sohn angebetet.

Das **Sultanat Gorien** lag rund um den schon damals lebensfeindlichen Tafelberg der Gorischen Wüste, die Hauptstadt Anchopal erhob sich damals inmitten von fruchtbaren Ländereien. Es geriet dann jedoch in den Konflikt der beiden Völker, deren Reiche am Rande lagen: Das **Sultanat Khunchom** beherrschte das Land am Mhanadi und die Halbinsel Yalaiaad. Es galt traditionell als eines der vornehmsten Reiche der Tulamiden, denn es war vom legendären Urvater Bastrabun gegründet worden. Hier wurde die Ewig Junge Echse Tsa als eine der wichtigsten

Gottheiten angebetet. Das **Sultanat Gadang** schließlich umfaßte das Land zwischen Raschtulswall, Barun-Ulah und Gorien. Hier hatten die ersten Tulamiden gelebt und hier errangen bald mächtige Zauberer die Herrschaft, die die Künste der alten Echsen beherrschten und als **Magiermogule** bald die übrigen Länder der Tulamiden zu unterwerfen versuchten.

Die **Skorpionkriege** vor 2350 Jahren brachen aus, als die Magiermogule bereits die Sultanate Oron, Nebachot und Gorien unterworfen hatten – das letztere war dabei von ihrem dämonischen Großen Schwarm so kahl gefressen worden, daß es heute noch karg und öde ist –, und nun versuchten, auch Khunchom zu unterwerfen. In diesem Krieg wurden sie selbst besiegt und ihre Macht gebrochen, die von ihnen beherrschten Reiche aber wurden Untertanen des neuen Großreiches der Khunchomer Dynastie.

Das **Diamantene Sultanat** betrachtete die aranische Region als reiche Kornkammer, die ihm Weizen, Obst und Honig lieferte. Die alten Teilreiche waren wiederhergestellt worden, doch regiert wurden sie anfangs von **Satrapen**, Statthaltern der Diamantenen Sultane. Erst mit der Zeit begründeten die mächtigen Satrapen von Nebachot wieder eine Dynastie und wagten es schließlich, erneut den Sultanstitel anzunehmen. Das Ende dieser Epoche kam mit den ersten Kriegen gegen die Bosparaner: **Dassareth von Oron** war die Gattin des letzten Sultans von Nebachot, der dem Angriff der Bosparaner nicht standhalten konnte. Seine Witwe floh nach Süden und vereinte das reiche Oron rund



um Elburum mit den Resten des Sultanats Nebachot. Sultana Dassareth ließ Baburin als neuen nördlichen Grenzort stärken und wählte den Ort Zorrigan an der Grenze von Oron und Nebachot als neue Residenz. Unter ihr und ihren Nachfolgerinnen, die jeweils im Namen ihrer unmündigen Söhne oder unwilligen Gemahle zu regieren pflegten, erwarb sich die Region den Namen *Haraniya, Land der Herrscherinnen*, während der Einfluß Khunchoms mal schwand, mal wieder wuchs.

Die Mondsilberne Zeit: Mit dem endgültigen Rückzug des Diamantenen Sultanats vor etwa 1100 Jahren begann eine neue Blütezeit für Aranien, die vor etwa 1000 Jahren einen Höhepunkt erlebte: Am legendenumwobenen Hof von Zorgahan, wie die Stadt inzwischen genannt wurde, herrschten *Königin Mygdonia* und *König Arkos*. Sie war eine begnadete Regentin, die ihr Land in eine Zeit der wirtschaftlichen und kulturellen Blüte führte. Ihr Geschick in den Künsten der Diplomatie war so groß, daß sie sowohl zuerst mit Kaiserin Hela-Horas

wie später, nach dem Fall Bosparans, mit Kaiser Raul von Gareth Verträge schließen konnte, die Aranien als selbständiges Land neben dem Kaiserreich bestätigten. Ihr Gemahl war ein tapferer Kämpfer und inspirierender Heerführer, der gegen Ende der Dunklen Zeiten in mehreren Schlachten Räuberhorden, Goblins und Oger aus dem Raschtulswall und den Trollzacken zurückwarf. König Arkos trug das Krummschwert Zhimitarra, die Amethystlöwin, und zählt zu den zwölf Begründern des Theaterordens, den er nach der Verurteilung der Ordensmeisterin jedoch wieder verließ. Er gilt in Aranien als einer der größten Ritter aller Zeiten und neben dem Hl. Leomar als einer der wichtigsten regionalen Heiligen.

Zu den verschiedenen berühmten Mitgliedern des Hofes gehörte unter anderem der Drachenkundler *Pher Drodont*. Der Erzmagus nannte sich selbst 'von Nebachot' und war nicht nur zu seiner Zeit der größte Drachenkundige Aventuriens: Er verfaßte das 'Kompendium Drakomagika' und ersann die Drakned-Hieroglyphen.

„Sechzehn mal sechzehn Jahre sollte die Zeit der Freude und des Glückes am Königshofe zu Zorgahan dauern, bis in jene Tage, in denen Amaryd und Ithome das Königspaar waren. Damals schien anfangs noch alles herrlich, doch nördlich der Grenze drohte der grimmige Kaiser Menzel, der auch das schöne Aranien seinem Reich hinzufügen wollte. Noch konnte die Stärke des Landes und der Ruhm der Amethystlöwin, der Rahjaklinge Szimitarra, die gierigen Gareth fernhalten.

Aber ach, in jenen Tagen erhob sich auch im Osten des Landes eine Gefahr: Im Herzen der Djerim Yuleth im üppigen Elburischen Land erschien eine wunderschöne Frau, die sich zur Herrin des Gebirges aufschwang und Unzähligen im Traum erschien. Allein ihre schwarzen Augen konnte man über dem Schleier erkennen, und doch versetzten die Visionen die Träumer in helles Entzücken, das erst schwand, wenn sie erwachten und begriffen, daß es nur ein Traum gewesen war. Dann aber ergriff schiere Verzweiflung von ihnen Besitz, daß soviel Schönheit nicht wahr sein sollte. Mit der Zeit aber wisperte auch ein Name durch ihre Träume – die Shazmanyad war ihnen erschienen, und wer sich ihr anschloß und unterwarf, der würde in ihren Diensten erneut schieres Entzücken fühlen. Was sie dort in ihrem Tal der Djerim Yuleth für sie tun mußten, ist unaussprechlich.

So wurde die Bedrohung immer ernster, und das Königspaar sandte tapfere Kämpfer aus, die Gefahr zu bannen, doch keiner kehrte je zurück.

So sprach König Amaryd zu seiner Königin Ithome: „Meine Herrin, Ihr werdet das Land für unseren Sohn regieren, ich aber muß aufbrechen mit den verbliebenen Getreuen, um gegen die Feindin zu streiten.“ So brach er auf und ritt in die Düsternis der Djerim Yuleth, die Widersacherin zu stellen, und an seiner Seite trug er die Rahjaklinge Szimitarra. Neben ihm ritt sein Knappe Jung-Aliban, und ihnen folgten zehn seiner besten Ritter.

[...] Nach ersten Kämpfen hatten die zwölf Recken das Tal erreicht, in dem die Shazmanyad Hof hielt. Viele ihrer Hörigen waren hier zu sehen, und als König Amaryd ihnen befahl zurückzukehren zu ihren Höfen und Fa-

milien, folgten manche dem nicht, sondern griffen zu den Waffen. Da erhoben auch der König und seine Ritter ihre Klingen und fochten, bis die Aufsässigen besiegt oder verjagt waren. Einige sagen, daß hier bereits einige aus des Königs Gefolge fielen und starben, andere bestreiten es, und die Götter wissen es am besten.

So oder so setzten König Amaryd, sein Knappe und seine Ritter ihren Weg

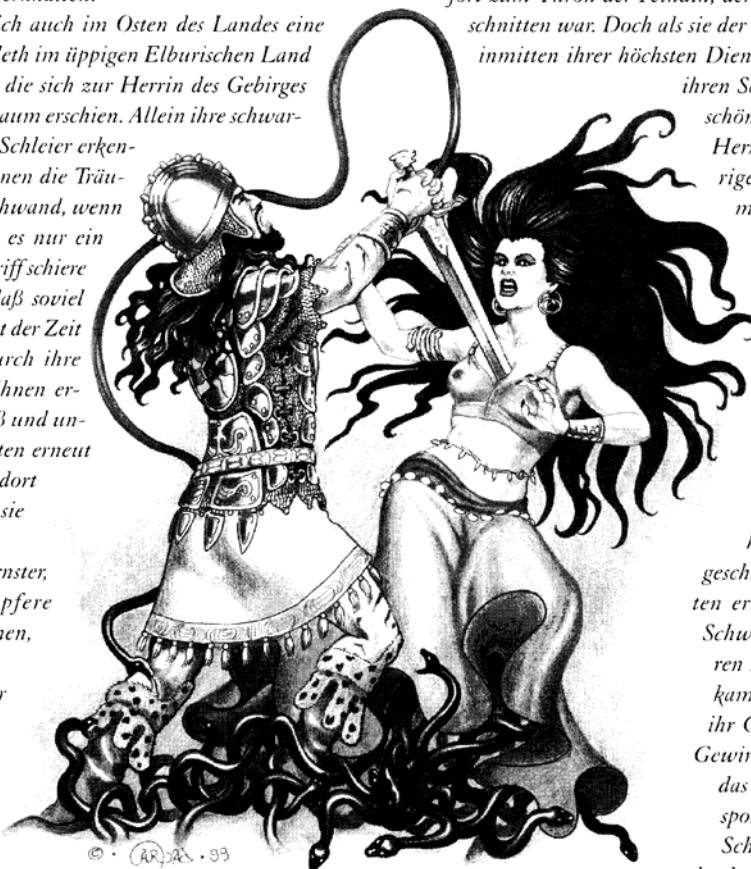
fort zum Thron der Feindin, der aus einem einzigen Edelstein geschnitten war. Doch als sie der Shazmanyad gegenübertraten, die inmitten ihrer höchsten Diener auf dem Thron saß, da hob sie

ihren Schleier und entblößte ihr wunderschönes, makelloes Antlitz, und in den Herzen der Ritter flammte wilde, gierige Verliebtheit auf. Schon konnte man die gemurmelte Frage hören, ob denn eine so schöne Frau ein solches Ungeheuer sein könne, wie ihr König gesagt habe.

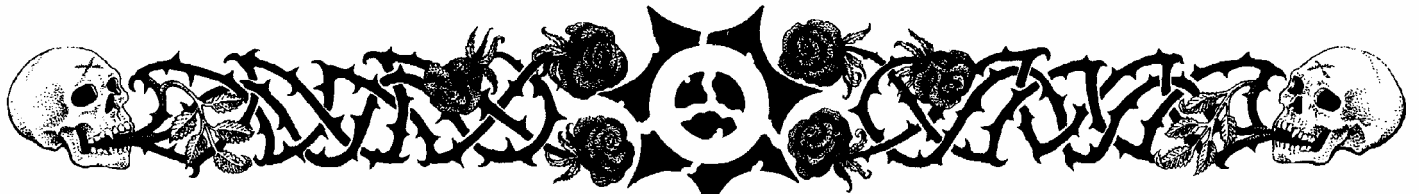
Nur König Amaryd blieb unbeeindruckt, denn die Rahjaklinge Szimitarra in seiner Hand schärfte seine Sinne und schnitt durch die bannende Zauberei und erlaubte ihm, die Bosheit der Shazmanyad klar zu sehen, als stände sie auf ihrer Stirn geschrieben. Mit aufmunternden Worten erinnerte er seine Ritter an ihren Schwur auf die Götter und stärkte ihren Mut. Aber als es nun zum Kampf kam, da hob die Shazmanyad lachend ihr Gewand und entblößte ein ekliges Gewirr zahlloser pechschwarzer Vipern, das sie statt eines Unterleibes besaß. So spottete sie derer, die eben noch ihre Schönheit gelobt und ihren Leib begehrt hatten. Wer sie auch sah, wußte nun,

daß sie eine Dämonin sein mußte.

Und auf ein Wort hin sandte sie ihre Schlangen aus gegen König Amaryd und seine Ritter, und die Vipern eilten mit dämonischer Schnelligkeit auf die Recken zu, ohne daß deren Waffen sie verletzen konnten. Sie schlängelten sich selbst an ihren Beinen empor und schlugen ihre giftigen Zähne durch Kette und Tuch ins heiße Fleisch der Ritter. Unter Schreien bra-



© AR 83



chen die Tapferen da zusammen, denn wie Feuer brannte es in ihnen. Allein König Amaryd vermochte mit Szimitarra die dämonischen Kreaturen zu durchtrennen und die Diener der Shazmanyad zu enthaupten, daß sie tot zu Boden fielen. Doch nun schwang die Dämonin eine Peitsche gegen ihn, die sah aus wie eine schwarze Schlange von vielen Schritten Länge und biß wie eine Viper, wo immer sie den König traf, und bald brannte auch in seinen Adern weißglühender Schmerz, scharf und grimmig. König Amaryd wußte nun, daß er sterben würde, und mit einem letzten Gebet zu den Herrinnen Rondra und Rahja, ihm beizustehen gegen die Dämonin, sprang er auf sie zu und stieß die Rahjaklinge Szimitarra tief in ihr Herz, ehe er sein Leben aushauchte. Es heißt nun, daß einer aus seinem Gefolge den beißenden Schmerz überlebt hatte, und dieser eine war sein Knappe Jung-Aliban. Als er sein Bewußtsein zurückgewann und seinen König tot sah, liefen ihm die Tränen über das Gesicht, und als er sah, was die Rahjaklinge Szimitarra getan hatte, erschrak er: Selbst die Amethystlöwin hatte die Dämonin an ihrem Platz angenagelt und versteinert, doch in ihren starren Augen schien noch der glühende Haß zu lodern. Tränenblind warf er seinen Mantel über das noch immer verführerische Gesicht und trug den entstellten Leichnam seines Königs fort.

Die Bedrohung durch die Dämonin war gebannt, und in den folgenden Monden zog wieder Frieden im Elburischen Land ein. In ihrem Tal ließ Königin Ithome einen Schrein der Rahja weihen und das Kloster Keshal Türef ihrer Geweihten stiften, und bald hatten die Brüder und Schwestern den zuvor schrecklichen Ort in einen Platz der Freude und des Genusses verwandelt, wo an den Berghängen herrliche Reben wuchsen. Die Rahjaklinge Szimitarra, die für Jahrhunderte die beste und treueste Waffe der aranischen Könige gewesen war, ragte aus dem versteinerten Leib der Dämonin, und niemand wagte es, sie dort herauszuziehen, aus Sorge, die Shazmanyad könne erneut erwachen und Schrecken verbreiten. Das nutzte auch der grimmige Kaiser Menzel von Gareth, und es freute ihn, daß der König und seine besten Ritter gefallen waren und die Rahjaklinge gleichsam entrückt war. Ehe ein Jahr vergangen war, mußte die gute Königin Ithome ihn als den neuen König Araniens anerkennen, und dulden, daß ihr junger Sohn nur mehr als Fürst in des Kaiser-Königs Diensten erben sollte. Dem Kaiser selbst nutze das nicht mehr viel, denn er überlebte seine Salbung nur um wenige Tage, doch seitdem war das stolze Aranien zur Provinz des Kaiserreiches geworden.«

—aus einer Geschichtserzählung des Assaref al-Haimamud

Der Verzicht auf die Königswürde wurde durch die Angliederung Goriens und Khunchoms versüßt, aber erst vor wenigen Monden konnte Fürstin Sybia die sagenumwobene Klinge bergen und ihrem Sohn Arkos überreichen.

Die **Garethher Zeit** brachte keine Herrscherinnen hervor, die sich der Volksüberlieferung so sehr eingepägt hätten wie die zuvor genannten – doch sei nicht vergessen, daß etwa 540 BF die berühmte Sternkundige **Niobara** in ganz Aventurien bekannt wurde. Wenig später aber wurde Aranien zum wichtigsten Sammelplatz der rohalschen Truppen für den Angriff auf Borbarads Schwarze Feste in der Gor, und keiner von denen, die auszogen, kehrte wieder zurück. Dieser und andere schwere Verluste in den Magierkriegen führten zu einer sehr akademiefeindlichen Gesetzgebung und der Schließung fast aller Schulen, dem *Aranischen Exodus*, der erst unlängst formell aufgehoben wurde.

Zu den weiteren großen Desastern dieser Jahrhunderte gehört die Epidemie der Namenlosen Pocken, die vor etwa hundert Jahren (923 BF) in Zorgan ausbrach und den Begriff der *Zorgan-Pocken* schuf. Damals starben über die Hälfte der zuvor mehr als 20000 Zorganer, und auch das Umland litt schwer. Erst das Eingreifen der Dienerin des Lebens half, die Seuche einzudämmen.

Das Streben nach Unabhängigkeit schließlich begann vor allem unter der Herrschaft Kaiser Retos artikuliert zu werden: Nachdem die Almadaner Dynastie das Land weitgehend ignoriert hatte, solange es seine reichen Abgaben zahlte, nutzte es der zupackende Kaiser als Aufmarsch- und Versorgungsbasis für die Eroberung Maraskans, indem er ihm hohe GetreidetrIBUTE aufzwang und versuchte, durch die Schaffung von sieben unhistorischen Gauen die Verwaltung des reichen Araniens fester in die Hand zu bekommen. Unter Kaiser Reto wurden auch verstärkt Mittelreicher auf hohe Posten gesetzt, so daß sich viele Aranier eher als Unterworfenen denn als Untertanen zu fühlen begannen.

Die damals dreißigjährige *Sybia al-Nabab*, Sproß einer reichen Zorganer Kaufherrenfamilie, heiratete im vorletzten Lebensjahr Kaiser Retos den damaligen aranischen Fürsten Muzaraban und schenkte ihm im Jahr darauf einen Sohn und Erben, der nach dem alten Kriegerkönig den Namen Arkos erhielt. Einige Zeit darauf verstarb Muzaraban, der immer ein sehr forderndes und kraftraubendes Genießerleben geführt

hatte, seine Tochter Dimiona wurde erst einige Monate nach seinem Tode geboren.

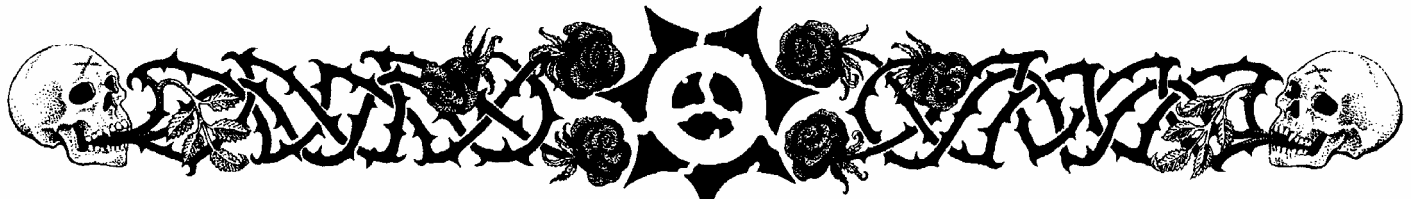
»Der alte Muzaraban war noch eine Figur für Legenden, und die Haimamudim erzählen auch noch viel über ihn: Danach hat er bei seiner eigenen Hochzeit sturzbesoffen in der Sänfte gelegen, kein Kraut und keinen Trank alleine lassen können und ist von seiner Gemahlin Sybia die meiste Zeit mit hübschen, jungen Maiden ruhig gehalten worden: Märchen, wie Fürst Muzaraban eine hübsche Magd oder Dirne erblickt und alles daransetzt, sie für sein Lotterbett zu bekommen, sind selbst heute noch sehr beliebt bei den Zuhörern.

Das schärfste aber ist, wie der Fürst starb und wie lange vor der Geburt seiner Tochter: Es ist ein offenes Geheimnis, daß ihn der Tod im Bett ereilte, als er außerordentliches mal mit seiner Gemahlin zugange war, und ein alter Höfling beschwört, daß es auf den Tag neun Madaläufe waren, und daß der Fürst seine Tochter wohl mit letzter Kraft gezeugt hat, wenn ich das mal so sagen darf. Das würde auch zu dem passen, was Dimiona so treibt – aus dem Samen eines Sterbenden, das hat etwas. Wenn es nicht stimmt, ist es zumindest gut erfunden.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordenspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

Kurz nach der Niederwerfung des maraskanischen Aufstandes durch Kaiser Hal, die das Neue Reich viele Leben und viel Geld gekostet hat – Geld, das zu einem guten Teil aus Aranien stammte –, stellte Fürstin Sybia im Namen ihres Sohnes Arkos die Tributzahlungen an Gareth ganz ein und erklärte die Unabhängigkeit des Secrosenthrones vom Mittelreich; manche Staatskundler behaupten heute, der mächtige Graf Answin von Rabenmund habe diesen Bruch bewußt gefördert, um den jungen Kaiser als Schwächling hinzustellen.

In jedem Falle hatte sich Fürstin Sybia geschickt der Loyalität der wichtigsten Truppenführer Araniens versichert: Der Kaiserliche Marschall Graf Haldoran von Anchopal lief ebenso zu ihr über wie das kaiserliche Eliteregiment *Tigergarde* und der Großteil der in Aranien stationierten Perlenmeerflotte. Da auch der alte König Tolman in Vinsalt für den Fall einer gewaltsamen Rückeroberung Araniens dem Mittelreich seincrschits mit Krieg drohte, blieb jeder Versuch aus, das Land



wieder Gareth zu unterwerfen. Die faktische Unabhängigkeit brachte vielerlei innere Schwierigkeiten mit sich, denn die ganz heißblütigen unter den Tulamiden wollten alle Mittelländer aus dem Lande werfen, ein jeder der fünf Teilstämme strebte nach einer besonderen Rolle, wie auch ihre Grafen gerne allein oder als Rat die Macht der Fürstin zu eigenen Gunsten beschneiden hätten. Im Süden ging wenig später die Stadt Khunchom verloren, die sich mit stillschweigender Gareth'scher Hilfe für unabhängig erklärte, und es war bereits mühsam für die junge Fürstin, zumindest das Umland Khunchoms im Yalaiad für Aranien zu halten.

In diesen Jahren wuchs der nominelle Thronfolger, Prinz Arkos, zu einem begabten romantischen Dichter und Verehrer ritterlicher Taten heran, während sich in seiner Schwester Dimiona eine magische Begabung zeigte, die Fürstin Sybia von einer engen Vertrauten ausbilden ließ. Später wurde Dimiona zur Haushofmeisterin in Zorgen und damit zur wichtigsten Stütze ihrer Mutter, während man für Prinz Arkos vor allem nach einer geeigneten Gattin suchte, die einmal als Sybias handverlesene Schwieger- und Adoptivtochter die Nachfolge auf dem Thron antreten sollte. Die Wahl fiel schließlich auf Eleonora von Revennis, die Tochter des Grafen Merkan von Baburin; geschlossen werden konnte die Ehe aber erst nach der Volljährigkeit und Fürstenkrönung des Prinzen, die für das Jahr 26 angesetzt war.

Im Jahre 25 kam es beinahe zur Katastrophe, als Prinz Arkos von Träumen heimgesucht wurde, die ihn zu einer gefährlichen Quest nach dem Magiermogul Assarbad aufforderten, zu der er sich sogar mit Hilfe Graf-Marschall Haldorans heimlich davonestahl. Dieses Abenteuer führte den unreifen Prinzen nach Gorien, wo er beinahe in einem Hinterhalt starb, der von seiner eifersüchtigen und auf die Thronfolge spekulierenden Schwester Dimiona arrangiert worden war. Die verdorbene Prinzessin hatte dazu selbst die Unterstützung des Graf-Marschalls gewonnen, der damals ums Leben kam; Dimiona selbst verlor nach der Enttarnung ihres Schlangenvertrauten als daimonider Kreatur den Verstand und wurde in Obhut der Schule der Austreibung zu Perricum gegeben.

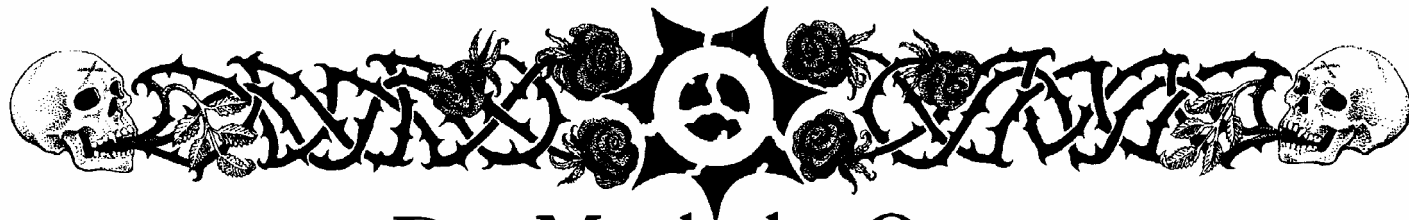
Die Krönung des Prinzen konnte daher im Praios 26 Hal wie geplant

stattfinden, ebenso die Eheschließung mit Prinzessin Eleonora im Travia dieses Jahres; während ihre feierliche Erhebung zur Ersten Gemahlin und Thronfolgerin im Travia 28 mit großem tulamidischen Prunk gefeiert wurde.

In dieser Zeit fanden auch die ersten ernsthaften Verhandlungen mit dem Mittelreich statt, um die Abgeltung der Gareth'schen Interessen und damit die unumstrittene Unabhängigkeit Aranien's zu erreichen. Obgleich die Gespräche erfolgreich verliefen, gab es ein unwürdiges Gezerre um den Achat *Al'Dabar*, der als Symbolstein Aranien's von Kaiser Menzel in die Raulskrone eingefügt worden war: Denn ausgerechnet der aus Aranien gebürtige Reichsrat Pelion Eorcaidos behauptete lange, der Reichsbhüter dürfe keinen Stein aus der Krone entfernen lassen, weil er (noch) kein Kaiser sei. Als der Stein auf ein Machtwort hin doch der Krone entnommen wurde, ging er auf dem Wege von Gareth nach Zorgen verloren.

Erst im Frühling 28 Hal klärte sich sein Verbleib, denn offensichtlich hatte der Dämonenmeister nicht allein bei einem Überfall auf Perricum die dort behandelte Dimiona befreien, sondern auch den Achat an sich bringen lassen. Damals scheiterte der Versuch Dimionas, den Symbolstein des Landes vorzuweisen und dann die Herrschaft über ganz Aranien an sich zu reißen nur am Eingreifen der gütigen Göttin Peraine — der Achat selbst wurde von der Göttin entrückt oder verwandelt. Die Usurpatorin allerdings konnte nach Elburum fliehen, wo sie von der abtrünnigen Gräfin Merisa als rechtmäßige Königin begrüßt wurde. In den darauffolgenden Wochen, so darf man vermuten, gab sie die Ermordung des aufrechten Dieners des Lebens in Auftrag, der ihre Ansprüche zurückgewiesen hatte. Mit seiner Erhabenheit starb seine ganze Familie bis auf einen jungen Knaben, der einst der nächste Diener des Lebens werden wird.

Die endgültige Unabhängigkeit wurde im Praios 29 Hal erreicht und vom Mittelreich auch als Dank für die große Rolle der Aranier im Vorfeld der Trollpfortenschlacht verstanden. Doch diese Unabhängigkeit wird im Bewußtsein der Aranier durch das Wissen getrübt, daß ein Viertel des Landes unter der Herrschaft einer Dämonenbündnerin steht.



Das Moghulat Oron

Entstehung

»Einen genauen Zeitpunkt der Entstehung des Dämonenreiches Oron anzugeben, ist unmöglich: Als ersten Schritt kann man am 1. Tsa 28 Hal die Selbst-Proklamation der Prinzessin Dimiona zur Königin Araniens sehen, als einen zweiten die Übernahme der Herrschaft in Elburum und dem Umland Ende Tsa 28. Ebenso ist die Erlangung eines Splitters der Dämonenkrone im Rahja 29 wichtig, da sie dadurch zu einem der Nachfolger des Borbarad wurde. Als Gastgeberin des Heptarchentreffens in Elburum im Efferd 29 festigte Dimiona schließlich Orons Stellung als scheinbar neutrales Land zwischen den borbaradianischen Rivalen und offener Hafen für alle Vergnügungssüchtigen, die dafür zahlen können.«

Sharina ay Yaladiad, a.a.O.

»Seit jeher vererbten im alten Oron die Mütter auf die Töchter, und so hatte es die Sultanin Sybia auch gewollt und seit langem ihr Erbe ihrer getreuen Tochter Dimiona zugedacht. Doch, ach, die Feinde des oronischen Volkes ruhten nicht bei ihren Intrigen, bis sie schließlich einen Keil zwischen Mutter und Tochter getrieben hatten. Denn im Dunklen hatten sich die Gareth der Landes verschworen, nur eine gefügige Marionette auf dem Thron zu dulden, die ihrer geheimen Vorherrschaft nicht gefährlich werden konnte. Ihre Wahl war auf die ebenso eitle wie dumme Grafentochter von Baburin gefallen, Eleonora, die selbst eine halbe Garethin war.

Die Verschwörer lauerten der Prinzessin auf und verwirrten ihren Geist mit einem dämonischen Gift, so daß sie sie in einer Anstalt des garethischen Kaisers festsetzen konnten. Doch die kluge Prinzessin Dimiona entkam mit einer List und fand auf ihrer Flucht das Zeichen, das ihre Auserwähltheit bestätigte: den heiligen Stein Aldabar, der schon immer den Herrinnen Orons die Kraft gab, über die Seelen ihrer Untertanen zu gebieten.

Mit einem von Flügelrössern gezogenen Wagen kam sie nach Zorgan, voller Vertrauen, daß nun endlich ihre Stellung als Thronerin Orons anerkannt würde. Aber wieder schlugen die Verschwörer zu, und mit einem tückischen Dämonenzauber verwandelten sie den Thronstein Aldabar in Dreck, und der altersdumme Diener des Lebens gab seinen Segen dazu. Dafür haben die Götter ihn angemessen gestraft: Der Frevler und seine ganze Sippe bis ins siebte Glied wurde von himmlischer Hand für diese Heuchelei niedergestreckt.

Der guten Prinzessin Dimiona aber schwor zumindest die aufrechte Gebieterin von Elburum die Treue, und darum ist das stolze Elburum auch heute die Hauptstadt Orons, bis sich die anderen Adligen besinnen, die garethischen Verführer verjagen und Dimiona auf ihren Thron in Zorgan setzen.«

—Geschichtsmärchen, das in Oron den Kindern erzählt wird

Zu den folgenreichen Ereignissen bei der Festigung von Prinzessin Dimionas Herrschaft über Elburum und sein Umland gehört die gewaltsame Eroberung Lankas: Die Stadt am Golf fiel trotz aller Bemühungen der Aranier durch Verrat, und kaum konnten die meisten Schiffe der Kriegsflotte gerettet werden, als eine unter magischem Bann stehende Offizierin der Stadtwache das östliche Tor öffnete und einige Dutzend Vermummte hereinließ, die dann die Torwachen auch der übrigen Tore töteten und die Stadt den Truppen der elburischen Gräfin auslieferten. Während sich die meisten Llankaner in das Unvermeidliche fügten, leisteten die etwa hundert in der Stadt stationierten Thorwaler erbitterten Widerstand, der sich so lange hinzog, bis die meisten Schiffe der Flotte den Hafen in Richtung Zorgan verlassen

hatte – und als die letzten Galeeren aus der Mündung des Flusses gerudert wurden, an Bord die Meisterin der Brandung und die meisten Geweihten des Efferdtempels, konnte die Besatzung bereits die Baroinin von Llanka, Kerry saba Bechtila, gepfählt auf dem Dach des Leuchtturmes erblicken, ein grimmiger Abschiedsfluch der Elburier. Allein, daß ihre Eminenz Khorena Mondreios die wichtigsten Reliquien und Sakralgegenstände ihres Efferdtempels hatte bergen können, vermochte die düstere Stimmung ein wenig aufzuhellen.

Die Thorwalersiedlung nahe der Stadt fiel wenige Tage später, und damit verschwand auch der letzte organisierte Kult des Efferd aus der Region – mit Folgen, die erst während der Namenlosen Tage 28 Hal deutlich wurden: In den Tiefen vor der Törnündung erschien oder erwachte eine Kreatur, von der nur die ältesten Legenden berichtet hatten: Ein immenser Seedämon von der Gestalt eines Schalentieres, wie eine dämonische Parodie der schmackhaften Krabben, denen Llanka seinen Namen verdankt – oder gar, wie manche meinen, der eigentliche Grund für die damalige Namensgebung. Sei dem, wie es sei, heute ist die Gegenwart des Malmerdämons ebenso unbestreitbar wie die Tatsache, daß er selbst den Rumpf einer Galeere zu knacken in der Lage ist und dadurch den Hafen von Llanka für alle Schiffe außer den flinkesten Thalukken und Dhaus unbrauchbar macht. Oron büßte dadurch einen Kriegsschiffstützpunkt ein, der der abtrünnigen Dimiona wichtige Vorteile im Seekrieg gegen Aranien und das Neue Reich geboten hätte.

»Eines der wichtigsten Ereignisse bei der Entstehung des Dämonenreiches Oron begab sich Anfang des Rahjamondes im Jahr 28. Damals kehrte das blutjunge Dämonenbulg Reshem in von der Trollpforte zurück, wo sie als Abgesandte Dimionas auf der Seite Borbarads gekämpft hatte. Bei sich trug sie die wohl größte Beute, die es auf dem Blutfeld zu erwerben gab: einen der Splitter der Dämonenkrone, nämlich jenen, der der Erzdämonin Belkelel zugewandt war. Uns ist bis heute unklar, was ihre Absichten waren: Wollte sie mit seiner Hilfe die Herrschaft in Elburum an sich reißen, oder wollte sie nur einen möglichst hohen Preis für die Trophäe ausschlagen. In jedem Falle war es Dimiona, die ihr den Splitter abnahm und sie, Gerüchten zufolge, für ihr Zögern züchtigte.«

—Auszug aus den Notizen des Ordenshochmeisters der Grauen Stäbe, Tarlisiin von Borbra

»Es ist eher fraglich, inwieweit die Heptarchin Dimiona den ihr zugefallenen Splitter der Dämonenkrone beherrscht und wie weit sie von ihm beeinflusst wird – denn zumindest in ihrer Vergangenheit trat sie eher als gläubige Anhängerin der Herrin Hesinde auf, die zur Herrin Rahja oder deren Zerrbild keine allzu große Nähe zeigte. Bei ihrem mißglückten Thronraub im Tsa 28 Hal erschien sie allerdings bereits in einem Wagen, der von zwei Laraansdämonen gezogen wurde.

Ihre extreme Affinität zu BKL erscheint eigentlich in dieser deutlichen Form erst gegen Ende des Jahres 28 Hal, als sie bereits im Besitz des Splitters war: Ende Rahja proklamierte sie die BKL als wahre Natur der Göttin Rahja praktisch zur herrschenden Staatsgottheit, deren Verehrung obligatorisch wurde.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perrium



Im Efferd 29 Hal gelang den Agenten der oronischen Moghuli ein Manöver von ungeahnter Dreistigkeit, das die Aranier scheinbar unvorbereitet traf: die Entführung Fürstin Sybias. Die verschleppte Mutter Dimionas wurde in die Klosteranlage von Keshal Türef gebracht. Zum Glück war es eher der Wille der Moghuli, ihre Mutter langsam zu brechen, indem sie sie mit den neuen Zuständen in Oron konfrontierte, statt sie mittels Magie zu unterwerfen. Denn so gelang der alten, aber gerissenen Fürstin die Flucht und gar die kühne Tat, das Rahjaschwert Szimitarra an sich zu nehmen und damit dem Zugriff ihrer abtrünnigen Tochter Dimiona zu entziehen. Im Travia 29 erreichte die Fürstin wieder ihre Hauptstadt Zorgan, wo sie die geborgene Waffe ihrem Sohn König Arkos überreichte.

Man muß davon ausgehen, daß die Heptarchin Dimiona bereits plante, die Dämonin Shaz-Man-Yat zu befreien und mittels des Splitters ihrem Willen zu unterwerfen, nachdem sie die Amethystlöwin aus ihrem Manifestationsleib entfernt hatte. Es gibt ferner deutliche Hinweise von unserem Gewährsmann, daß die Heptarchin schon genaue Vorstellungen hatte, wie sie die rahjageweihete Waffe entweihen und danach als Fokus für ein dämonisches Artefakt von extremer Macht und Gefährlichkeit verwenden wollte. Auf die diesbezügliche Tauglichkeit entweiheter Reliquien wurde bereits verwiesen.

Insofern ist es unbillig, Fürstin Sybia von Zorgan die Befreiung der Sechshehörnten Dämonin anzulasten. Auch wenn diese Tat von ihrer Hand geschah, hat sie doch erfolgreich die Waffe dem Zugriff der Heptarchin entziehen können.

Die erfolgreiche Flucht der verschleppten Fürstin Sybia aus dem Kloster Keshal Türef hängt auf das engste mit dem Heptarchentreffen zusammen, das nahezu gleichzeitig, also im Efferd 29 Hal in Elburum stattfand. Da-

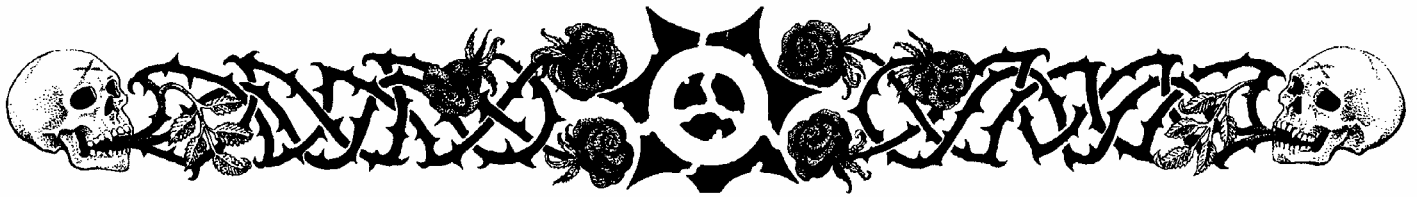
bei kamen erstmals die Erben des Dämonenmeisters zusammen (oder schickten ihre wichtigsten Vertreter), um die Grenzen ihrer jeweiligen Machtgebiete abzustecken und ein gemeinsames Vorgehen zur Unterwerfung Aventuriens zu bestimmen. Auch wenn die Götter es so fügten, daß ersteres kaum und letzteres gar keine Resultate mit sich brachte, gelang es doch der Gastgeberin Dimiona, sich als Vermittlerin und ihre Hauptstadt als Ort der Vergnügungen zu profilieren.

Als das jüngste größere Ereignis in Oron ist der Aufbruch der Untertanen in den Baronien Narhuabad und Farukand zu nennen, die am nächsten zur Hauptstadt Zorgan liegen. Ausgelöst wurde die Bewegung wohl durch die Nachricht von der Übergabe der Rahjaklinge an Arkos Schah und die Hoffnung auf Hilfe durch die Truppen Araniens. Diese Hoffnung wurde allerdings schnell zunichte gemacht, als nach anfänglichen Erfolgen der Aufständischen die Heptarchin die Shaz-Man-Yat gegen die Göttertreuen ausschickte. Ihre Kampfweise bestand zum einen im Senden lähmender und kraftzehrender Lusträume wie auch im Ausschicken ihrer dämonischen Giftschlangen. Bei der Niederschlagung der Aufstände wurden mehrere hundert aranische Soldaten und angeblich mehrere tausend Rebellen getötet und viele weitere versklavt.

Auf diese Revolte folgte die Entstehung eines neuen, offensichtlich künstlichen Grenzwalles in Gestalt einer lebensgefährlichen Hecke aus dämonischen Dornrosen und Schwarzen Weinranken. Angeblich sandte die Heptarchin auch eine Nachricht nach Zorgan, daß sie im Falle eines Angriffes, der sie überwältigen würde, ohne zu zögern die Shaz-Man-Yat aus aller Kontrolle entlassen werde, auf daß die Dämonin Oron und Aranen gleichermaßen verheere.«

—Turlisin von Borbra, a.a.O.





Territorium

»Das selbsternannte Moghulat oder Königreich Oron umfaßt im wesentlichen die frühere aranische Grafschaft Elburum, die bis etwa 50 Meilen im Osten von Zorgan reicht. Sie wird von einer Halbinsel gebildet, die man auch als die Elburische Küste kennt. In ihrem Herzen liegen die Berge von Elburum, die man auch als Oronisches Hochland oder unter dem alten Namen der Djerim Yaleth kennt. In ihnen entspringt der Tern als der größte Fluß Orons, bei einer Länge von etwa einhundert Meilen von der Quelle zur Mündung ist er allerdings mit Flüssen wie dem Mhanadi, dem Barun-Ulah oder auch nur dem Gadang nicht zu vergleichen.

Im Norden bildet der Golf von Perricum, im Osten der Maraskan-Sund, im Süden die Chaluk-Bucht die natürliche Begrenzung des Landes. Nur im Westen, wo Oron an das Sultanat Zorgan grenzt, ist keine natürliche Grenze gegeben. In den letzten Monden ist hier jedoch, mitten im Spätherbst, auf unnatürliche Weise eine viele Schritt hohe und dichte Wollhecke aus Dornrosen und Schwarzem Wein gewuchert, so daß auch hier von einem Abschluß gesprochen werden kann. Daß dieser Wall allerdings den Verzicht auf weitere Eroberungen oder zumindest Vorstöße im Zorganer Raum bedeuten soll, erscheint dem Schreiber zu optimistisch gedacht. Während dieser Hauptteil des Moghulats Oron mit der Satrapie Elburum identisch ist, die von der abtrünnigen Gräfin ('Satrapa') Merisa für die Moghuli Dimiona verwaltet wird, hat Oron auch den nördlichen Teil des Yalaiaad (als 'Satrapie Yashualay' unter Satrapa Reshemin, der Enkelin

Satrapa Merisas) und Teile Goriens an der Chalukmündung besetzt. Letzteres gilt derzeit wohl noch als Teil des Yalaiaad, was die Verwaltung angeht. Grenzen sind hier nicht anzugeben, doch kann man sagen, daß die Truppen Orons nur selten zur Südküste des Yalaiaad an der Khunchomer Bucht, nordöstlich der Stadt, vorstoßen und dort derzeit noch nirgendwo Fuß gefaßt haben. Trotz dieser vom wechselhaften Kriegsglück abhängigen Besitzstände ist das Reich Dimionas schon insofern von den Heptarchenländern Tobriens und Maraskans unterschieden, als daß es keinen Heptarchen gibt, gegen den die Moghuli offen Krieg führt.

Nominell umfaßt Oron übrigens weitgehend die heute oder einst von Tulamiden besiedelten Länder zwischen Trollzacken, Raschtulswall, Khoramgebirge und Unauer Bergen, Grenzen, die es götterlob nirgendwo wirklich erreicht.«

—Sharina ay Yalaiaad, a.a.O.

Meisterinformationen:

Der 'Dornenwall', die Hecke aus Schwarzem Wein und Dorn- (oder Blut-)rosen, ist im Schnitt sechs Schritt hoch und zehn Schritt tief und kann überall als gefährliches Dornicht (siehe **Herbarium Aventuricum**, S. 147ff.) angesehen werden. Es ist natürlich möglich, die Hecke mit Feuer und Magie zu beschädigen – unauffällig ist ein solches Vorgehen nicht gerade ...

Der Staat

»Seit ihrer Machtübernahme hat Dimiona konsequent darauf gesetzt, alttulamidische Begriffe und Gebräuche zu neuem Leben zu erwecken. Die Titel ihres Reiche (Moghuli, Satrapa, Beli etc.) sind allesamt alte Bezeichnungen für Potentaten und Statthalter, und auch der Name Oron selbst ist ein fast vergessener Stammesname der ältesten Aranier.«

—aus einer Vorlesung des Magister Gernot Quitzborn, Leiter a.D. der früheren Zorganer Schreiberschule

An der Spitze des Landes Oron steht die Königin oder, auf alttulamidisch, *Moghuli*. Dieses Amt liegt bei der Heptarchin Dimiona selbst.

Danach ist ihr Reich in Statthalterschaften oder *Satrapien* unter einer *Satrapa* gegliedert, die weitgehend den alten tulamidischen Stammes- und Stadtstaaten entsprechen: So kann man auf einer oronischen Karte die Satrapien Elburum, Yashualay (Khunchom), Anchopal, Baburin, Nebachot (Perricum), Fasar, Mherwed, Rashdul und Thalusa sowie das Moghulgebiet Zorrigan erkennen. Wirklich eingerichtet ist davon nur Elburum, dazu wurde mit der blutjungen Heerführerin Reshemin auch eine Satrapa von Yashualay ernannt, die derzeit aber nur einen Teil des Yalaiaad kontrolliert. Anders als etwa der eitle 'Dämonenkaiser' Galotta hat die Moghuli es geschickt vermieden, in die Falle der Lächerlichkeit zu treten und Satrapen für Gebiete zu berufen, die sie noch gar nicht beherrscht. Eines der wichtigsten Vorrechte der Satrapas besteht darin, eigene Truppen ausheben zu dürfen.

Die früheren Baronien heißen nun Gebietschaft oder *Beliyet*, sie werden von einer *Beli* regiert. Derzeit (zum 1. Firun 29 Hal) sind 19 Belis ernannt: 15 in der Satrapie Elburum, vier im Yalaiaad. Hier sind

die Grenzen weitgehend unverändert, doch die Macht der Baroninnen über ihre Untertanen wurde deutlich ausgeweitet, von denen die meisten als Unfreie ihren direkten Weisungen unterstehen.

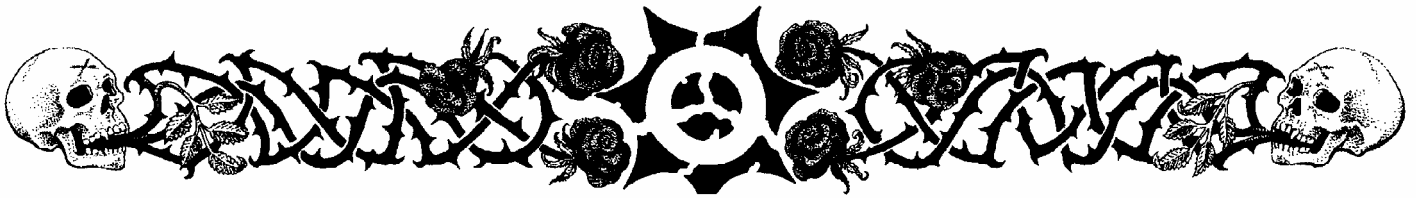
Die Gruppe der vielen hundert Dorfvorsteherinnen niederadliger oder großbäuerlicher Herkunft, die in Aranien als Haranis und Kadis bezeichnet werden, wurden von der Moghuli unter dem Titel *Sheyqa* (offenbar eine Wiederaufnahme eines alten ur-tulamidischen Namens für Stammes- oder Sippenälteste) ebenfalls in den niederen Adelsstand aufgenommen, so daß die Schicht von Frauen, die einen Bauernaufstand hätten auslösen und anführen können, ebenfalls fest in das neue oronische Machtgefüge eingebunden wurde. Unter anderem haben die Sheykanim als Adlige das Vorrecht, Sklaven zu besitzen.

»Nein, niemals werde ich mich der Usurpatorin Dimiona unterwerfen. Aranien hat nur ein wahres Herrscherpaar: König Arkos und Königin Eleonora. Nur ihnen habe ich Gefolgschaft bis zum Tod geschworen.«

—überlieferte letzte Worte der Baronin Kerry von Llanqa

»Moghuli Dimiona hat nicht vergessen, wer sie in ihren Machtbestrebungen unterstützt hat und wer sich ihr nicht unterwerfen wollte. Nach dem qualvollen Tod der widerspenstigen Llanqaner Baronin hat keine der übrigen oronischen Adligen den offenen Widerstand gegen die neue Herrscherin gewagt, und die restlichen Baroninnen sind der Aufforderung Dimionas ausnahmslos gefolgt und haben im Satrapenpalast zu Elburum ihren Treueid auf die Moghuli geleistet und die seelenverdammenden Einweihungen der Belkelel empfangen.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.



Garde und Militär

Die Armee Orons ist derzeit ungefähr sechs Regimenter stark, auch wenn sich dies wegen des bunten Durcheinanders von weltlicher Armee, kämpfenden Dämonenhorden und Söldnerhaufen nicht genau sagen läßt:

—Die *Königlichen Skorpione*, schwer gepanzerten Lanzenreitern mit (angeblich vergifteten) Dschadras, früher immerhin das Fürstlich Zorganer Leibregiment, das Anfang 29 Hal zu 'seiner' Prinzessin Dimiona überlief.

—Die *Rotmäntel* sind zwar für Feldzüge beritten, kämpfen aber zu Fuß mit jener Variante von Doppelkunchomern, die als 'Großer Sklaventod' bekannt sind und die Oron wohl auch von gewissenlosen alananischen Händlern erhält. Sie waren früher hochbezahlte Elitesöldner und tragen als Eliteeinheit den Skorpion der Moghuli und gelten formell als 'Kirchensoldaten' und Tempelgarde.

—Der *Orden des Gehörnten Gottes*, ein gefürchteter Haufen von selbst für Söldner brutalen und blutgierigen Plünderern und Schändern um die Ferkina-Horde des Yabman Pascha, beritten auf struppigen Ponys und ohne einheitliche Bewaffnung. Die meiste Zeit streifen sie in Haufen im Land umher, jedoch sendet die Moghuli sie auch als persönliche Emissäre gegen unliebsam aufgefallene Untertanen aus. Was ihnen an Disziplin und Taktik fehlt, machen sie mit Grausamkeit (und wohl auch schwarzer Magie) wett.

—Zwei Regimenter der *Elburumer*

Satrapengarde, Fußkämpfer, das I. mit Hakenspieß, das II. mit einhändigem Sklaventod aus Al'Anfa ausgerüstet. Sie unterstehen der Satrapa

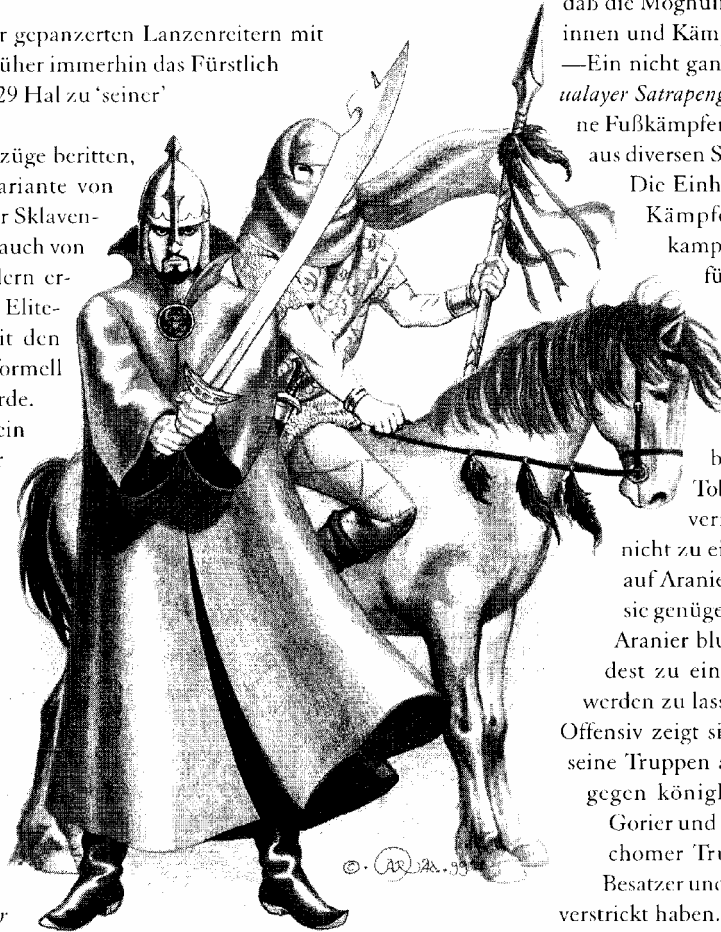
Merisa, im Alltag muß man jedoch davon ausgehen, daß die Moghuli die volle Kontrolle über Offizierinnen und Kämpfer der beiden Einheiten besitzt.

—Ein nicht ganz vollzähliges Regiment der *Yashualayer Satrapengarde*, leichte Reiterei und berittene Fußkämpfer und Schützen, die meisten davon aus diversen SöldnerEinheiten zusammengefaßt.

Die Einheit ist im schönen Yalaiaad in stete Kämpfe verwickelt und muß als sehr kampferfahren und loyal zu ihrer Anführerin Reshemin gelten. Über ihre Loyalität zur Moghuli ist nichts bekannt.

Die Stärke der oronischen Truppen ist damit kaum geringer als die der Armeen, die bei der borbaradianischen Invasion in Tobrien einfielen. Man darf dennoch vermuten, daß die Moghuli derzeit nicht zu einem großen militärischen Angriff auf Aranien rüstet, doch andererseits besitzt sie genügend Kämpfer, um einen Angriff der Aranier blutig zurückzuweisen oder zumindest zu einem unberechenbaren Abenteuer werden zu lassen.

Offensiv zeigt sich Oron nur im Yalaiaad, wo sich seine Truppen allerdings in einem zähen Kampf gegen königliche Aranier, Sultan Hasrabals Gorier und Rashduler Garde, Fürstlich Khunchomer Truppen, Reste frei-maraskanischer Besatzer und angeblich selbst Echsenmenschen verstrickt haben.



Symbole und Insignien

»Als Zeichen seiner Treue gegenüber der Einen und Einzigen hat das Moghulat Oron das Emblem der Bel'Khelel zu seinem Wappen und Abzeichen erwählt: die schwarze Dornrose auf blutrotem Grund. Die Banner und Standarten des Moghulates Oron sind blutrot und zeigen ebenfalls die Dornrose.«

—offizieller Erlaß der Moghuli von Oron

»Die staatliche Symbolik des oronischen Reiches dreht sich beinahe wie besessen um das Bild der Dornrose, die als Symbol der Göttin Bel'Khelel gilt.

Daneben hat die Moghuli den blutroten Feuerskorpion auf Schwarz als ihr eigenes Symbol erwählt, das sie nur ihren ergebensten Vorkämpfern verleiht, nämlich ihrer verfluchten Elitegarde, den

Rotmänteln, und ihrem geheimen Meuchlerorden. Ebenso hat sie die Anfertigung eines Thrones angeordnet, dessen gepolsterte Sitzfläche dem Leib eines Skorpions entspricht, während sich der große Schwanz hoch über die thronende Herrscherin erhebt.«

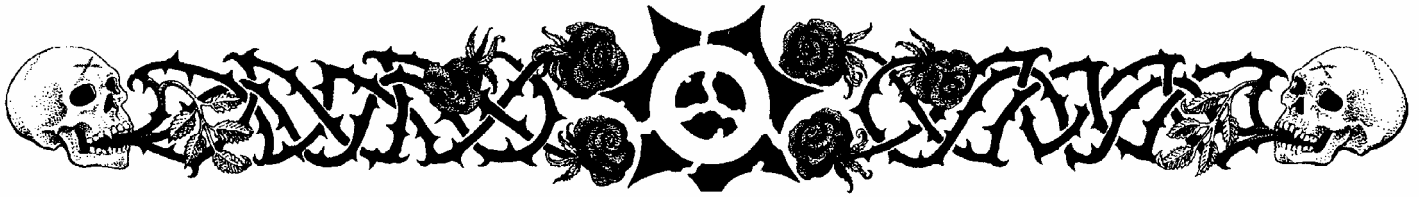
—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Die lauthals behauptete Herkunft Orons aus der Zeit der Magiermogule zeigt sich auch darin, daß das Alt-Tulamidische zumindest formell zur Amtssprache erhoben wurde.

Dennoch gibt es auch im Adel viele, die dieses archaischen Idioms nicht mächtig sind, schließlich war die Sprache bis vor kurzem eine unbestrittene Domäne der Sprach- und Geschichtskundigen, daher beschränkt sich sein Gebrauch vor allem auf höfische Dinge und zeremonielle Anredeformen, während im Alltag immer noch das herkömmliche Tulamidya und auch Garethi verwendet werden.«

—aus einer Vorlesung des Magister Gernot Quitzborn, Leiter a.D. der früheren Zorganer Schreiberschule





Das Volk

»Den Lehren der herrschenden Belkelel-Verehrung ist die unter den Adligen schnell populär gewordene Ansicht entnommen, das Volk sei vergleichbar einer Herde von Pferden, von denen einige zahm und gefügig, andere hingegen wild und ungestüm seien. Die Zähmung der Wildpferde, deren Unbotmäßigkeit die Macht der Belkelel beleidige, sei nun die wichtigste Aufgabe des Adels und der Belkelel-‘Priesterinnen’. Zu diesem Zweck habe die Dämonin ihnen Gerte und Sporen, Peitsche und Brandeisen, Dornrosen und Messer gegeben.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

»In Oron hat die böse Königin alle Untertanen versklavt. Sie alle müssen ihren bösen Launen und Lüsten gehorchen, und ein schlimmes Schicksal will ich Euch heute erzählen.«

—Einleitung eines Haimamud auf dem Basar in Anchopal

Die Wahrheit über die Oronis ist etwas differenzierter: So gibt es weiterhin eine dünne Schicht von Freien, die weder zum Adel noch zu den Leibeigenen gehören, die aber kaum ein Zwanzigstel der Bevölkerung ausmachen.

Sie dürfen Besitz haben, Handel treiben und ein Gewerbe ausüben, ähnlich den Reichsbürgern des Mittelreichs. Anders als diese aber haben sie in Wirklichkeit keine einklagbaren Rechte, auch wenn die gerissene Moghuli ihnen in der Regel diese Illusion läßt. Freie findet man vor allem als Handwerker und Kleinhändler in den größeren Orten und den Städten Elburum und Lanka. Der Stand der Freien ist die Hoffnung, die man den Unfreien vor die Nase hält wie die Karotte dem Mherwati.

Der zahlenmäßig größte Teil der Oronis nämlich wird von den Unfreien gebildet, und bei ihnen trifft dieser Name noch den Kern ihres Daseins: Sie gelten als Mündel ihrer adligen Herrin, in der Regel ist dies die Beli der Herrschaft, in der sie leben. Ihr sind sie Gehorsam in allen Dingen schuldig, und weder dürfen sie etwas als Eigentum besitzen noch Waffen tragen, noch dürfen sie heiraten, wann und wen sie wünschen. Das Verbot, Waffen zu tragen, erstreckt sich im Wortlaut auch auf jegliche Messer, so daß Unfreie zumindest vor Zeugen gezwungen sind, alle Nahrung mit den Händen zu essen, was weiter demütigend wirkt.

Die Beli gilt als ihr gerechtes, aber strenges Sippenoberhaupt, das das Recht besitzt, sie nach Gutdünken zu strafen; dabei wird die angeblich erzieherische Natur solcher Strafen herausgestellt, als wären die Unfreien törichte Kinder, die es mit harter Hand zu züchtigen gilt. Andererseits gibt es auch einige ausgeklügelte Anreize, sich in sein Schicksal zu fügen und der Beli gefällig zu sein, auf daß man einst als ‘reif’ erkannt wird: Denn wer sich durch besondere Gefügigkeit gegen den Adel auszeichnet, etwa auch als Verleumder unliebsamer Rivalen, kann vielleicht einmal von seiner Beli zum Freien erhoben werden.

Das gilt nicht für die Sklaven, die niedrigste und allgemein verachtete Stufe der oronischen Bevölkerung. Denn die neuen Herrinnen haben es auf perfide Weise verstanden, ihren Untertanen einzureden, daß die zur Sklaverei Verdammten diese Strafe wegen ihrer Verbrechen selbst verschuldet hätten: Obwohl bekannt ist, daß Sklaven ein entsetzliches Leben führen und viele bald nach ihrer Versklavung aus einer Laune heraus von ihren Besitzerinnen umgebracht werden, schauen doch selbst die Unfreien auf sie herab und verachten sie als Verbrecher, die nur bekommen, was sie verdienen.

Zu den Lügen des mächtigen Kultes der ‘Einen und Einzigen’ gehört es, unbotmäßige Untertanen mit ungezähmten Pferden zu vergleichen, die zu ihrem eigenen Wohl gebrochen und gezähmt werden müssen. Das führt auch dazu, daß männliche Sklaven mitunter der gleichen Behandlung unterworfen werden, die aus ungestümen Hengsten willfähige Wallache macht, so daß Eunuchen nicht selten sind.

»Während die mit zusätzlicher Macht ausgestatteten Adligen sich immer neues einfallen lassen, um ihre Launen auszuleben oder ihre Treue zur Heptarchin zu beweisen, hat sich der Alltag der Oronier in den Monden seit Gründung des Heptarchenlandes gar nicht derartig geändert: Die große Masse bestellt weiterhin die Felder, hütet die Schafe und übt ihr Handwerk aus, die angeordnete Schur der Haupthaare ist noch die auffälligste Neuerung.

Dämonische Exempel wie das Massaker von Narhuabad reichen durchaus, um das Volk in der Mehrheit fügsam zu halten und weitere Aufruhrgelüste zu ersticken, aber eines darf man nicht vergessen: Es hat keine Invasion durch fremde Söldner, Untote und Dämoniden gegeben wie in Tobrien, und dementsprechend ist die Moral der unterdrückten Tulamiden Orons keineswegs gebrochen. Sie verhalten sich ruhig und gehorchen, wann es nötig ist, doch sie haben die Hoffnung, ja Erwartung auf bessere Zeiten nicht aufgegeben. Es ist hier deutlich einfacher, Kontakt zu den gelegentlichen Widerstandswilligen zu finden als in Tobrien.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»[...] Dem Freien wird eingeredet, daß er viel klüger, besser, reifer sei als alle anderen Untertanen. Daher wird er sich nicht mit den übrigen verschwören.

[...] Dem Unfreien wird eingeredet, er werde nur von seiner gerechten Herrin erzogen, bis er seine Reife beweisen könne – dann werde er auch die Freiheit und Reichtümer erwerben. Also fügt er sich in sein Schicksal.

[...] Den Sklaven wird eingeredet, sie hätten als Schwerverbrecher ihr Leben selbst verwirkt. Nun könnten sie allenfalls hoffen, es sich möglichst lang zu erhalten.«

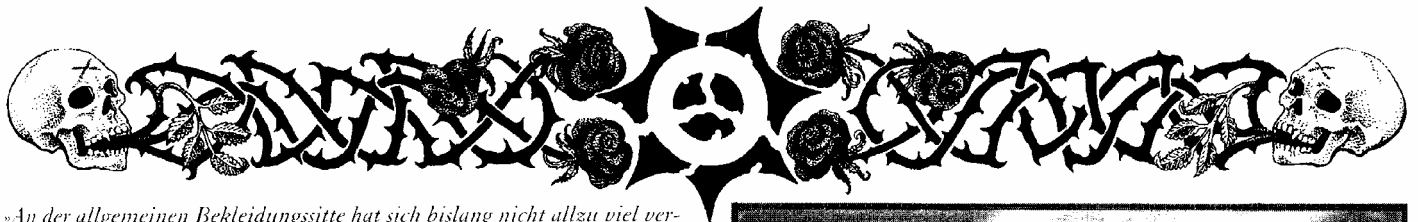
—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordenspähers Cosmin ‘Edler’ von Südquartier

»Das Abzeichen des Freien ist sein Waqqif, der Krummdolch, den er von seiner Herrin erhält, wenn seine Freiheit bestätigt oder erklärt wird. Damit ist das Recht auf ein zweites, wohl noch wichtigeres, zumindest aber auffälligeres Kennzeichen verbunden: Er darf sich das Haupthaar und die Augenbrauen, Männer auch einen Bart wachsen lassen.

Denn dem Unfreien ist landesweit vorgeschrieben, daß er Schädel und Augenbrauen, Kinn und Wangen kahl und glatt zu scheren hat. Diese Haarlosigkeit der Unfreien geht angeblich auf eine alte tulamidische Sitte zurück, vor allem aber ist zu bedenken, wie wichtig das lange Haupthaar und bei Männern der Bart den freien Tulamiden ist. Langes Haupthaar gilt sowohl bei Männern wie Frauen als schön und edel, während sie zugleich viel daran setzen, sämtliche Körperhaare zu entfernen, die sie als tierhaft und barbarisch empfinden.

Die Kennzeichnung der Sklaven schließlich besteht in einer unverwischbaren Glyphe, die ihnen entweder nach Art der thorwalschen Tätowierung mit einer groben Nadel unter die Haut gestochen oder wie beim Vieh mit dem glühenden Eisen eingebrannt wird.«

—Sharina ay Yalaia, a.a.O.



»An der allgemeinen Bekleidungs-sitte hat sich bislang nicht allzu viel verändert, allerdings scheinen die örtlichen Despotinnen sich immer mehr das Recht anzumaßen, für ihre unfreien und versklavten Untertanen bestimmte Kleiderordnungen zu erlassen: So gibt es Belim, die ihren Untertanen das Tragen von Schuhwerk verbieten wollen, andere ergötzen sich an den interessanten Farbschattierungen, die der Sonnenbrand auf der Haut hellhäutiger Untertanen hervorruft, die daher keine Kleidung am Oberkörper tragen dürfen.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Die erzwungene Kahlheit der unfreien Oronier ist als Kombination komplexer Motive zu werten: So zeigen mehrere Sagen aus den Zyklen um den kühnen Dschelef, daß den Tulamiden 'Haupt und Haar' als Sitz der Macht gelten.

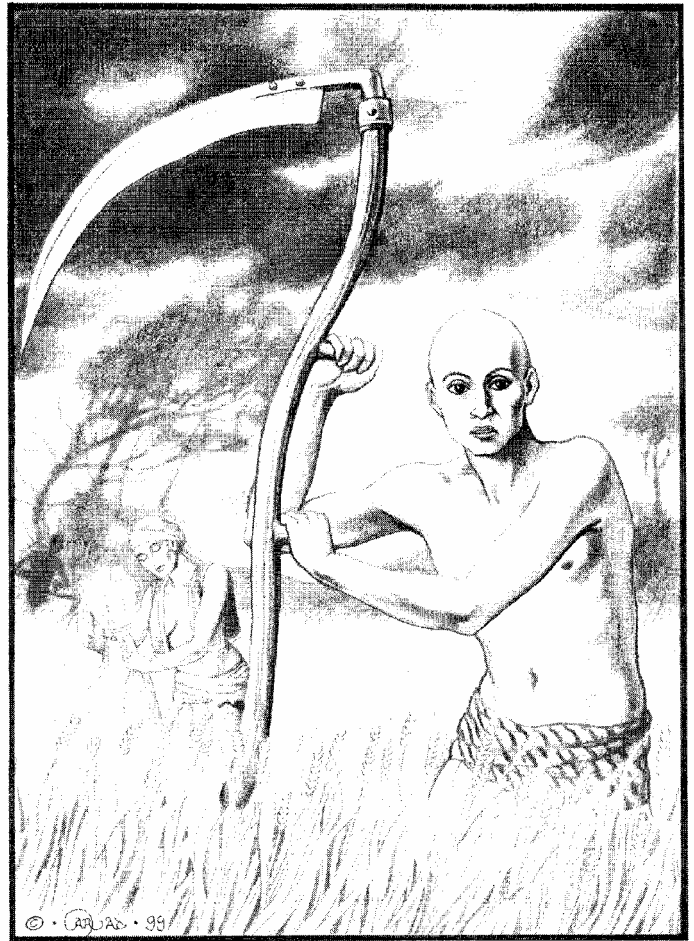
Aus der Theoria Magicae ist dieser Ansicht zugute zu halten, daß Haare bekannterweise tatsächlich eine enge Associatio zum Wesen des Trägers haben, das selbst nach der Separatio erhalten bleibt.

Aus der Psychologia ist zudem darauf zu verweisen, daß die aufgezwungene Kahlheit als eine verstärkte Form der Nacktheit gelten muß, die von den zivilisierten Völkern im Alltag zugleich mit Verletzlichkeit und Wehrlosigkeit assoziiert wird.

Aus der Phrenologia muß betont werden, daß die Augenbrauen eines Menschen zu seiner Mimik einen Anteil beisteuern, dessen Umfang erst bei ihrem völligen Fehlen erkannt wird: Ohne Augenbrauen erscheint die Ocularpartie vielfach als reglos, das Gesicht vermittelt daher schnell einen maskenhaft starren Eindruck.

In Erweiterung dieses Statamentum sei finaliter angeführt, das die Oronier angeblich 'alle gleich' aussehen, so daß eventuell den Unfreien gar das Gefühl der Individualitas geraubt wird.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum



Recht, Gesetz und Strafen

Das Oronische Recht ist zugleich simpel und willkürlich: Denn unter dem Vorwand, die Zahl der Straftaten und Strafen überschaubarer zu machen, gibt es nur noch eine Handvoll von Dingen, die landesweit als Untat gelten:

—Als **Rufmord** kann jegliche Äußerung betrachtet werden, die einen anderen, nicht adligen Oroni kränkt oder beleidigt. Die Strafe besteht in einer Züchtigung, manchmal auch in der Versklavung.

—Als **Diebstahl** wird jede Tat bezeichnet, bei der jemand etwas dem rechtmäßigen Besitzer fortnimmt, dazu zählen nun auch alle Fälle von Raub, Betrug, Unterschlagung, Steuerlüge und anderen verwandten Vergehen und Verbrechen. Die Strafe ist in der Regel die Versklavung, sehr selten nur die Züchtigung.

—Als **Blutvergießen** wird jeder Form der Körperverletzung bezeichnet, wenn jemand einem Freien oder Adligen oder dessen Unfreien Leiblichen Schaden zufügt. Adlige dürfen ihre Unfreien und alle ihre Sklaven züchtigen und dabei verletzen, wie es ihnen beliebt. Auch hier ist die Strafe meist die Versklavung.

—Ein **Mord** ist Blutvergießen, das zum Tode führt. In der Theorie ist das Töten von Freien und fremden Unfreien selbst dem Adel nur nach einer Gerichtssitzung erlaubt. Ist der Mörder gefährlich, wird er direkt hingerichtet, wesentlich häufiger aber ist die Versklavung, da die Herrinnen Orons ein perverses Vergnügen darin finden, gewalttätige Mörder entweder mit besonders ausgeklügelten Foltern an Seele und Leib

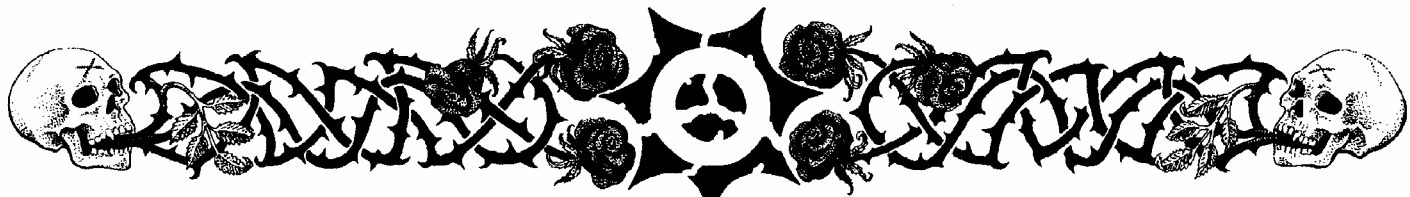
zu brechen, ehe sie sie töten, oder aber sie als persönliche Handlanger in ihre Dienste nehmen.

—Als **Ketzerei** gilt es, die offiziell vorgeschriebene Form der Güterverehrung zu kritisieren oder gar die 'Wahrhaftigkeit' der oronischen Lügen anzuzweifeln. Üblicherweise werden Ketzler versklavt.

—Einen **Verrat** schließlich begeht, wer sich gegen die 'göttergewollte' Ordnung Orons auflehnt oder mit fremden Mächten konspiriert. Wie nicht anders zu erwarten, ist der Tatbestand des Verrats ein derartig umfassendes Verbrechen, daß nahezu jede Äußerung der Unzufriedenheit oder gar des Ungehorsams gegen Höherstehende als Verrat geahndet werden kann, was, wenig überraschend, meist die sofortige Versklavung mit sich bringt.

Das bössartige dieser Gesetze liegt nun eben nicht darin, daß sie so kompliziert wären wie die eines Galotta – es ist gerade die Schlichtheit, die den Richtern unendliche Freiheiten bei der Entscheidung läßt, ob denn nun eine solche Straftat vorlag oder nicht.

Meist hängt dies ganz vom aktuellen Bedarf an Sklaven sowie der Bedeutung des Angeklagten und seiner Familie (und deren Beziehungen zur Richterin) ab, wobei auch hier die Launenhaftigkeit die erste Regel ist: Mal werden angesehene Übeltäter freigelassen und eher belohnt als bestraft, mal gefällt es der Richterin, gerade sie zu einem Leben in der Sklaverei zu verdammen und sich an ihrem tiefen Sturz zu ergötzen.



»Es ist erwiesen, daß der angeklagte Freie Bauer Asmar der Sheyka Yurnahi ay Deshla nicht die vollen Abgaben geleistet, die er ihr schuldet, indem er letzten Feiertag nur vier statt der nötigen sieben Hühnereier darbrachte. Das ist nach dem Gesetz Diebstahl.

Es ist erwiesen, daß der angeklagte Freie Bauer Asmar der Sheyka Yurnahi ay Deshla gegenüber auf die Gesetze unseres Mutterlandes Oron schimpfte, als sie ihn zur Rechenschaft zog. Das ist nach dem Gesetz Verrat.

Weil er dadurch bereits zweimal die Gesetze gebrochen, die die Menschen Orons schützen, hat er sich nicht einmal, sondern zweimal außerhalb dieser Gesetze gestellt und die Rechtlosigkeit gewählt. So soll es ihm widerfahren, daß ihm alle Rechte genommen und er aus eigener Schuld zum Besitz der Sheyka Yurnahi ay Deshla wird, als wäre er ein nutzbares Tier. Sie möge mit ihm verfahren, wie es ihr dienlich erscheint. Auf daß aber ein Jeder ihn als das erkenne, was er ist, soll er nicht einmal, sondern zweimal mit Nadel und Tusche gekennzeichnet werden, mit der blutigen Hand des Diebes auf der linken, und dem leeren Wappenschild des Verräters auf der rechten Wange.

Die Sklaverei soll währen, bis daß der Tod eintritt.«

—Urteil der Beli von Ras Abris über die Klage einer Dorfältesten gegen einen Untertanen

»Fast muß man bewundern, mit welch infamer Perfidie es den Herrinnen Orons gelungen ist, im Volk jegliches Mitgefühl mit den Sklaven zu ersticken. Denn selbst wer es besser wissen müßte, glaubt doch gerne an die Mär, daß alle Sklaven Verbrecher seien und die Sklaverei nur die angemessene Strafe für die Frechheit, mit der sie sich schon zuvor der menschlichen Gesellschaft entzogen hatten. Ist der frühere Freund, der eigene Verwandte erst einmal verurteilt, gibt es kaum jemanden, der noch Zweifel äußerte, sondern alle wenden sich ab, als sei soviel Unglück ansteckend, und, wer weiß, vielleicht ist es das auch, denn nur zu leicht kann ein offener Zweifler sich als Komplize der zuvor Verurteilten vor seiner Richterin wiederfinden.«

—Notiz des Grafen Dexter Nemrod von Wehrheim

Sklaven werden für die Art ihrer Verbrechen mit unterschiedlichen Glyphen gekennzeichnet: Für Diebstahl steht eine Hand, für Blutvergießen ein Dolch und für Mord ein Totenschädel. Ketzerei wird durch eine Ratte und allgemeiner Verrat durch einen leeren Wappenschild dargestellt. Diejenigen, die wegen der Verschwörung mit einer feindlichen Macht verurteilt werden, erhalten eine Parodie des jeweiligen Wappens als Markierung: Für das rechtmäßige Aranien steht eine Sphinx, für Gareth ein abgeschnittener Greifenkopf, für die Novadis

eine stilisierte Schrifttafel mit der Zahl 99. Selbst für die Schergen der gelegentlich angefeindeten Heptarchen Maraskans gibt es eine Glyphe, nämlich eine chaotisch verzerrte Lilie.

»Wenn es um die Tätowierungen der aranischen Sklaven geht, muß man sich von dem Gedanken befreien, man hätte es mit den kunstvollen Hautbildern zu tun, wie sie die Thorwaler mit feinen Nadeln und einem Dutzend verschiedener Farben zu schaffen verstehen. Was die oronischen Hautzeichen angeht, werden sie wohl eher mit einer Ahle und billiger Rußtusche geschaffen und fallen recht grob aus, wie es wohl Sklaven nicht besser ansteht.

Die Brandwunden und Hautbilder der oronischen Sklaven sind, entgegen aller Erwartung, nicht völlig unwiderruflich und ewig: Denn in Elburum besteht seit kurzem eine Magierschule, die sich auf die Kunst der Heilung spezialisiert hat. Hier wurde bereits, so ist zu hören, dem ein oder anderen Sklaven bei vollem Bewußtsein die vernarbte oder gekennzeichnete Haut des Gesichtes abgezogen und mittels eines Heilzaubers durch neue, makellose Haut ersetzt, wenn der Sklave durch unausgesprochene Dienste die Gunst seiner Herrin erworben hat.«

—aus einem Brief der Kauffrau Conduela Zornbrecht-Kugres

»Während eine ganze Reihe der meist kunstvoll verzierten Schleier und Masken von ihren Trägern freiwillig und gerne getragen werden, gibt es auch einige perfide Exemplare, die untrennbar mit ihrem Träger verbunden sind. Bei diesen magischen Exemplaren, die allesamt kostbare Einzelstücke sind, kann es sich sowohl um Schleier wie auch um feste Masken und Larven handeln. Diese gehen, einmal aufgesetzt, eine Verbindung mit dem Träger ein, der sie nun für den Rest seines Lebens tragen muß.

Bei den unglücklichen Opfern handelt es sich fast immer um höhergestellte Personen, die der Moghuli unliebsam aufgefallen sind – schließlich wäre auch der für diese Magie nötige permanente Aufwand an Astralkraft für einen einfachen Sklaven in den Augen der Mächtigen reine Verschwendung. Dadurch werden die in Ungnade Geratenen nicht zu Sklaven gemacht, aber ihrer Persönlichkeit und ihres Einflusses beraubt. Am Hofe zu Elburum und im Kloster Keshal Taref gibt es mehrere dieser Unglücklichen.

[...] Eine fürwahr dauerhafte 'Kennzeichnung', die von keiner Magie rückgängig gemacht werden kann, ist die Entmannung, die auf grausame alte tulamidische Bräuche zurückgeführt und mit der 'vorteilhaften Wirkung' begründet wird, die diese Operation bei Hengsten hat – angesichts dessen, daß die Untertanen den Herrschern als mehr oder minder gezähmte Herde gelten, kein so unerwarteter Vergleich.«

—Turlisin von Borbra, a.a.O.

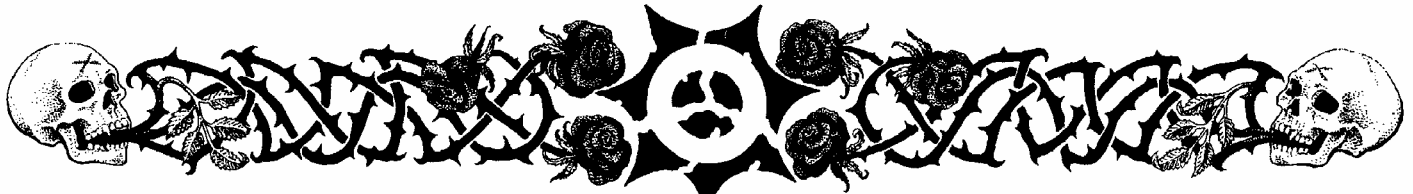
Handel und Wirtschaft

Während die herkömmliche Landwirtschaft, vor allem der Anbau von Weizen und Obst und die Zucht von Phraischafen, aber auch die hier typische Anpflanzung von Baumwolle und Zuckerrohr, weiterhin wichtig ist, hat Oron auch einige Gewerbe eingeführt, die zuvor ungebräuchlich oder verboten waren.

Zuerst ist hier der Sklavenhandel zu nennen. Die Sklaverei ist ja schon immer in Aranien bekannt gewesen, doch gab es bislang keinen Sklavenhandel – allenfalls konnten der Staat oder einzelne Gläubiger die Dienste ihrer Schuld- oder Strafsklaven vermieten. In Oron wurde allerdings deklariert, daß Sklaven tatsächlich nur bewegliche Habe seien wie etwa Pferde und Schafe. Daher können Sklaven als echte oder angebliche Verbecher von ihren Besitzern auch gehandelt werden wie Vieh. Zum einen gibt es nicht wenige Landedle, die 'überschüssige'

Sklaven an ihre Beli oder direkt in die Lasterhöhlen von Elburum verkaufen, zum anderen aber gibt es auch in den durch Flucht und Krieg menschenarmen Ländereien auf Maraskan und in Tobrien eine rege Nachfrage nach kräftigen jungen Burschen und Maiden für Sklavenarbeiten. Vor allem jene, die nicht recht kräftig und eher geistesstumpf geboren sind, werden ins Ausland verkauft, denn es fehlt ihnen die Anmut, Schönheit und vor allem Phantasie und Empfindsamkeit, die die Herrinnen Orons an ihren persönlichen Lastersklaven und Opfern ihrer Exzesse schätzen.

Ein zweiter Bereich ist der Anbau von Rauschkräutern verschiedenster Art, der Berichten zufolge ab dem kommenden Frühling begonnen werden soll. In erster Linie ist dabei an die Anlage von Zithabarpflanzungen zu denken, schließlich ist dieses Kraut im Tulamidenland



heimisch und muß heute aber vor allem von gewissenlosen Al'Anfanern angekauft werden. Daneben wird auch die eigentlich maraskanische *Rauschgurke* als Landbaufrucht in Betracht gezogen, denn man verspricht sich einiges von ihrer dumm und ausdauernd machenden Wirkung, um das Volk noch gefügiger zu machen. Als dritte Pflanze ist schließlich der *Purpurmohn* zu nennen, der angeblich ebenfalls kultiviert werden soll.

Meisterinformationen:

Die Beschreibung der drei genannten Pflanzen finden Sie im **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 82, 87 und 93.

Wie man schon vermuten kann, ist der dritte neue Zweig der oronischen Wirtschaft die Unterhaltung und das Vergnügen nicht nur der eigenen Oberschicht, sondern auch der zahlenden Gäste aus den Schwarzen Landen und sogar dem übrigen Aventurien. Vor allem in Elburum gibt es zahlreiche Spielhöhlen, die anderenorts verbotene und verwerfliche Wetten annehmen, Bordelle, die selbst die ausgefallensten Wünsche gegen entsprechende Zahlungen befriedigen, und Rauschtempel, in

den der Gast die wildesten Rausche und Träume wie aus einer Speisekarte auswählen kann. Vom Wirken der Gottheiten Rahja und Phex ist hier nichts zu spüren, hier wird gegen Geld jede Verderbtheit geboten, hier werden Begierden gepflegt oder geweckt, die gegen alle göttlichen Gebote verstoßen.

»Neben den Geschäften, die man in Oron mit verwerflichen Gütern macht, muß auch der herkömmliche Handel mit Lebensmitteln, Tuchen und anderen üblichen Waren erwähnt werden, den die Oronis mit den übrigen Schwarzen Landen treiben: Oron ist für die Heptarchenreiche geradezu die Kornkammer – auch wenn es nur ein Viertel Araniens unter seiner Kontrolle hat, sind seine Ackererträge immer noch weit größer als die des entvölkerten Tobriens oder des verwilderten Maraskan. Vor allem Weizen, Bier und Trockenobst sowie Woll- und Baumwolltuch werden nach Norden und Osten verkauft.

Ohne die oronischen Lieferungen könnten die übrigen Heptarchen weit mühseliger den Angriffen der Rechtgläubigen standhalten, sie müssen daher eines unserer Hauptziele sein.«

—Brief der aranischen Großadmiralin Pelioppe von Ruthmos

Der Kult der Belkelel

Lehre und Symbolik

»Es gibt viele schöne Dinge in der Welt, und sie stehen dem zu, der sie sich mit der Kraft der Begierde und Entschlossenheit nimmt. Was du willst, nimm dir; denn Leid und Tod anderer speisen deine Freude, und ihnen Gewalt anzutun und sie gegen ihren Willen zu nehmen, ist dir angenehm. Die hilflosen Laute deiner Opfer sind der Einen Und Einzigen Herrin die allerschönste Musik. Genuß ist nichts ohne Macht, und Macht nichts ohne Genuß, und im Antlitz der Einen Und Einzigen Herrin sind höchste Macht und höchster Genuß einig und unzertrennlich.«

—Kernstück der Glaubenslehre der Bel'Khelel-Anbeter

»Die Kultgemeinschaft der Erzdämonin behauptet von sich, die wahre und rechtmäßige Kirche der Göttin zu sein, die von den irregeleiteten fälschlich unter dem entwürdigenden güldenländischen Namen Raiu oder Rahja angebetet wurde; dieser Name ist heute verboten, da er vorgeblich die tulamidische Gottheit beleidigt.

Statt dessen ist als Ehrentitel der Name Bel'Khelel verbreitet, der 'Gebieterrin der Ekstase' bedeuten soll, ebensooft hört man aber auch den Namen Al Sali al Saliri, was 'die Eine und Einzige' heißt, denn der gemeine Mensch gilt als unwürdig, den wahren Namen der Gottheit zu kennen.

Wenig dürfte überraschen, daß zu den Farben der Gottheit neben dem Rot der Herrin Rahja auch das Schwarz zählt, wie es auch zu den dämonischen Titulaturen 'Herrin der Blutigen Ekstase' und 'Gebieterrin der Schwarzfaulen Lust' paßt.«

—Turlisin von Borbra, a.a.O.

»Rot seien der Mantel und der Schleier Der Einen Und Einzigen, und Schwarz sei Ihr Antlitz, wann immer es dargestellt wird, denn so groß ist Ihre Schönheit, daß keines Sterblichen Augen sie erkennen kann. [...]

Das heilige Geschöpf Der Einen und Einzigen aber ist das Einhorn von blutroter Farbe mit nachtschwarzem Horn. Es ist das mächtige, unbeherrschbare Wesen, das jeden Feind besiegt und sich doch vor Der Einen Und Einzigen beugt und Ihr zu Willen ist. Sein Bild soll in keinem Ihrer Schreine fehlen. [...]

Geschmückt werde Ihr Tempel und Ihr Schrein und jegliches Heiligtum

ten Lande Oron manifestieren. Der Tempelsklave schneide sie ohne Furcht vor den Dornen, denn ihr Stich ist eine Gnade, wenn er von der Herrin kommt. Die Tempelherrin aber habe stets einen Dornrosenstrauß bereit, um mit ihren spitzen Dornen die Ungläubigen zu strafen und in den Gläubigen die Empfindsamkeit ihrer Leiber und Seelen zu mehren. [...]

Der Einen Und Einzigen höchstes Geschenk an die Menschheit ist der Schwarze Wein, der seine Kraft aus dem Opfer der Gläubigen gewinnt. Er hat die göttliche Gabe erhalten, das Blut der Sterblichen in seinen Trauben zum köstlichsten Trünke zu veredeln, von dem ein Schluck den Trinkenden das Glück sehen läßt. Sich und sein Leben dem Schwarzen Wein hinzugeben, ist für den Sklaven eine letzte Gelegenheit, im Tode wieder mit der Gemeinschaft der Gläubigen eins zu sein, und Preis sei dem Edlen, der seinem Sklaven diese Gunst schenkt. [...]

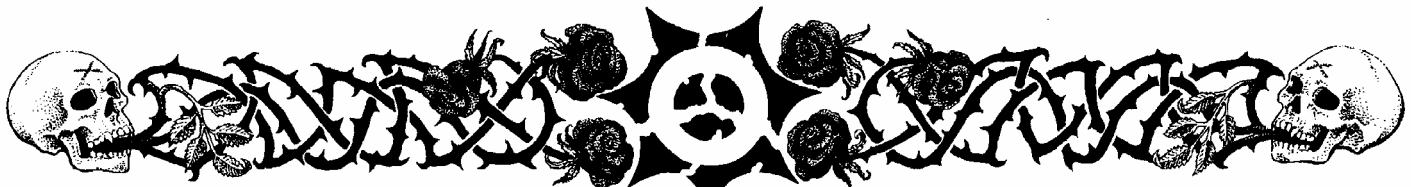
Das Paradies des Gläubigen, der Der Einen Und Einzigen treulich folgt, ist Ihr Lustgarten, der sich noch jenseits der Sterne bis in die Unendlichkeit erstreckt, voll Freuden, wie sie noch kein sterbliches Auge gesehen hat, und jede Orgie zu Lebzeiten kann nur einen schwachen Abglanz bieten.«

—aus dem Saphir al-Taref, dem liturgischen Text der Bel'Khelel-Anbeter

»In ihren Insancti oder Unheiligtümern der BKL, die die Oronis 'Tempel' nennen, scheint es als Leiterin eine sogenannte Tempelherrin (stets eine Frau) zu geben, die über eine verschieden große Schar von Tempelsklaven und – Sklavinnen gebietet. Die Tempelherrin muß uns als Faktiererin der Erzdämonin gelten, deren übernatürliche Kräfte bis hin zum Commandieren von minderen Dämonen reichen können.

Weit mächtiger sind dabei natürlich diejenigen Tempelherrinnen, die bereits vor ihrer ersten Verdammnis magische Kräfte besaßen: Dabei sind vor allem Hexen zu nennen, die die Schwesternschaft der Töchter Satuaris aufgegeben und sich der BKL zugewandt haben. Ihre Kenntnisse in der Beschwörung von Dämonen machen sie zu sehr gefährlichen Frauen, die als Tempelherrinnen oft in den größeren Unheiligtümern zu finden sind, die die Schreine einer ganzen Baronie beaufsichtigen. An dieser Stelle sei auch das Gerücht erwähnt, daß sich überlebende Dämonologen der Beschwörerschule Rashdul nach Oron geflüchtet und dort der BKL-Verehrung angeschlossen hätten.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der



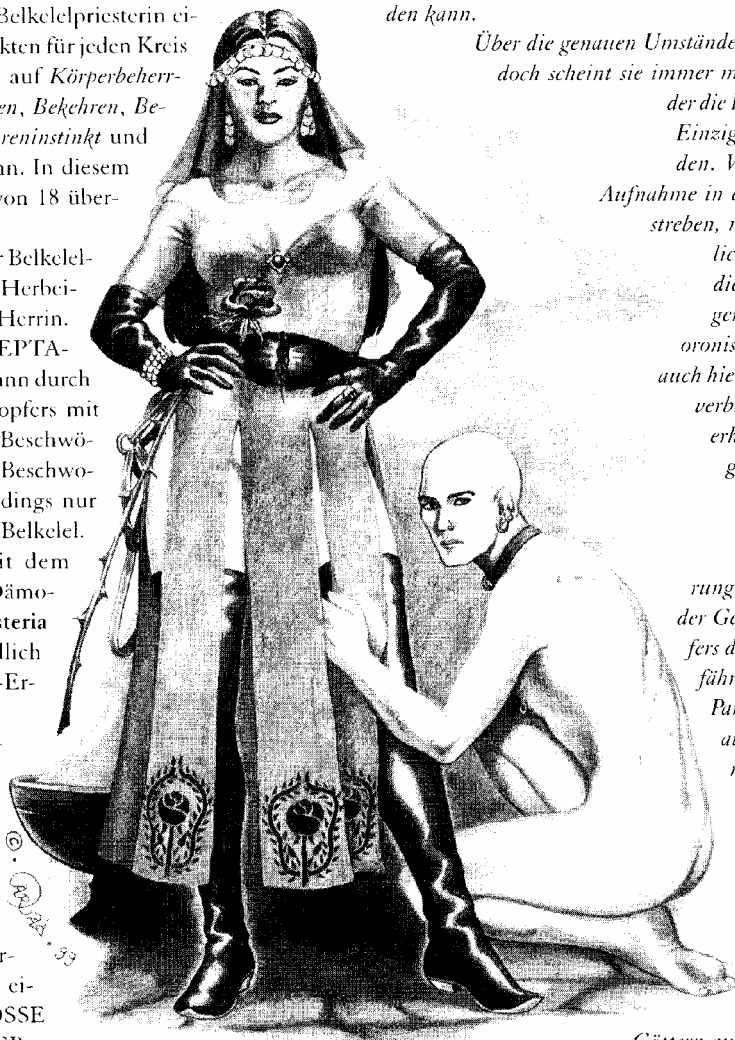
Die Belkelel-Priesterschaft (Meisterinformationen)

Als Paktierinnen mit der Erzdämonin besitzen alle Tempelherrinnen einige besondere Fähigkeiten:

—Sie als Meister können einer Belkelelpriesterin einen Bonus von sieben Talentpunkten für jeden Kreis der Verdammnis gewähren, der auf *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Zeichen*, *Bekehren*, *Be-tören*, *Lügen*, *Magiekunde*, *Gefahreninstinkt* und *Sinnesschärfe* verteilt werden kann. In diesem Falle darf das TaW-Maximum von 18 überschritten werden.

—Zum liturgischen Wissen einer Belkelel-Priesterin gehört ein Ritual zur Herbeirufung dämonischer Diener der Herrin. Es entspricht dem Zauber HEPTAGON UND KRÖTENEI und kann durch die Blutmagie eines Menschenopfers mit Kraft versorgt werden, wenn die Beschwörerin keine Astralenergie besitzt. Beschworen werden können damit allerdings nur Dämonen aus der Domäne der Belkelel. (Bedenken Sie, daß man mit dem HEPTAGON auch Mindere Dämonen herbeirufen kann; siehe *Mysteria Arkana*, S.129). Selbstverständlich gelten hier die üblichen Proben-Erleichterungen für Paktierer.

—Eine deutlich mächtigere Stellung nehmen natürlich diejenigen Kultistinnen ein, die zusätzlich (vorher) eine gildenmagische oder satuarische Zauberausbildung genossen haben. Letztere wird natürlich auch die passenden Beherrschungsauber wie die (an sich eigentlich 'undämonischen') GROSSE GIER und LEVTHANS FEUER umfassen.



Kultes, die aus der Eingeweihten zwar noch keine 'Priesterin' machen, sie aber auf eine Stufe heben, in der sie als vertrauenswürdig gilt und daher mit Verwaltungsämtern, einem Offizierspatent und ähnlichem betraut werden kann.

Über die genauen Umstände der Einweihung wissen wir wenig, doch scheint sie immer mit einer Ansprache zu beginnen, in der die Lehren und Prinzipien der Einen und Einzigen noch einmal hervorgehoben werden. Wenn der Proband erklärt hat, die Aufnahme in die Reihen der Eingeweihten anzustreben, muß er eine Prüfung ablegen. Ähnlich wie Verbrecherbanden, bei denen die Aufnahmeprüfung in einem blutigen Verbrechen besteht, geht auch die oronische Kirche der Bel'Khelel vor; denn auch hier umfaßt die Prüfung eine Tat, die so verbrecherisch ist, daß sie den Täter dauerhaft von der Gemeinschaft der Rechtgläubigen scheidet: Von ihm wird erwartet, daß er ein Opfer, das alle Merkmale der Unschuld, Schönheit und Verletzlichkeit zeigt, als Nahrung seiner Lust gebraucht und zu Ehren der Gebieterin quält, bis die Seele des Opfers durch seine Taten in die Niederhöhlen fährt; dabei werden in einer grausamen Parodie unserer Kirche der Rahja wohl auch 'Inspiration' und 'Kreativität' seines 'künstlerischen Aktes' bewertet. Wenn er eine Schwäche wie Mitleid zeigt, wird er abgewiesen und ver-sklavt oder getötet. Wer die Prüfung hingegen besteht, hat seine Seele selbst verdammt und erhält, angeblich von der Erzdämonin selbst, das Mal der Bel'Khelel, ein nur von ihr oder den

Göttern auszulöschendes Zeichen, daß dem verdammten als Knecht der Erzdämonin ausweist und ihm das Betreten von zwölfgöttlichen Tempeln unmöglich macht.»

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Belkelelpriesterinnen im Spiel

Die 'Geweihten' der Herrin der Schwarzfaulen Lust sind im Spiel vor allem wegen ihrer weltlichen Bedeutung wichtig – sie sind für ihre Herde tyrannische Despotinnen, die ihre Macht ausnutzen, wo immer es geht. Es gibt etwa in jedem dritten Dorf einen kleinen Tempel der Einen Und Einzigen, oft sind auch die Tempel anderer Götter entweiht und der Belkelel gewidmet worden.

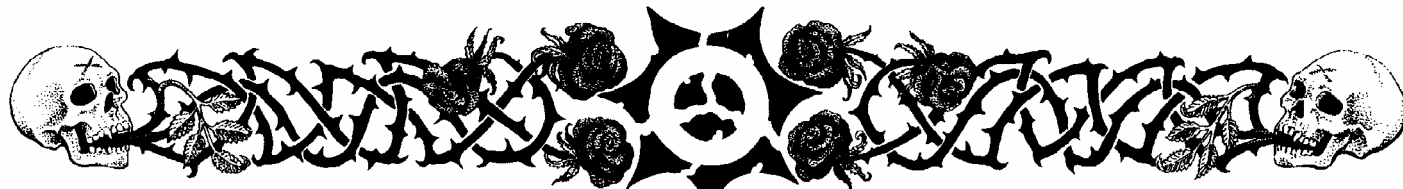
Magiebegabte Priesterinnen sind weit seltener, insgesamt vielleicht in jeder Baronie ein oder zwei. Bedenken Sie dabei, daß eine magiebegabte Kultistin oberhalb der 9.Stufe bereits eine für ihre 'Kirche' wichtige und sehr einflußreiche Person mit zahlreichen Sklaven und Kontakten ist.

»Um in der neuen oronischen Obrigkeit zu Einfluß zu gelangen, scheint es notwendig zu sein, sich der Kirche der Einen Und Einzigen angeschlossen haben. Während das normale Volk der Laienmitglieder als eine Herde von Nutztieren betrachtet wird, gibt es eine 'Einweihung' in die Mysterien des

Meisterinformationen:

Das heißt in der Tat, daß fast alle Würdenträgerinnen und Würdenträger Orons – nicht unbedingt der gesamte Adel, aber alle, die als 'Staatsdiener' anzusehen sind – als Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis gelten müssen – eine horrend hohe Zahl von mehreren hundert bis einigen tausend, weit mehr Verdammte als selbst unter Xeraans Borbarad-Religion oder als Belhalhar-Paktierer in Tobrien.

»Ein wichtiges Element in der neuen 'Kirche' der Bel'Khelel, der deutlich zeigt, wie sehr die Prinzipien der Herrin Rahja hier pervertiert werden, ist die Lehre von der Zähmung der Wildpferde: Wo in der Kirche der Herrin Rahja die Stute Sulva und der Hengst Tharvun ('Schönheit' und 'Wollust') als Gefährten der Göttin gelten, wild und zügellos wie die Herrin selbst, spricht der Kult der Bel'Khelel von der Notwendigkeit, die unberehrten Pferde zu brechen, zu unterwerfen und zuzureiten, bis sie gehorsam und unterwürfig sind.



Daß dabei nicht allein von realen Pferden die Rede ist, sondern auch und gerade im übertragenen Sinne vom Volk allgemein und der Schar der ungeweihten Laiengläubigen im besonderen, ist offensichtlich. So kennt der Bel'Khelel-Kult den Begriff der 'Herde' für seine Schar der Gläubigen, ein Begriff, den die Priester eher spöttisch und abwertend gebrauchen; ebenso wie die Begriffe 'Stute' und 'Hengst' für weibliche und männliche Tempelbesucher, der allenfalls einen lobenden Beiklang hat, wenn es um körperliche Merkmale geht, die der Tempelherrin gefallen. Wenn es um den Gehorsam eines Laien gegenüber den Forderungen der Tempelherrinnen und der Obrigkeit geht, ist oft der Begriff 'Rittigkeit' zu hören. Die Rolle der paktierenden Tempelherrinnen als 'Zureiterinnen des Volkes' wird auch in ihrer Amtstracht deutlich:

Diese ist der Reitkleidung vornehmer aranischer Damen nachgeahmt und dabei so entworfen, daß sie den Leib der Paktiererin zugleich verhüllt und zur Schau stellt: Aus schimmernder, blutig-feucht wirkender Seide ist das Reitkleid, das am Oberkörper wie ein zweite Haut scheint, von der Taille abwärts aber in einzelnen Bahnen fällt, deren hohe Schlitzte jedoch nur erahnen, nicht aber erkennen lassen. Die dafür notwendigen verlockenden Körperformen, seien sie nun üppig oder knabenhaft, scheint jede Paktiererin zu besitzen. Dazu werden lange Reithandschuhe und oberschenkelhohe Stiefel von pechschwarzer Farbe getragen, an denen oft tückische Sporen sitzen. Die Tracht wird vervollständigt von einem schwarzen Gürtel, an dem als Zeichen der Tempelherrinnenwürde eine Reitgerte oder eine dornenreiche Dornrose und ein Zaumzeug hängen.

Die Haare werden lang und meist offen getragen, und nicht selten trägt die Tempelherrin auch einen Schleier aus dünner blutroter Seide, der das ganze Antlitz außer den Augen bedeckt, und manchmal selbst diese – daß es gut möglich ist, durch ein Seidentuch vor den eigenen Augen hindurch zu sehen, ohne selbst erkennbar zu sein, ist ja bekannt.

Die Sklaven, die der Tempelherrin ausgeliefert sind, dienen ihr als Handlanger und mitunter auch als Opfer. Ihre 'Amtstracht' besteht aus wenig mehr als roten und schwarzen Bändern, die sie um den Hals tragen. Es scheint – aber das ist keineswegs allgemeingültig – vielerorts so zu sein, daß die für niedrigste Verrichtungen und Opfer eingeteilten Sklaven schwarze Halsbänder, die mit etwas verantwortungsvolleren Aufgaben wie denen eines 'Meßdieners' oder 'Sakristans' betrauten Sklaven blutrote Halsbänder tragen. Mancherorts sind die Halsbänder auch in Anlehnung an das Zaumzeug gezähmter Pferde aus gefärbtem Leder gemacht und dann mitunter mit Glöckchen und Flitter verziert. Aus dem Beliyet Yaisirabad hören wir gar davon, daß die Tempelsklaven und –sklavinnen hier rot oder schwarze emaillierte Stahlreifen um den Hals tragen.

Um Sklaven zu züchtigen, zu demütigen oder einfach ihren Status als Nutztiere zur Schau zu stellen, ist vielerorts auch regelrechtes schwarzes Zaumzeug in Gebrauch, das das Halsband mit einer knebelähnlichen Kandare verbindet, die den Sklaven am Sprechen hindert, und das zudem manchmal noch 'Scheuklappen' umfaßt, die anders als beim Pferd völlig vor die Augen des Trägers geschwenkt werden können, um ihm vollends die Sehkraft zu nehmen.

Schließlich sind Schleier ein häufig getragenes Kleidungsstück, da sowohl die Hohepriester wie auch die Opfer dadurch ihrer Individualität beraubt und zu Darstellern eines überderischen Spektakels werden: Im Mysterienspiel um den Märtyrertod des Donation von Terilia etwa vergeht der verschleierte Darsteller im Feuer, um wenige Augenblicke später wie der sagenhafte Lichtvogel neu zu entstehen. Daß es sich dabei um einen weiteren verschleierten Sklaven handelt, scheint den meisten der fanatischen Zuschauern entweder nicht zu Bewußtsein zu kommen, oder es ist ihnen gleichgültig.

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Wichtige Unheilge der Bel'Khelel-Verehrung

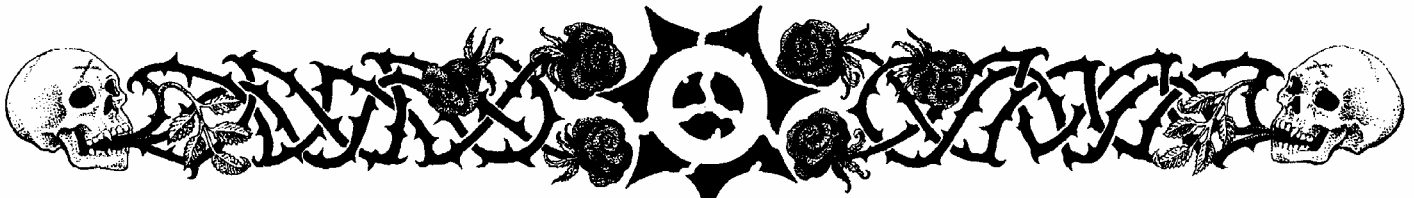
Hela-Horas, die 'Schöne Kaiserin', wird von manchen Predigern der Bel'Khelel als wichtige frühere Dienerin der Einen Und Einzigen dargestellt, die deren Lehren von einem tulamidischen Propheten empfangen haben soll. Ein Zeichen ihrer Erleuchtung sei auch, daß sie das aranische Land als ihrem Kaiserreiche gleichberechtigt anerkannt habe. Diese krude Geschichtsklitterung, die nicht allein die für eine ketzerische Übernahme untaugliche Königin Mygdonia von Aranien ignoriert, scheint auch sonst wenig mit der historischen Wirklichkeit zu tun zu haben; zumindest gibt es in der Biographie der Hela-Horas keinerlei deutliche Hinweise, daß sie gerade mit der Erzdämonin Belkelel paktiert habe. Im Volk ist diese Legende nichtsdestoweniger weit verbreitet.

Bel Gor, Gebieter der Gor, ist ein in Oron weitverbreiteter Name für den Dämonenmeister, vor allem wenn man sich auf die Zeit vor den Magierkriegen bezieht, als er in seiner Schwarzen Zitadelle in der Gorischen Wüste herrschte. So seltsam es erscheint, kennen die Oronier doch eine häufig erzählte Legende, wie Bel Gor der schnippischen Kaufmanns-tochter Semiria saba Hammadi begegnet, die seine Avancen abweist, so daß er sie verschleppt und ihr unter körperlichen und seelischen Quälereien jeglichen 'Hochmut' austreibt.

In dieser und vielen ähnlich konstruierten Erzählungen geht es nicht zuletzt um den Beweis, daß 'Bel Gor' in erster Linie ein Anhänger der Bel'Khelel war und der dieser Erzdämonin zugewandte Teil seiner Krone dementsprechend der bedeutendste und wichtigste. Daß dadurch vor allem auch die Moghuli Dimiona als die mächtigste und ranghöchste der Heptarchen dargestellt werden soll, liegt auf der Hand.

»**Donation Alrik von Terilia**, Graf von Elburum, alias Der Magiergraf von Edas. Der jüngere Sohn der elburischen Gräfin wurde 556 BF während der Herrschaft Rohals geboren und schlug früh die Laufbahn des Akademiemagiers ein. Nach einem unterdrückten Skandal, vermutlich um die Verfechtung schwarzmagischer Theorien, ging er in die aranische Schwesterstadt Sylla und von dort in die Syllaner Kolonialsiedlung Charypso auf Altoum und bekämpfte die Mohastämme des Hinterlandes, was ihm den Titel eines Markgrafen des charyptischen Vorpostens Edas eintrug. Im aventurischen Süden kam er auch in engen Kontakt zu einem Kult der BKL, dessen Mitglied er etwa 580 BF wurde. Mit einem beträchtlichen Vermögen heimgekehrt, stieg er trotz des inzwischen verdrängten Skandales rasch in der Elburischen Magierakademie (damals eine Verwandlungsschule) auf. In dieser Zeit entstanden auch, angeblich durch im Rausch empfangene Eingebungen, die meisten seiner Bücher, die im Geiste der BKL-Verehrung die eigensüchtige Suche nach Genuß durch das Quälen Schwächerer als Zeichen der Stärke verherrlichten. Sein folgenreichstes Werk war dabei der Zweiteiler Die beiden Brüder aus den Bänden Die Nachteile der Demut und Die Vorteile des Stolzes, die von zwei magiebegabten, völlig gegensätzlichen Brüdern handeln, die die Menschlichkeit des einen verhöhn-ten und den Machtwillen des anderen glorifizierten. Erst nach Ausbruch der Magierkriege, als ihm die Tragweite seiner eigenen Werke deutlich wurde, stellte er sich auf die Seite Borbarads, ohne wesentlich zu dessen Kriegsanstrengungen beizutragen. Nach den Kriegen aus Aranien verjagt, verschwand er, der stets als Graf von Edas publizierte, aus dem Blick der Öffentlichkeit. Seine übrigen Werke, namentlich Schwarze Magie – ihre wichtigsten Rituale und Die Philosophie im Lehrsaal sind trockene Kompilationen der Magie der Linken Hand bzw. der Magierphilosophie ohne die mitreißende Wirkung seiner früheren Bücher.«

—aus der Encyclopaedia Magica, Vol. II, 4. Kusliker Auflage von 790 BF



«Der oronischen Herrscherschicht gilt einer der ihren, der berühmte Magiergraf Donatien von Terilia, als einer der wichtigsten Verfechter der aranischen Vormacht im Dienste der Bel'Khelel: Er habe sowohl die weltliche Macht seines Mutterlandes bis auf die Waldinseln ausgedehnt, wie auch die lange Zeit wichtigsten Offenbarungen über das Wesen der 'Herrin' verfaßt, die jedoch von den vorherrschenden Ketzern der Rahjakirche unterdrückt wurde. Kurzum, man ist in Oron dabei, aus dem irregeleiteten Magus von fragwürdigem Charakter und geringer persönlicher Integrität einen 'Märtyrer der frühen Kirche' zu konstruieren.»

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Rahja und Belkelel – Harmonie und Kakophonie

«Wisse, daß immer dann, wenn ein Sterblicher den Rausch der Ekstase erlebt, ein feiner Klang entsteht, den Sterbliche nicht mit den Ohren hören, sondern nur mit dem Gefühl erahnen können.

Wenn der Weg zur Ekstase im Einklang der Seelen zurückgelegt wurde, ist der Ton wundervoll und harmonisch, und der Herrin wohlgefällig, denn Rahja ist die Herrin der Harmonie.

Wenn aber eine Seele in Wahre Qual gestürzt wurde, wenn das Leiden der einen Seele das Mittel zum Genuß der anderen war, dann erklingt eine schrille Dissonanz aus widerstreitenden Gefühlen, die der Herrin in den Ohren schmerzt und die Sterbliche mit Abscheu erfüllt. Die ewige Feindin aber in ihrer Niederhölle frohlockt, denn ihr gefällt die Kakophonie der gequälten Seelen auf das vorzüglichste.

So ist es denn auch ihr Wille, durch ihre Verbündeten die Kakophonie der Welt zu mehren, indem mehr und mehr Sterbliche verleitet werden, ihre Ekstase aus der Seelenqual anderer zu gewinnen und damit einige neue Töne der Kakophonie hinzuzufügen, die einst die Harmonie unserer Göttin überwältigen soll.»

—aus Von der Hingabe der Rahja-Geweihten Ghamypola di Fasar

«Es ist ein ebenso verbreiteter wie irriger Glaube, der fundamentale Unterschied zwischen der Lust, die der Herrin Rahja gefällt, und den Formen, die ihrer erzdämonischen Feindin nahestehen, sei anhand der Taten zu bestimmen, die zwei oder mehr Beteiligte in der Hitze des Rausches tun. Als wäre es so einfach, eine Linie zu ziehen zwischen den rahjagefälligen Haltungen und Stellungen und den dämonischen. Wo soll der Frevel denn liegen – wenn die beiden Beischläfer die Silhouette eines Dämonenhauptes bilden ...?»

Oder beginnt die Ketzerei gegen die Göttin dann, wenn Schmerz und Gewalt ins Spiel kommen, wie man es im Svelltland glaubt? Ein verlockend einfacher Gedanke, aber so einfach ist es nicht. Denn ist es nicht auch Gewalt, wenn die Ekstase der Göttin einen Sterblichen packt und förmlich aus seinem Alltagsleben herausreißt? Wer ist so unglücklich, nicht zu wissen, daß auch die Liebe eine Gewalt ist, die den Befallenen packt und ihm die Ruhe raubt? Auch da wird nicht nach der Befindlichkeit und dem freien Willen gefragt.

Aber das, was viele meinen, wenn sie die Gewalt verdammen, ist der wahre Kern. Denn wie ein jeder wissen sollte, ist die Herrin auch die Göttin der Harmonie. Und diese Harmonie ist mehr als nur das wohlige Gefühl beim trauten Beisammensein, sie umfaßt alle Formen der Übereinstimmung und des Einklanges, zu dem Seelen in der Lage sind, wenn auch vielleicht nur für Stunden oder Momente. Wann immer beim Spiel der Liebe und der Lust die Seelen der Beteiligten im Gleichklang sind, erfolgreich bemüht, die Seelennatur des anderen zu begreifen (oder durch die Intuition dazu fähig), dann ist auch das Wirken der Göttin nahe, ganz gleich, ob sich zwei in inniger trauter Umarmung umschlungen halten oder das Spiel der Ruten und Geißeln genießen.

Aber was ist dann nun das Wesen der Feindin? Um es in der Sprache der gelehrten Musikanten zu sagen, die Dissonanz, der Mißklang. Wenn sich beim Spiel der Lüste zwei Seelen bekämpfen, wenn die eine sich der anderen aufzwingt, wenn statt Genuß und Harmonie Widerstreit und Seelengewalt herrscht, dann ist die Herrin der blutigen Ekstase nicht fern. Denn statt des Gebens und Nehmens, das der Herrin Rahja gefällt, genießt die Feindin den Raub der Lust, bei dem einer seine Lüste ausübt und der andere, verängstigt, verletzt, verwirrt zum Opfer und Objectum geworden ist. Wer um des Rausches willen raubt und mordet, wer im Rausch der Lust nicht des anderen Kräfte stärkt, sondern von ihnen zehrt wie ein Wiedergänger und den anderen ausgenutzt zurückläßt, wer lieber Angst und Qual verbreitet als Genuß und Freude (und meine Leser, denket daran, in welch vielfältiger Gestalt die Freude daherkommt), der ist der Erzdämonin nahe – sei es der brutale Vergewaltiger, sei es der dekadente Folterer, sei es die Lebenskraft aussaugende Lamijah oder der von Selbstfoltern entstellte Faqir, sie alle zählen zu den Gefolgsleuten der Feindin, wissend oder unwissend.»

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Meisterinformationen:

In dem Bereich, der wie etwa Karmaenergie weder mit den gewöhnlichen Sinnen noch mittels Magie zu erkennen ist, existieren die beiden widerstreitenden Kräfte der Harmonie Rahjas und der Kakophonie Belkelels tatsächlich. Die Beschreibung mit Begriffen der Musik ist natürlich nur eine Analogie für etwas, das sterbliche eben nicht wirklich erfassen können und zu dem sie nur in höchster Ekstase kurzfristigen Zugang erleben.

Im Spiel soll Ihnen das vor allem eine handhabbare Entscheidungshilfe geben, wenn Sie die Löblichkeit, Neutralität oder Verwerflichkeit von geschlechtlichem Verhalten beurteilen müssen, was in Kampagnen in und um Oron leicht vorkommen kann: Was immer die Beteiligten für sich und die Lust des anderen tun (auch wenn es 'Alanfanische Spielchen' sein mögen), ist eher rahjagefällig; wenn die Beteiligten vor allem an sich denken, fällt es vor allem in die breite Grauzone in der Mitte. Wenn aber der eine die Seelenqual des andern billigend in Kauf nimmt oder bewußt herbeiführt, um selber Genuß zu verspüren, dann ist die Kakophonie gefördert und Belkelels Interesse an dem cifrigen Musikanten geweckt – welche konkreten Folgen das hat, müssen Sie entscheiden.

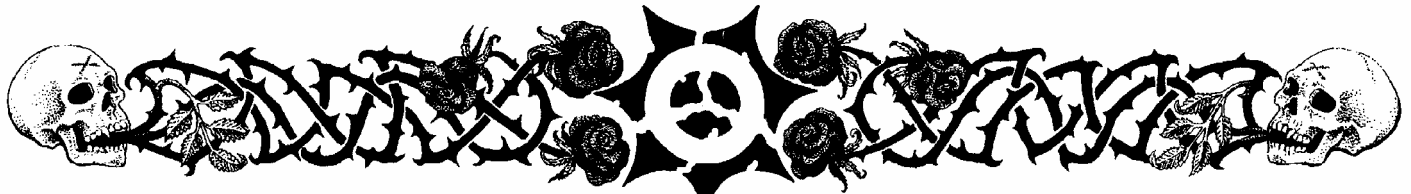
Der Orden des Gehörnten Gottes

«Der Erstgeborene der Einen Und Einzigen aber ist der Zweigehörnte. Ist seine Mutter und Herrin die thronende Gebieterin unendlicher Schönheit und Freude, ist er der stürmische Prinz, der seine Kraft freigiebig mit den Sterblichen teilt. Er hat das Recht, sich als Erster zu nehmen, was ihm gefällt, und seine unberechenbaren Launen spielen mit den Sterblichen wie die Kraft der Elemente. [...] Seine Heilige Zeit ist der Levthansmond, wenn Seine Stärke am größten und er den Sterblichen am nächsten ist.

Das Heilige Zeichen des Zweigehörnten ist der Kreis, der zwei Hörner trägt, seine Ritualgeste aber wird folgendermaßen gezogen: Lege deine Fäuste an Deine Schläfen und winkle Deine Daumen wie geschwungene Hörner!«

—aus dem Sefphir al-Taref, dem liturgischen Text der Bel'Khelel-Anbeter

«Während der Kultus der Bel'Khelel nur Frauen offensteht und nur sie Tempelherrinnen werden können, besteht eine als Orden deklarierte Gemeinschaft, die wiederum fast ausschließlich Männer aufnimmt und sich, man kann es anders nicht sagen, der Vergewaltigung und Brutalität verschrieben hat. Während die Götterfeindinnen der Bel'Khelel-Gemeinschaft



ihre Grausamkeiten ebenso geistig und seelisch wie körperlich verüben und neben der Folter auch subtilere Formen der Erniedrigung kennen, um 'ungehorsame Pferde zuzureiten' und allerlei dekadent-verfeinerte Wege verfolgen, um die Blutige Ekstase zu erreichen, ist der Orden des Gehörnten Gottes allein auf brachiale Gewalt und leibliche Mißhandlung ausgerichtet – seine Mitglieder 'dienen der Herrin', indem sie ihre Gelüste auf gewalttätige und gedankenlose Weise befriedigen, sei es durch die Schändung ihrer zufällig ausgesuchten Opfer oder das maßlose Konsumieren von Bier, Branntwein und anderen Rauschmitteln.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

«Der 'Kirche der Einen Und Einzigen' zugehörig, aber untergeordnet ist der 'Orden des Gehörnten', der einen Halbgott in Gestalt eines Mannwidders verehrt – offenkundig eine Form des Levthan, auch wenn der Name nicht genannt wird. Wie sie ihren Ordenspatron darstellen, kann sich jeder vorstellen, der auch nur etwas von den rauen, geistlosen Wegen dieser Levthansjünger gehört hat: Der Widderkopf mit den riesigen, geschwungenen Hörnern verblaßt doch neben dem meist zur Aberwitzigkeit übertriebenen Gemächt, während Arme und fellbedeckte Beine des Götzenbildes oft sehr nachlässig ausgeführt wurden. Ebenso wurde berichtet, daß sie mitunter grobe hölzerne und steinerne Abbilder des Levthansphallus errichten, auf denen sie Unglückliche, die in ihre Hände gefallen sind und keinen Schutz durch den Adel genießen, dem 'Vergnügen des Gottes' opfern.»

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Dieser Orden des Gehörnten Gottes kennt weder Statuten noch Matrikeln, sondern ist eher eine wüst zusammengesetzte Horde von Schändern und Mördern, denen die Herrinnen aus einer grausamen Laune heraus Freizügigkeit und die Erfüllung ihren blutigen und brutalen Lüste erlauben.

Die genaue zahlenmäßige Stärke der oronischen 'Levthansjünger' zu schätzen ist unmöglich, doch scheinen sie in 'Horden' von ein bis drei Dutzend umherzuziehen, die jeweils von einem Pushar angeführt werden; es gibt wohl ungefähr zehn dieser Horden. Als das Oberhaupt oder Pusharim-Pushar dieses Kultes gilt der Ferkinahauptling Yabman Pascha, einer der grausamsten Handlanger der Moghuli. Schon die Titel belegen, daß der Einfluß der unkultivierten Gebirgsbarbaren entscheidend ist.

Zu seinen Mitgliedern zählen vor allem die einst durch Merisa von Elburum angeworbenen Ferkinasöldner der Ban Uludh, denen diese blutigen Ausschreitungen offensichtlich zusagen, doch gibt es auch ausreichend Berichte, daß sich manche Einheimischen und selbst einige der in Gefangenschaft geratenen Thorwaler von Ljanka nach ihrer Freilassung (?) diesem Haufen angeschlossen haben.

Eine reglementierte Tracht scheint nicht zu bestehen, doch mischen sich hier verschiedene Einflüsse zu einer gewissen, informellen Kleiderordnung: Wie die Ferkinas tragen sie an den Beinen enge Hosen aus Lederflecken und an den Füßen festes Schuhwerk aus Leder. Von den Thorwalern hingegen wurde die Krötenhaut übernommen, ein schweres Lederwams, das mit Nieten verstärkt und am Rücken mit Bildern des Gehörnten oder seines Gemächts 'verziert' ist. Ebenfalls thorwalsch beeinflusst scheint die mitunter beschriebene Sitte zu sein, Helme mit Hörnern zu tragen, in diesem Falle natürlich mit geschwungenen Widderhörnern. Der Vorliebe der Ferkinas für Felltrophäen hingegen entspringt wohl die Neigung, sich mit Pelzstücken zu schmücken oder gar statt einer Hörnerkappe dem Schädel eines echten Widders mit samt dem Fell zu tragen. Und obwohl es normalerweise ein Zeichen der Sklaven ist, sind viele Levthansjünger auch dreist genug, sich mit allerlei derben und meistens obszönen Tätowierungen zu zieren.

«Während sich manche Levthansjünger vor allem in Leder und Felle kleiden, verzichten andere ganz auf solche Zeichen der Kultiviertheit: Sie lassen Haupt-, Bart- und Körperhaar wild sprießen und schlingen allenfalls ein Fell um die Schultern. Das sind auch diejenigen, die selber die Form von ungeheuerlichen Mannwiddern annehmen, ehe sie sich einem Kampf oder einer Schändung zuwenden.»

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

«Die Levthansjünger vom Orden des Gehörnten Gottes zählen in mancher Hinsicht zu den schlimmsten Gruppen, denen man in Oron begegnen kann: Selbst gegenüber einer Tempelherrin oder einer Dorf-Sheyka kann man mit List und Gerissenheit etwas ausrichten, doch die Levthansjünger haben nahezu jede zivilisierte Eigenschaft abgelegt und scheinen nur dem Ziel zu folgen, sich durch Schnaps und die Folter Unschuldiger zu amüsieren, so daß sie kaum Argumenten außer reiner Gewalt zugänglich sind.»

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordensspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

«Es gibt vielfach widersprüchliche Berichte, wie es um übernatürliche Kräfte der brutalen Levthansjünger Orons bestellt sei: Während manche ihnen schier unglaubliche Zaubermacht zuschreiben, behaupten andere, daß sie nicht mehr als gewalttätige Tölpel seien.

Die Wahrheit scheint in der Mitte zu liegen: Bei den allermeisten liegen wohl wirklich keine außergewöhnlichen Kräfte außer ungewöhnlicher Selbstbeherrschung gegen Schmerzen vor, doch existieren zuverlässige Berichte, daß sich einzelne aus ihren Reihen in tierhafte Mannwilder verwandeln könnten, die riesenhaft und unverletzlich seien und Levthanssöhne genannt werden. Wenn das stimmt, mag es sich um eine dämonisch verursachte Variante der Lycanthropia handeln, die eventuell besonders eifrigen Kultisten als Form der Belohnung gewährt wurde.»

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

Meisterinformationen:

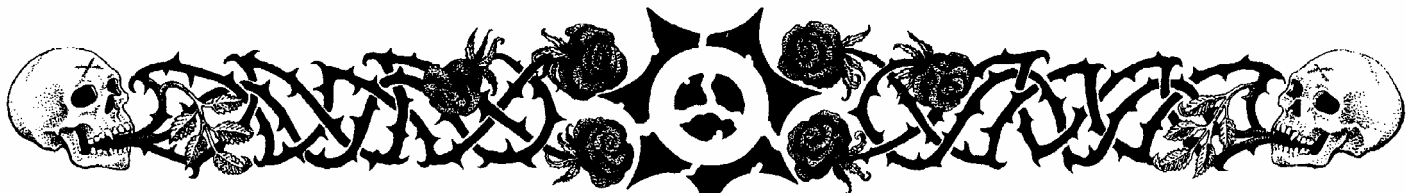
Mehr zu den Mannwiddern, ihrer Entstehung und ihren Eigenschaften finden Sie im Abschnitt **Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art** auf Seite 42.

Lamijanim

«Nachdem Dschelef aber im Palast der Beli angekommen war, da sah er sich der Herrin des Landstriches gegenüber, durch den er hatte reisen müssen und wo er soviel Elend erblickt hatte. Doch als er der schlanken Gestalt der Dame Zulhamin ansichtig wurde, vergaß er alle Not und Armut, denn in güldenem Gespinst war sie gehüllt, in haarfeine Ketten aus reinem Gold. Wie das Wasser eines Barun-Ulah-Kataraktes strömten sie von ihrem juwelenbesetzten Pektoral über ihren elfenbeinernen Leib herab, und wie Wasser Steine umspülten, teilten sich die Goldfäden vor jeder Wölbung ihres Körpers, und alles lag ihm vor Augen, was dem Leib der Frauen Schönheit verleiht. Doch ihr Antlitz war noch verborgen hinter einen zarten Seidengespinst.

Dann hörte er ihr glockenhelles Lachen, schmeichelnd und weich. Ein leiser Hauch ihres Atems genügte, den seidenen Schleier zu heben und fort zu wehen – und als Dschelef das makellose Gesicht der Palastherrin und ihre noch wie zum Kuß gespitzen rosigen Lippen erblickte, da war er der Dame Zulhamin verfallen.

Ohne noch seiner Dschamila zu gedenken oder sich seines Schwures zu erinnern, vergaß er die geraubte Maid angesichts der üppigen Verführerin, die vor ihm stand. Wie das Blöken des brünstigen Ziegenbockes klang sein Ruf,



mit dem er sich der Palastherrin näherte, und unter der sanften Berührung ihrer spitzen Fingernägel wuchs seine Erregung zu ungeahntem Maß.

Doch aus einem stürmischen Brauträuber wurde in der Hitze ihres Liebes-spieles alsbald ein gefügiger Sklave, verfallen ihren überderischen Reizen. Nie hatte er sich solchen Vergnügen auch nur erträumt, und nun wurde alles Wirklichkeit, was sich der Lüsternste unter euch bei seinen wildesten Räuschen erhoffen kann, und noch sieben mal sieben mal mehr. Er erfuhr von ungeahnten Dingen, die Mann und Frau miteinander tun können, erlebte Akte, die er nie einer Frau zugetraut hätte, und ertappte sich bei Taten, die er noch vor kurzem weit von sich gewiesen hatte. Und alles versetzte ihn in ungekannte Beglückung, und ebenso wie an ihren Spielen ergötzte er sich daran, wie sehr ihn diese Dinge über die Einfachheit und Schlichtheit, ja, über jegliches Fassungsvermögen und alle Vorstellungskraft seiner früheren Stammesgeschwister emporhoben. Kein Scheich, kein Sultan, kein Gott erschien ihm noch im geringsten von Bedeutung zu sein, und gemeinsam mit seiner neuen Herrin erging er sich in Freveln und Lasterungen, deren Kühnheit, deren Bruch mit allen vertrauten Gesetzen ihn glauben ließen, durch die Dame Zulhamin herausgehoben worden zu sein aus den Reihen der gewöhnlichen Sterblichen, für die derlei Dinge Gültigkeit haben. Gemeinsam bestiegen sie den Berg der Lust, und immer höher führte sie ihn. Quälend langsam schien der Anstieg, doch Dschelef genoß jeden Schritt. Schließlich aber hatte er den Gipfel des Berges erklimmt, und in dieser einzigen, kurzen Ewigkeit hob er sein Haupt und sah in Zulhamins Antlitz, in das Gesicht einer ewigen, göttergleichen Macht. In seinem Innersten schrie eine Stimme danach, sich dieser Frau, dieser Dschinni der Liebe, dieser Göttin der Lust zu ergeben und auf immer ihr ergebenster Gläubiger und Anbeter zu sein, ihr eifrigster Prophet und ihr unwürdigster Höriger zugleich, während sie seine gestohlene Kraft genoß. Denn die Herrin des Palastes war eine unheilige Buhle, eine verdorbene Kraftzehrerin – eine Lamijah!

—Auszug aus einem derzeit weit verbreiteten Märchen des Tulamidenlandes

»Lamijanim ist ein Wort, das man von den Geschichtenerzählern Tulamidiens immer wieder hört, und auch beim Gespräch im Badehaus gibt es wilde Gerüchte über die Lamijanim zu hören: Unsterblich schöne Frauen und Männer sollen sie sein, ebenso verführerisch wie grausam. Sie sollen die wahre Herrscherkaste Orons stellen, ja, eine jede vornehme Frau Orons soll zu ihnen gehören. Ihren Untertanen sollen sie die Lebenskraft aus dem Leibe stehlen wie ein Vampir, doch seien ihre verbotenen Künste ebenso verlockend wie das Blutsaugen der Vampire abstoßend.

Aber was verbirgt sich wirklich hinter diesen Erzählungen und Märchen? Stellen wir zuerst fest, daß es die Lamijanim wirklich gibt und sie zu den größten Gefahren zählen, die die Unheilige Verführerin den Götterfürchtigen entgegenstellt. Sie sind alle Sterbliche gewesen, zumeist menschliche Frauen, und vielfach leben sie noch in die Maske ihres früheren Daseins.

Die bekannteste und gefährlichste Gabe der Lamijanim besteht in dem Vermögen, ihren Gespielen beim Lustakt – denn ich weigere mich, hier das Wort Liebe zu beschmutzen – Lebenskraft zu rauben. Ähnliches sagt man zwar auch von Hexen, doch scheint es da nur um die Kraftmenge zu gehen, die einem ein erholsamer Nachtschlaf verleiht. Lamijanim hingegen ziehen ihren Bettgefährten die Lebenskraft aus dem Leib, als wäre sie das Mark der Knochen. Im bestmöglichen Falle erwacht das Opfer nach einer wilden Nacht der Lust entkräftet und geschwächt, doch ohne bleibende Schäden. Doch wahrscheinlicher ist, daß die Lamijah ihm permanent Gesundheit und Stärke gestohlen hat und er zu ihrem hörigen Sklaven geworden ist. Denn das scheint ihre zweite große Kraft zu sein: die bannartige Herrschaft über ihre Gespielen, gleich welchen Geschlechtes. Damit meine ich jetzt nicht einmal ihre scheinbar übermenschliche Fähigkeit, ein ausersehene Opfer auch wirklich in ihren Bann zu schlagen: Derlei Verführungskünste sind vermutlich nicht einmal ganz übernatürlicher Art, sondern eine natürliche Kunst, die Triebe und Gelüste ihrer Zukünftigen zu erkennen und mit ihnen zu spielen. Der Bedauernswerte aber wird

zum hörigen Gefolgsmann der Lamijah, gebunden durch kaum zu lösende Bande, die ihn jegliche andere Treue vergessen lassen.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

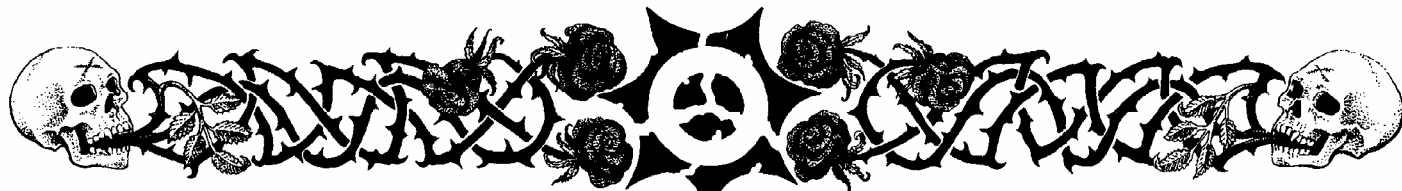


»Es stellt sich die Frage, was konkret mit der Kraft geschieht, die eine Lamijanim ihrem Opfer raubt. Die Häufigkeit dieser Attacken läßt vermuten, daß sie diese Lebenskraft ihrerseits wieder einbüßen und sich letztlich an ihren Opfern nur für eigene Verluste schadlos halten. Zwar können sie offensichtlich normale Speisen und Getränke verzehren und auch ihren Geschmack erkennen und tadeln oder loben, doch wissen wir nicht, ob das Notwendigkeit ist oder Gewohnheit. Allein der Wein der Rahja scheint ihnen verhaßt, und an seiner Stelle trinken sie allerlei anderes, selbst Blut – doch letzteres wohl vor allem, weil es allgemein geächtet ist und damit ihrer freudlosen Existenz einen gewissen Reiz verleiht. Vor allem aber gieren sie nach dem Blut der Schwarzen Trauben, der verfluchten Dämonenpflanze, und man sagt, daß nur dieses widernatürliche Gebräu in ihnen die kurze, flüchtige Zuflucht des Rausches erregen kann.

Denn eines macht den eigentlichen Kern ihres Daseins aus: die mit ihrer Natur verbundene Freudlosigkeit, die allen verfluchten Kreaturen der Belkelel zu eigen ist. Der Genuß ist die Domäne der Rahja, und durch ihren Verrat können sie keine Freude am Spiel der Liebe und Lust mehr empfinden, und nur der Raub fremder Lebenskraft lindert ihre ewige Begerde. Die gewöhnliche Geschlechtlichkeit ist für sie nur ein Mittel, fremde Kraft zu stehlen und Macht über andere zu erlangen und auszuüben.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Was hat es nun mit den unheimlichen Wesen auf sich, die ihren Opfern beim Geschlechtsakt die Lebenskraft oder das Leben selbst sollen rauben können? Es scheint sich bei diesen 'Lamijanim' um eine besondere Art von Vampiren zu handeln, die ihre sonderbaren Fähigkeiten von der Erzdämonin als Lohn für das Opfer ihrer Seele erhalten haben. Wie viele es von ihnen



gibt, ist unmöglich zu beantworten, doch sprechen Legenden davon, daß mehrere Höflinge und bereits die Mehrheit der oronischen Barone oder Belim diesen Pakt besiegelt hätten – das würde eine Zahl von bis zu einem Dutzend Lamijanim in diesem geplagten Land ergeben.»

—Einschätzung des KGIA-Spähers 'Fuhrmann'

»Wie kommen nun die Lamijanim, die aus den letzten Jahrhunderten nicht bekannt sind und von denen auch die dämonologische Literatur nur Bruchstückhaftes verlauten läßt, ins Dasein? Ein Bericht aus jüngster Zeit erwähnt einen 'Kuß der Shaz-Man-Yat', und da wir auch über die Kräfte dieser unlängst erwachten Dämonin wenig wissen, kann man ihr zumindest nicht die Gabe absprechen, willige Sterbliche durch ihren Kuß (oder ein so bezeichnetes Ritual) zu Lamijanim zu machen.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothensfels, Schule der Austreibung zu Perricum

»Als die schoenboese Daimonenfürstin Belikel aber von denen Dingen hörte, die das Rattenkind mit seinen Creaturen, den Nacht-Zehrnern und Blut-Säuffern, mochte anrichten, da ergrimmte sie in Neid und Gier, wie's denn ihre Art ist, und ersann sich eine Cabale, wie sie das Wissen darumb mochte an sich bringen. Und daher schickte sie aus eine der Iheren, ihre Leib-Zofe, die Schasmanjad, mit dem Rattenkinde zu buhlen und ihm darbey das Geheimniß der Nacht-Zehrer zu entlocken und wie einer sie creiren moege. Und die Schasmanjad verließ den Pfuhl der Daimonenfürstin und zog bis dicht vor die Grosze Spalte, wo das Rattenkinde war angeschmiedet mit dreizehn Ketten, an jhedem Coerper-Theil einer. Und sie sprach, sie heisse Mudarestra und wolle ihm Genuß bringen in seiner Verhaftung und mit ihm buhlen. Und das Rattenkind streckt und reckte sich und schrie, daß die Sphuiren hallten, und hob sein dreizehnfachtes Gemächt, das die Alveraniden hatten vergesset anzuschmieden fest. Ein Aeon wahrte diese Buhlercy, und so soll das sterbliche Volck jenes Zeitalters ein glücklichtes seyn, kenntet es doch nicht das Wircken des Rattenkindes und der seynen.

Doch als das Rattenkind sie Schasmanjad durchdrang, da wurd ihr nur zu schmerzlicht bewusst, dasz er ein Gott sey und sie alleyn eine gehörnichte Daimonin und des Gottes Brunst erfüllte sie mit solcher Qual, dasz sie außbruellte in Pein unnd in den Sphairen die Cacophonie der Qualen um eine solche Dissonantz bereyecherte, daß sich die Belikel in ihrem Pfuhl in Verzücken wandt.

Und als es von ihr abließ, da nahm das Rattenkind der Schasmanjad einen Theil ihres Wesens und hielt es bei sich als Erinnerung an diese Buhlercy. So kam es, daß die Schasmanjad, der Belikel Leib-Zofe, auch wurd als Mudarestra die Hüterin eines der Tage ohne Namen. Das Wissen um die Nacht-Zehrer aber hatte er ihr so vermittelt, daß deren Wesen in ihr strömte, und nur sie konnte fortan die Blut-Säuffer erschaffen, deren Taten nicht dem Rattenkinde, sondern ihrer Gebieterin, der Belikel zuguthe kommen.«

—Auszug aus der umstrittenen Magister-Ructabulus-Abschrift der Kusliker Ausgabe des Arcanum

»Wahrlich, wenn Magier nichts wissen, dann spekulieren sie. Zu diesen

Gebieten des Unwissens zählt auch die Frage, zu welchem Zwecke die oronischen Lamijanim ihren Opfern Lebenskraft rauben. Um die eigenen Verluste zu ergänzen, so lautet eine gern genannte Erklärung, und das mag auch stimmen, aber woher kommen diese Verluste? Manche Magier postulieren nun, daß ihre Herrin Belikel die geraubte Lebenskraft einfordert, und sie beginnen erst recht zu spekulieren, wenn es um die Gründe dafür geht. Der in diesen Dingen immer sehr phantasievolle Collega Atherion vermutet, daß die Erzdämonin die Korruption des Halbgottes Leovthan anstrebe, den sie mit einem neuen, makellosen, aus der gestohlenen Kraft geschaffenen Körper locken wolle. Mir kommt das, mit Verlaub, wie eine völlig unbegründete Übertragung der Weidener Pardona-Erzählung vor, wie sie von den sogenannten Gezeichneten zu hören war.

Eine andere Theorie, die vom Collega Olorand von Perricum stammt, besagt, daß die natürliche Substanz der Dämonen von der Kälte der Niederhöhlen geprägt sei und wegen ihrer dämonischen Natur unbezwingbaren Widerwillen und Ekel in Lebewesen der Dritten Sphäre auslösen müsse. Da nun die Brut der Laraanim und andere Buhldämonen wie keine anderen Siebtsphärischen in der Lage sein müssen, ihren Opfern eine verführerische Gestalt zu zeigen, benötige die Erzdämonin auch Lebenskraft der Dritten Sphäre, um ihnen für befristete Zeit einen betörenden Scheinleib zu geben, der ihre wahre Natur verberge. Auch wenn es für diese Vermutung keine Beweise gibt, erscheint sie mir schlüssig und damit zumindest der weiteren Überprüfung wert, genauso wie die daraus abzuleitende These, daß diese Kraft der Shaz-Man-Yat zugute kommt; ob zu Wohl oder Wehe der kontrollierenden Heptarchin, das sei offen.«

—aus einem Vortrag des Magister Magnus Aleya Ambareth während der Hesindegespräche 29 in Thorwal

»Eine gelegentliche Variante der Geschichte von der kraftsausgenden Lamijah befaßt sich mit dem Schicksal derer, die ihrem 'Angriff' erliegen und dabei das Leben verlieren. Diese Unglücklichen, so kann man aus den Erzählungen schließen, erleiden ein Schicksal, das denen eines Nachtalps ähnelt: Sie müssen als ruhelose Seele im Gefolge der Lamijah umherstreifen und sind verdammt, ihre Taten nachzuahmen, indem sie schlafende Opfer attackieren. Sie strecken sich auf dem Leib des Schlafers aus und zwingen ihm wilde Träume von leidenschaftlichen Lusterlebnissen auf, die das Opfer geschwächt zurücklassen, so daß man diese Geister auch die Nachtbuhler nennt. Einen Teil der verlorenen Kraft soll sich angeblich der Nachtbuhler zuführen können, der nicht nach Erlösung, sondern nach dem Wiedererstehen in fleischlicher Form strebt, was ihm auch beim Erreichen einer bestimmten Menge Lebenskraft gelingen soll. Ob letzteres stimmt oder nur eine dichterische Übertragung ähnlicher Behauptungen über den Nachtalp ist, konnte in der kurzen Zeit, in der von Lamijanim und ihren Opfern berichtet wird, noch nicht überprüft werden.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Meisterinformationen:

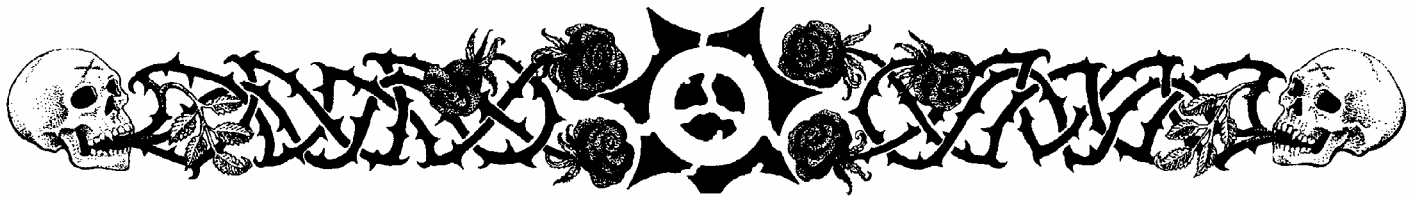
■ Hinweise zu den Lamijanim und den Nachtbuhlern finden Sie in **Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art** auf S. 41ff.

Die Kirche des Tasfarelel

»Wie es beim dämonischen Widersacher des Herrn Phex nicht überrascht, wissen wir nur sehr wenig über die organisierte Verehrung des Tasfarelel. Allein, daß der Kult die korruptesten und daher reichsten Oronier anspricht und zur Verdammnis verlockt, ist bekannt, doch muß sich die 'Kirche' nicht allein vor unseren Agenten, sondern auch vor der oronischen Obrigkeit eher

verborgen halten. Man muß jedoch befürchten, daß der Kult nicht untätig ist und vor allem in seiner Hochburg IJanka bereits einen festen Rückhalt gewonnen hat und voller Heimlichkeit und Verschlagenheit seine eigenen Ziele verfolgt.«

—aus einem KGIA-Bericht



Der Zwölfgötterglaube

In Oron sind die Kulte der Zwölfgötter nicht explizit verboten, die meisten Tempelgebäude sind unangetastet, auch wenn viele Geweihte das Land verlassen haben.

Vor sämtlichen Tempeln sind Wachposten stationiert, die von Besuchern eine horrende Tempelsteuer einfordern. Denn der Kirchenzehnt wurde den Untertanen allgemein erlassen, und nur die müssen ihn bezahlen, die wirklich einen Tempel aufsuchen. Die Höhe dieser Ab-

gabe liegt im Ermessensrahmen der Wachposten, jedoch beträgt sie niemals weniger als einen Taler pro Person.

Dies führt dazu, daß immer seltener zu den Zwölfen gebetet wird, die dem einfachen Volk machtlos und launisch erscheinen. Selbst die Namen der Zwölfe werden kaum noch ausgesprochen, schließlich weiß man nicht, ob nicht die neuen Götter und ihre derischen Vertreter dies übelnehmen.

Orte in Oron

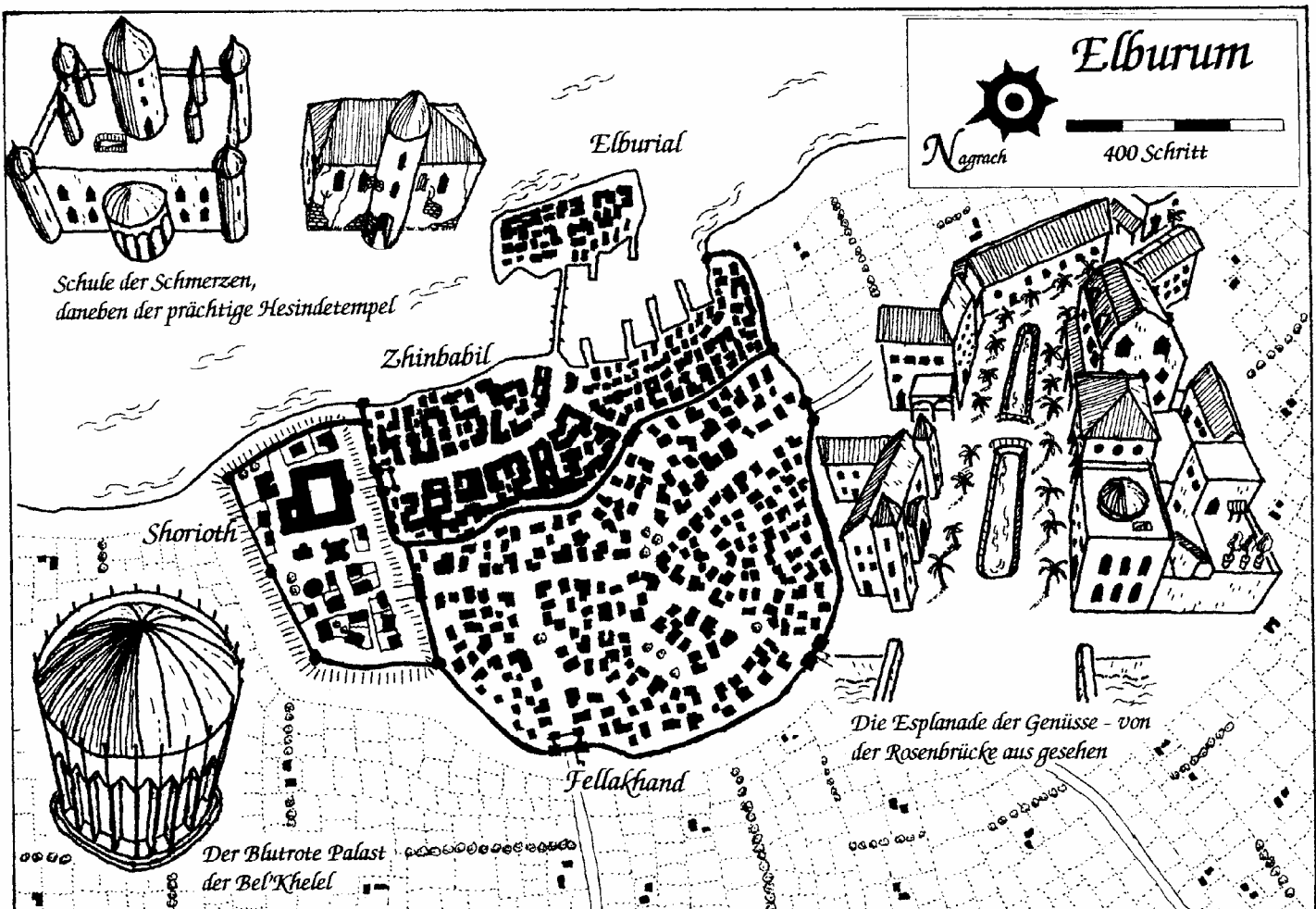
Elburum

»Wanderer, der du einfaches Vergnügen suchst, so magst du dergleichen wohl auch anderen Ortes finden. Wenn du jedoch Vergnügungen erstrebst, die überderisch sind, so mußt du nach El Burum reisen, denn hier ist das Paradies der Einen und Einzigen zum Greifen nahe. Was immer dein Herz begehrt, hier kannst du es erlangen.«

—aus einem oronischen Pamphlet

Elburum, die Stadt der verbotenen Gelüste, ist ein wahrer Sündenpfehl, wo es fast alles zu kaufen gibt, was ein kranker Geist begehrt. An der Oberfläche präsentiert sich Orons Hauptstadt als verlockende Schönheit, als reicher Handelsplatz und gastfreier Ort, wo 'freie Geister' Erholung und Vergnügen finden können; in seinem Innersten aber

ist Elburum verrotten und verdorben, eine glitzernde und unerbittliche Seelenfalle für jeden, der seinen schillernden Verlockungen erliegt. Wer mit dem Schiff anreist, gelangt zuerst nach **Elburial**, einer Insel im Hafen, über die viele der Matrosen und Söldner gar nicht hinausgelangen. Hier findet man neben Lagerhäusern fast ausschließlich billige Bordelle, schmierige Kaschemmen, Rauschkrauthöhlen, wo man wenig Geld für die üble Ware braucht. Von den viel beschworenen oronischen Wunderdingen merkt man hier auf der Insel nichts. Statt dessen gibt es hier viele unansehnliche, ordinäre, betrunkene oder gleichgültige Lustknaben und Dirnen, schales Bier oder Wein mit Obst, der in Eimern serviert wird, aus denen dann mehrere 'Trinker wie die Schweine saufen. Es heißt, hier herrsche noch immer der 'Rote Maran', ein Gaunerführer aus Maraskaner Exiladel, doch das mag ein Gerücht





sein. Sicher ist nur, daß der Tempel von Rur und Gror leersteht und sich die Obrigkeit Elburums kaum um das kümmert, was auf der Insel passiert.

Das festländische Elburum ist grob in drei Teile geschieden: Im Osten, entlang der Küste, erstreckt sich das Vergnügungsviertel **Zhinbabil**, der alte Hafen. Weiter im Binnenland liegt der Stadtteil der gewöhnlichen Bauern, und Handwerker, die es hier auch geben muß. Er wird leicht verächtlich **Fellakhand**, Bauerndorf, genannt und ist von Zhinbabil durch eine eigene Stadtmauer geschieden, durch die es nur einen Durchgang gibt. In Fellakhand sind die fremden Gäste nicht sonderlich erwünscht, denn hier herrscht eine arbeitsame und eher langweilige Atmosphäre. Hier braucht man auch keine Dornrosen, und viele einfache Elburier aus Fellakhand setzen selten oder nie ihren Fuß ins Hafenviertel. Im Norden dieser beiden Stadtteile schließlich liegt der **Shorioth**, der Palast der Satrapa Merisa, wo sich auch andere herrschaftliche Einrichtungen wie der Tempel der Einen Und Einzigen finden. Von der Insel Elburial zur eigentlichen Stadt gelangt man über die *Rosenbrücke*, die so heißt, weil dahinter in Zhinbabil jeder Besucher eine Dornrosenblüte tragen muß, die ihn als freien Besucher oder Bewohner ausweist. Wer ohne dieses Zeichen entdeckt wird, dem mögen die Götter gnädig sein, denn er wird zum Spielball ihrer erbarmungslosen Launen. Die Rosen halten nur einen Tag und sind dann verblüht; überall trifft man daher auf kleine Jungen und Mädchen, die Dornrosen zu oft horrenden Preisen anbieten, dafür aber einen Preisnachlaß in bestimmten Lokalen, Bordellen oder bei der Schwester oder dem Bruder in Aussicht stellen.

Über der Stadt liegt ein schweres, schier atemberaubendes Gemisch aus unendlich vielen Gerüchen - es riecht nach süßen Räucherstäbchen, Duftölen auf ungewaschenen, verschwitzten Körpern, den Gewürzen der Garküchen und Tavernen und vielem mehr. Vor allem in den engen Gassen ist es sinnvoll, ja oft wirklich nötig, einen Schleier vor dem Gesicht zu tragen, und selbst dann ist es fast unmöglich, den penetranten Gerüchen zu entgehen. Hierher kommen vor allem die Söldner und Gefolgsleute anderer Heptarchen auf der Suche nach Vergnügungen, die es in ihren Ländern nicht oder nicht so einfach und billig gibt.

Von der Brücke gesehen südwärts liegt der eigentliche Hafen mit weiteren Lagerhäusern, Ladekränen und dergleichen, ein eher arbeitsamer als turbulenter Ort. Auch die Schiffe der Elburischen Flottille der Marine Orons sind hier stationiert, und im Efferdtempel predigt Mutter Delphinya einen seltsamen Sermon von den Launen ihres Herrn, der sich am Versenken der Frevler ergötzt.

Praktisch von der Rosenbrücke bis zum Palasttor zieht sich die breite *Esplanade der Genüsse*, an der traumhaft schöne Paläste aus blutroten Steinen mit farbenprächtigen Malereien und Statuen liegen, die die hier gebotenen Vergnügen anpreisen. Es ist, als herrschten hier Belkelel und Täfarelel gemeinschaftlich, denn man kann sich hier jegliche Form von Gelüsten erfüllen - wenn die Bezahlung stimmt. Die Wirtinnen sind ebenso schnell mit der Berechnung, wieviel man für einen entstellten, verstümmelten oder getöteten Sklaven bezahlen muß, wie sie die Kosten für ein Faß Wein oder ein Gastmahl mit gebratenen Pfauen kalkulieren. Hier fahren die vornehmen Herrinnen Orons gerne in prächtigen Wagen einher, gezogen von Sklaven, die nackt sind oder die man mit Tüchern, Farben oder Federn als Pferde, Strauße oder auch aranische Soldaten ausstaffiert hat. Die wirklich hohen Belim und die Satrapa hingegen lassen sich ihre Prunkwagen gar von Muwallaraanim, Hengstdämonen, ziehen.

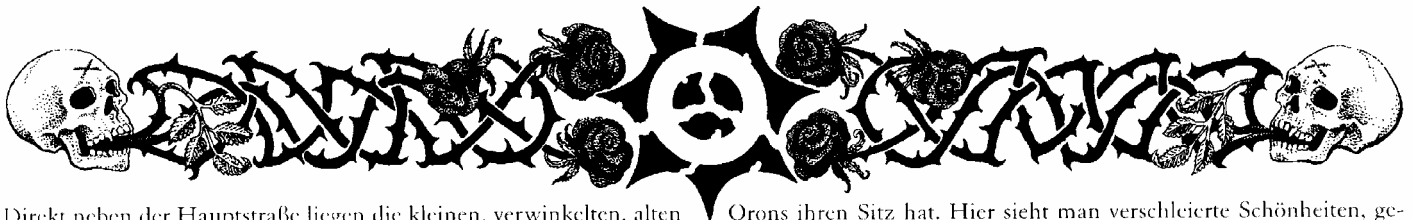
Die hier liegenden Häuser haben so wohlklingende Namen wie *Resharias Träume*, *Omars Glückspalast*, *Goldzikkurat* oder *Tausendundein*



Rausch, wo es von einfachem Ilmenblatt bis zum Saft des Purpurmohns fast alles zu kaufen gibt - angeblich kann man hier selbst den verfluchten Schwarzen Wein erhalten. Der *Orongentempel* ist das zum Bordell gewordene Haus der Travia, wo die in leichte Hennatücher gehüllten Tempeldiener gastfrei zu Lustgenuß und gebratenem Geflügel einladen, wenn die 'Spenden' stimmen. Im *Perlenhaus* und im *Sternenhort* kann man auf alles und jeden wetten und auch, falls einem die Mittel ausgehen, seine Freiheit einsetzen. Schon manches Mal wurden Unvorsichtige beim letzten Würfelwurf bitter enttäuscht und schreiend fortgeführt zu einem Sklavenpfahl, wo man sie zum Gaudium der anderen Gäste ankettete und sogleich als Schuldner und damit Diebe brandmarkt. Jeder Zuschauer amüsiert sich, denn jeder denkt, er sei gegen einen solchen Schicksalsumschwung gefeit.

Im Badehaus sind die Becken sauber und warm und von einer dicken Lage Öl bedeckt, von dem man, wenn man seine Dämpfe einige Zeit eingeatmet hat, zu schweben glaubt. Hier treffen sich auch eine ganze Reihe von Händlern, Adligen und Mitgliedern der Oberschicht, und viele Abkommen werden hier geschlossen, so daß es sich immer lohnen kann, sich unter die Scharen der Höflinge, Lüstlinge und Speichellecker zu mengen, die um die Mächtigen herumschwirren wie Flicken um Unrat.

An der Esplanade liegt auch das Haus, das einst von den elburischen Kaufherren Phex zu Ehren errichtet wurde, um ihn gnädig zu stimmen - heute ist es seinem Widersacher gewidmet, dessen Lehren von Habgier und Reichtum bei den Betreibern der Vergnügungshöhlen gut ankommen. Es soll, so heißt es, weiterhin einen geheimen Tempel des Phex geben, doch das mag nur ein Gerücht sein.



Direkt neben der Hauptstraße liegen die kleinen, verwinkelten, alten Straßen des *Suq*, wo ein Laden neben dem anderen liegt, gassenweise nach Gewerben geordnet – in mancher Weise ist halt auch die Esplanade die Gasse des königlichen Gewerbes der Völlerei und Hurerei. Hier im Gewimmel in den dunklen, fast höhlenartigen Häusern und Kammern ist alles zu bekommen, und Gifte und Rauschkräuter werden ebenso offen feilgeboten wie Duftöl und Hausrat. Vor allem aber gibt es hier Adressen, bei denen man die exotischen Dinge bekommen kann, die von Söldnern irgendwo in Aventurien geraubt und nun versetzt wurden. Ferner gibt es Zahnreißer, Tätowierer, Schmuckstecher und Barbieri, und man munkelt von engen, lichtlosen Gängen, in denen es in andere Zeiten und Länder geht und wo schon mancher verschwunden ist. Vermutlich ist so jemand aber einfach von Gaunern und Bettlern überwältigt, ausgeplündert und, wer weiß, vielleicht verzehrt worden.

Als eine der wichtigsten Frauen im *Suq* muß die *Scherin Sharamylar* gelten, die über vorzügliche Informationsquellen verfügt und von der man für einen entsprechenden Preis fast jede Information kaufen kann – als Bezahlung nimmt sie neben Gold auch Waren und Sklaven und Gefälligkeiten. Sie ist völlig skrupellos und hält sich wohl aus den Plänen der Obrigkeit heraus, um ihren eigenen Vorhaben nachzugehen – doch da sie stets von Kopf bis Fuß schwarz verschleiert geht und nur ihre seltsamen violetten Augen zu sehen sind, munkeln manche, sie sei eine Dame des Palastes, die ihre Oberen verrät und sich hier zusätzlichen Reichtum erschachert.

Der Palastbezirk des Shoriorth ist von der Esplanade aus durch das *Tor der Erleuchtung* zu erreichen; der Zutritt wird jedoch den meisten verweigert. Hier erhebt sich der aus weißem Kalkstein errichtete Satrapalast, wo die finstere Greisin Merisa herrscht und die Verwaltung

Orons ihren Sitz hat. Hier sieht man verschleierte Schönheiten, geschorene Schreiber und gebrandmarkte Arbeiter ein- und ausgehen, während die Gräfin ihren Netze aus Bosheiten spinnt.

Umgeben ist der Palast vom *Tempel der Einen Und Einzigen*, den Häusern der Adligen und Mächtigen des Landes und der neugegründeten *Magierakademie*. Letztere ist in einem weitläufigen Gebäude aus weißem Stein untergebracht. Auf den ersten, flüchtigen Blick wirkt sie mit ihren goldenen Minaretten fast erhaben, der zweite Blick zeigt den dichten Fliegenteppich, der stets wie eine dunkle Wolke die gesamte Akademie umgibt, schlimmer noch ist jedoch der starke Geruch nach Blut. Im Inneren sind die Fliegen noch präsenter, und viele der Handbewegungen der hier ansässigen Magier dienen eher dem Verschrecken der Plagegeister denn der magischen Manipulation. Auffällig sind auch außer den überall aufgestellten Räucherbecken, die den allgegenwärtigen Blutgestank überdecken sollen, die Wandbilder mit anatomischen Darstellungen des menschlichen Körpers in verschiedenster Zergliederung – neben der noch nicht besonders gut ausgestatteten Bibliothek und dem lebenden Objekt eine der wichtigsten Studiemöglichkeiten.

In Nebengebäuden befinden sich die zahlreichen Versuchsobjekte, bedauernswerte Sklaven, an denen die vielfältigen Modifikationsmöglichkeiten des menschlichen Körpers studiert werden, das Entfernen und Applizieren von Körperteilen ebenso wie Versuche über die permanente Veränderung der magischen Matrices. Einige Magier haben sich der Erforschung der Schmerztoleranz des sterblichen Körpers verschrieben, während auch der Frage nachgegangen wird, innerhalb welcher Zeitspanne ein tödlich Verletzter geheilt werden kann; oder den Möglichkeiten, ihn durch Entbehrungen oder Folter in belkellecfällige Schmerzentrance zu versetzen.

Schule der Schmerzen zu Elburum

Genauer Name der Akademie: Magisches Institut zum Studium des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet in Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase

Spezialgebiete: Heilung

Ausrichtung: (schwarz; keine Gildenzugehörigkeit)

Akademieleiterin: Dottora Maryan di Shumir

Zahl der Lehrmeister: 4

Zahl der Schüler: 14

Talente: Da die Akademie einer dämonischen Variante der Magierphilosophie folgt, wird den Absolventen kaum Wissen über die Herren Alverans vermittelt (Götter und Kulte –4), ebenso ist die historische Unterweisung sehr von der Ideologie verzerrt (Geschichtswissen –2), und mit der Erforschung der sechsten Sphäre ist es auch nicht weit her (Sternkunde –3). Auch auf sämtlichen Natur-Talente liegt ein Malus von einem Punkt.

Die grausam anmutenden, aber mit äußerster Kühle ausgeführten 'Experimente' am lebenden Objekt bis hin zur Vivisektion haben dazu geführt, daß die Schule in kurzer Zeit ein wahrhaft unheimliches Wissen um den Körper erworben hat: Absolventen besitzen die Berufsfertigkeit *Anatom* auf Taw 5 und erhalten folgende Boni: *Heilkunde Wunden* + 4, *Heilkunde Gifte und Seele* je + 2. Auch das geduldige Ertragen von Schmerzen wird betont: „Lasset Euch nicht von Abwehr noch von Genuß überwältigen!“ (*Selbstbeherrschung* +2)

Zauberfertigkeiten: Anders als die umlaufenden Gerüchte vermuten lassen, legen die Leiter der Schule keinerlei Wert auf blindwütige Zerstörung, die Erlernung von 'gewalttätigen' Kampfzaubern ist sogar

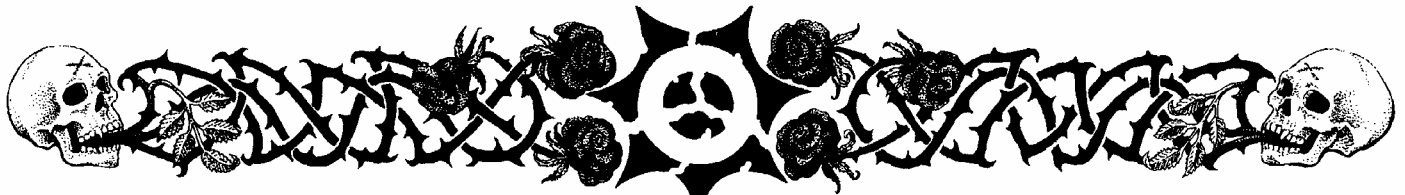
cher eingeschränkt und mit einem Malus von 1 Punkt belegt (natürlich mit Ausnahme des GLIEDERSCHMERZEN, der sogar Hauspruch ist).

Borbaradianersprüche werden ohne jegliche Diskriminierung unterrichtet, aber nicht eigens gefordert. Die Beherrschung der beiden 'Standardformeln' der Dämonenbeschwörung, des FUROR BLUT und des HEPTAGON (je +1), wird hingegen besonders gern gesehen, schon „um der Blutigen Herrin nahezukommen“.

Hausprüche: BALSAM SALABUNDE (+5), REVERSALIS, KLARUM PURUM (je +3), RUHE KÖRPER, ÄNGSTE LINDERN, GLIEDERSCHMERZEN, SENSIBAR, (je +2), EIGNE ÄNGSTE, EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN (je +1)

Alte Formeln: An der Akademie ist der IMAGO TRANSMUTABILE bekannt, der ebenso sehr zur Wiederherstellung von vernarbten Körpern wie auch zur „experimentellen Erzeugung neuartiger Erscheinungsformen“ verwendet wird. Die *Schule der Schmerzen* ist die einzige Akademie Aventuriens, die den satuarischen LEVTHANS FEUER kennt und lehrt, der hier jedoch als SUCCUBUSFEUER bezeichnet wird.

Anmerkungen: Obgleich die *Schule der Schmerzen* eindeutig zum Umfeld Borbarads zu rechnen ist, gibt sie sich als 'herkömmliche' Akademie des linken Weges und versucht, in jeder Hinsicht als den Gildengesetzen treu zu erscheinen. Während die Absolventen einerseits nichts dabei finden, einen Sklaven zu Tode zu foltern und dabei zur Herrin Belkelel zu beten, würden sie andererseits nicht im Traum daran denken, gegen die Kleiderordnung des Codex Albyricus zu verstoßen.



Allerdings hat sich die Akademie nicht ausschließlich der Zerstörung verschrieben, es ist auch durchaus üblich, daß Mitglieder der Oberschicht vorstellig werden, um ihre von Exzessen verwüsteten Leiber wiederherstellen zu lassen: Diese Dienste haben der Akademie eine wichtige Rolle in neuen oronischen Staat und damit eine steten Nachschub an Sklaven gesichert.

Der Tempel der Hesinde liegt neben der Akademie, der seine Bibliothek wie auch sämtliche magischen Besitztümer zugesprochen wurden. Der beraubte Tempel bietet heute den wenigen Gläubigen, die den Taler Tempelsteuer als Eintritt zahlen können, nur mehr die Möglichkeit zur Herrin Hesinde zu beten, Tempeldienste werden nicht mehr abgehalten. Dem ebenfalls in der Nähe gelegenen Perainetempel erging es kaum besser: Was immer sich mit Heilung befaßte, ging in den Besitz der Akademie über. Die Symbole der Göttin des Ackerbaus werden heute in einem kleinen Schrein in Fellakhand aufbewahrt.

Das größte Bethaus hier aber ist der neue Blutrote Palast der Bel'Khelel, eine Verhöhnung der Tempel der Herrin Rahja. An den Wänden sind obszöne Darstellungen des Geschlechtsaktes in verschiedensten Formen zu sehen. Doch während es sich bei den Bildern im Tempel der Herrin Rahja immer um harmonische Vergnügungen handelt, zeigen die künstlerisch perfekten Abbilder hier immer die Beteiligten aus Sicht der Dämonendiener, und es ist stets zu erkennen, wer sich auf Kosten des anderen vergnügt und welche Qualen dies seinem Opfer bereitet. Überall stehen Dornrosen, die zugleich Tempelschmuck und Kultgegenstand sind.

Festliche, ausgelassene Feierstimmung, in der Wein und die Gaben der Herrin genossen werden, sucht man hier vergebens, sie wird hier durch das hastige Konsumieren von Rauschkräutern und Schwarzem Wein imitiert. Vor allem sollte sich der Besucher hüten, durch sein Verhalten die Aufmerksamkeit der Tempelherrin auf sich zu lenken, denn ansonsten wird er zu Ehren der Herrin "zum gefügigen Pferdchen zugehört."

Llanka

«Mit den Geweihten des Efferd wurde auch die schützende Hand des Gottes aus Llanka vertrieben. Die Oronis meinten wohl, damit gut leben zu können, doch dann erschien in den Namenlosen Tagen 1021 der gewaltige Malmer, der bislang eine Trirème, zwei Biremen und mehrere Kutter zer-mulmt hat, als wären sie Spielzeug. Nun reden die Thorwalersklaven davon, daß er ein dämonisches Kind der Hranngar sei, und viele haben daran erinnert, daß die Krabbe el Lankud, der Malmer aber el Lankaq heißt. Ein Dämonengeschöpf aber ist es zweifellos, dessen gewaltige Schere die Größe und Kraft hat, um eine fünf Schritt breite Galeere zu umspannen und zu zerbrechen. Exorzieren könnte das Wesen hier niemand, und in ganz Aventurien vielleicht nur der Verdammte Xeraan, doch dessen Hilfe zu erbitten, scheint der Moghuli ein Geschäft, bei dem sie nur verlieren kann. So findet sich die oronische Obrigkeit damit ab, daß der einst stolze Hafen nahezu vernichtet ist, und hat erlaubt, daß er zur Heimat von allerlei Abschaum der Meere wurde, Seeräuber, die mit ihren flinken und wenigen Thalukken und Dhaus einigermaßen hoffen können, den Hafen zu erreichen. Als Kaperer im Namen Orons fahren sie vor allem im Golf auf Beute aus und jagen vor Zorgan, Perricum und Beilunk Handels- und Versorgungsschiffe, die nicht im sicheren Konvoi fahren. In den Mauern der Stadt sieht man vor allem Ferkinas, die seit der Eroberung der Stadt dageblieben sind, sowie Seeräuber und Piraten, die es aus allen Teilen Aventuriens hierher getrieben hat, und auch den ein oder anderen abgebrühten Söldner aus den anderen Heptarchenreichen, die sich für ihr schmutziges Gold vergnügen wollen und die Hauptstadt Elburum mit ihren Gardisten und Offizie-

ren lieber meiden. Die meisten von ihnen sind bereits derartig von allem entfernt, was gut und menschlich ist, daß ihnen ihr Seelenheil gleichgültig ist und sie der ganze Schmutz und das Elend zwischen den grellen Hurenhäusern, Spielhöhlen und Rauschkrautstuben in den verfallenden Straßenzügen nicht stört. Die einzigen, die dafür sorgen, daß die Straßen nicht völlig im Abfall versinken, sind die zahllosen streunenden Hunde, Katzen und Ratten, die auch schon einmal einen auf der Straße zusammengebrochenen Säufer anfressen. Die Sechandwerker, Schiffsbauer, Seiler, Segelmacher und Ankerschmiede, die früher das Stadtbild prägten, sind teilweise an andere Orte umgesiedelt worden, teilweise wegen anhaltendem Arbeitsmangel verarmt, verschuldet und daher versklavt. Sklaven sind auch die wenigen verbliebenen Thorwaler, die, an Geist und Seele gebrochen, harte Frondienste für die neuen Herrscher verrichten.

Oft erblickt man auch einige der seltsamen Fischgeschöpfe, die sich unlängst im Meer vor Llanka niedergelassen haben. Die Hummerier, große Schalenmenschen, scheinen den Riesenmalmer als ihren Gott zu betrachten, in jedem Falle aber können sie ihn in gewissen Maße beeinflussen und günstige Zeiten zum Verlassen oder Anlaufen des Hafens vorhersagen. Bei sich haben diese Kreaturen meist Krötenmänner oder Craconier, die ihnen als Diener, Kämpfer und Dolmetscher dienen. Sie werden von den Piraten geduldet, von den Ferkinas ertragen, und führen sich gegenüber den Unfreien und Sklaven auf, als wären sie die neuen Herren der Stadt. Mitunter, so heißt es, sucht das schleimige Meeresgezücht selbst die Sklavenhuren auf, die überall in den engen Gassen der Hafenstadt zu sehen sind.

Es riecht hier nach schalem Bier und Wein, dem ranzigen Fett aus den schmierigen Garküchen, dem Erbrochenen der Betrunknen und den überall auf den Straßen herumliegenden Exkrementen. Wer sein Wasser abschlagen muß, tut dies einfach an einer Hausecke, ganz wie ein Raubtier, das sein Revier markiert.

Als Gebieter über das ganze Elend hat die Satrapa von Elburum Keshal Bel ben Kerry eingesetzt, den jungen Sohn der ermordeten Baronin von Llanka. Er war nie für die Herrschaft vorgesehen, sondern hätte einmal eine geeignete Frau bekommen, aber nun gewinnt die greise Satrapa ein böses Vergnügen daraus, den überforderten Jüngling damit zu quälen, daß er eine unregierbare Stadt möglichst gut verwalten muß, um Repressalien gegen seine verbliebenen Untertanen zu vermeiden. Der Druck hat den 'Bel' in die Arme des Weines getrieben, und während er manchmal ebenso hektische wie nutzlose Bestrebungen daran setzt, seine Stadt zu säubern, verbringt er manchmal ganze Wochen im Rausch und läßt alles geschehen.

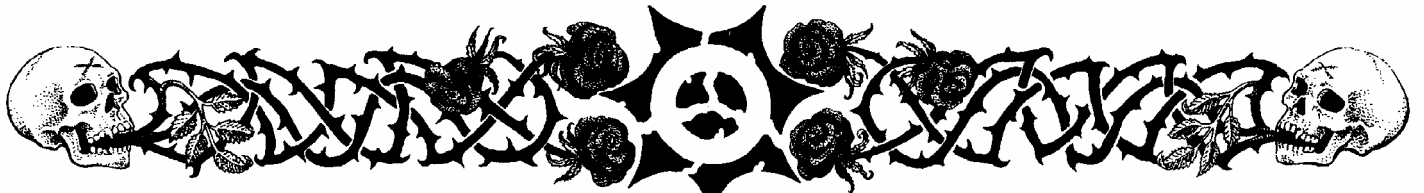
Llanka ist daher zu einem wichtigen Platz geworden, um Plündergut und Waren aller Art umzuschlagen, aber auch, um Agenten nach Oron zu bringen – denn eine Grenzwacht gibt es hier nicht, nur ausreichend Geschenke für die Piraten muß man mitführen und mächtig genug sein, um nicht als ausgeplünderte Sklave auf dem Markt zu landen.»

—Zusammenstellung verschiedener KGIA-Berichte von Schmugglern

Keshal Taref

Inmitten der Djerim Yaleth, etwa auf halbem Wege von Elburum nach Zorgan, liegt ein Kloster, das bis vor wenigen Monden von Mystikern der Rahja bewohnt wurde – der Tulamidya-Name bedeutet '(Verborgenes) Haus der Wollust'. Es war nach dem Sieg über die Dämonin Shaz-Man-Yat gegründet worden, um ihren versteinerten Leichnam zu bewachen. Spätestens Anfang 1022 geriet das Kloster jedoch unter den Einfluß der Erzdämonin, deren Einflüsterungen auch den Gläubigen der Mystiker untergrub.

Heute dient das Kloster der Moghuli als Landsitz, ja, als ihre bevorzugte Residenz, denn hier hat sie sich mit einigen Dutzend willfähriger



ger Höflinge und anschnlicher Sklaven umgeben. Wovon selbst in Elburum eher phantasiert wird, die steten Exzesse und die grausamsten Ausschweifungen scheinen hier buchstäblich an der Tagesordnung zu sein.

Keshal Taref ist ein Ort, der den Odem der Siebten Sphäre schlimmer verströmt als irgend ein anderer Ort in Oron, denn während anderenorts der oronische Staat immer noch den derischen Naturgesetzen folgen und an Ernteerträge, Verwaltungsaufgaben und Truppenversorgung denken muß, schert man sich hier in Keshal Taref nichts um dergleichen.

Hier soll die Niederhölle auf Erden verwirklicht werden, und jeder Sklave, den man über die Schwelle schleppt, wird direkt danach aus der Liste der Lebenden gestrichen, auch wenn sein Dasein auf Dere noch einige qualvolle Wochen oder Monde währen mag.

»Ihr kennt die Legende von den Zwölf Erzdämonischen Zitadellen? Xarfais Hornfeste, Nagrachs Gletscher und so? Es heißt, sie hätten keinen festen Platz, sondern seien immer dort, wo im Namen eines Erzdämonen die Gesetze der Götter und der Dritten Sphäre am stärksten gebrochen oder pervertiert würden. Nun, in Keshal Taref will die verdammte Dimiona den Lustgarten der Belkelel errichten, wo die Erzdämonin selbst auf Deren wandelt und sich vergnügt. Nicht mehr und nicht weniger.«

—'Edler', a.a.O.

Weitere Orte Orons

»Yaisirabad mit seinen derzeit knapp über 1.000 Einwohnern wurde als neuer Flottenstützpunkt ausgewählt, als der Kriegshafen von Llanķa unbrauchbar wurde. Das Becken des alten Fischerhafens muß vertieft und erweitert werden, während zugleich die ersten Schiffsbauplätze und selbst ein Dock entstehen. Für diese Zwecke wurden hier die meisten Seehandwerker aus Llanķa angesiedelt, ihre Familien hingegen wurden an andere Orte gebracht.

Die Zahl der beteiligten Sklaven und Geiseln läßt Sabotageakte nicht empfehlenswert erscheinen, um keine Repressalien zu provozieren. Bevor jedoch die ersten Galeeren in Yaisirabad vom Stapel laufen, sollte gehandelt werden.

Shariwan (um 950 Einwohner) im Herzen des Yalaiaad war früher eine wichtige Basarstadt für die Umgebung; heute scheint es hingegen zu einem düsteren Platz unter steter militärischer Unterdrückung geworden zu sein, da Satrapa Reshemini von Yashualay hier ihr Heerlager errichtet haben soll, von dem aus sie die Halbinsel zu unterwerfen trachtet.

Pelqanan (800 E.) ist Berichten zufolge der wichtigste Hafen des Yalaiaad, über den Satrapa Reshemini ihren Nachschub aus dem elburischen Land erhält. Die Straße nach Shariwan ist jedenfalls größtenteils ein Knüppeldamm in feuchtem Land.«

—Sharina ay Yalaiaad, u.a.O.

Machtgestalten in Oron

Moghuli Dimiona von Oron

Erscheinung: eine geradezu überirdisch schöne Frau mit sehr dichtem, schwarzem Haar, das ihr wie ein Wasserfall den Rücken hinunterfällt; ihre perfekten Gesichtszüge wie auch ihr Leib erscheinen völlig makellos, nur der spöttische, geradezu bössartige Zug um ihren Mund stört das Bild der fleischgewordenen Rahja entscheidend. Ihre bevorzugte Kleidung sind enganliegende blutrote und schwarze Satinkleider, die mehr preisgeben als verhüllen.

Charakter: Dimiona hat jegliches Gefühl für Recht



und Unrecht verloren und weiß nicht um ihre Verdorbenheit, sondern glaubt daran, von den Höheren Mächten zur weltlichen und geistlichen Herrscherin berufen zu sein: Neben ihrer Eigenschaft als 'rechtmäßige Herrscherin von ganz Aranien' ist sie die oberste Hohepriesterin der Einen und Einzigen. Das macht sie zur Mystikerin, die sich tagelang in Orgien des Schmerzes verlieren und über dessen kosmische Bedeutung philosophieren kann. Im Verlauf der Jahre wird sie sich immer mehr von allen weltlichen Dingen zurückziehen, um mit ihrem persönlichen Gefolge in Keshal Taref auf unaussprechliche Weise den 'Wohlklang der Einen und Einzigen' zu mehren. Als Beherrscherin der Shaz-Man-Yat ist sie dennoch immer in der Lage, ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen; als 'Trägerin des Belkelel-Splitters aus der Dämonenkrone' verbindet sie die Kräfte einer Laraansmeisterin mit der einer Hexe und einer Lamijah, auch wenn sie nicht zum üblichen Schlag der Belkelel-Vampirinnen zählt.

Einsatz im Spiel: Außer bei außergewöhnlichen Strafaktionen oder hohen Festen der Herrin erscheint Dimiona so gut wie nie persönlich in der Öffentlichkeit. Sie sollte eher eine unheimliche Drahtzieherin im Hintergrund sein als jemand, dem die Helden Auge in Auge gegenüberstehen.

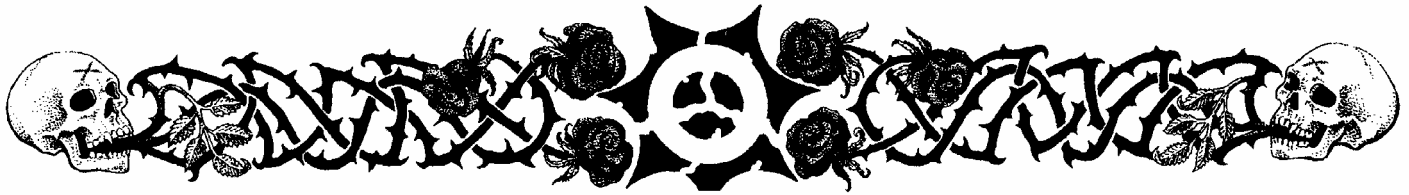
Satrapa Merisa von Elburum

Erscheinung: eine boshafte Greisin von über siebzig Jahren, grell und übertrieben geschminkt, manchmal auch hinter einem Schleier verborgen. Ihre Ge-

wänder sind immer überladen reich und üppig.

Charakter: Die alte Landgräfin von Elburum, Älteste des reichen Adelsgeschlechts der Suni Terilia, zählte immer zu den Vertrauten der Prinzessin Dimiona und hielt auch nach ihrem gescheiterten Thronraub zu ihr und bot ihr Zuflucht in Elburum an. Sie dient ihr quasi als Großwesirin und zweite Frau im Staat, die die weltliche Verwaltung Orons völlig dominiert und die örtlichen Belim streng an der Kandare hält.

Merisa hat als eine der ersten den Kuß der Shaz-Man-Yat empfangen, doch selbst als Lamijah hat sie nur etwa zehn Jahre dazugewonnen und ist noch immer greisenhaft, woran auch kein noch so großes Maß fremden Sikaryans etwas ändern kann, so daß ihr Haß auf alles und jeden nur verstärkt ist. Ihre Liebhaber tötet sie meistens im ersten Akt, es sei denn, daß ihr Lustgewinn aus dem Kraftraub so groß war, daß der 'Wohltäter' dafür langwierig büßen soll. Denn Merisas verquerer Geist haßt Anstand, Jugend, Reinheit und Güte und verzeiht keinem, der ihr je eine Wohlthat oder gar eine Freundlichkeit erwiesen hat, selbst gewöhnlicher Dienstestifer ihrer Untergebenen reicht manchmal aus, um einen Fehler zu finden und sie strafen zu lassen. Sie zieht weniger Freude aus der Teilnahme an Folterungen als aus dem Wissen, daß sie mit ihrer Macht die meisten Quälereien beenden und die unschuldigen Opfer retten könnte und genau das bewußt nicht tut. Ihre eigene Tochter Kharena hat sie jahrelang mit ihrem Haß verfolgt, weil diese gegen ihren Willen die akademische Magierlaufbahn einschlug.



Darstellung: die gehässige, boshafte Alte, mal keckend und feindselig, mal ekelhaft kokettierend

Zitat: „Er hat mich ... erfreut. Dafür soll er bluten!“

Einsatz im Spiel: Die Satrapa ist die ranghöchste Oroni, die die Helden persönlich treffen können – und eine solche Begegnung sollte vom Haß der Satrapa auf alles, was weniger verdorben ist als sie, zu einem denkwürdigen Erlebnis gemacht werden. Nutzen Sie ihren Wahnsinn als Mittel, um die Helden aus jeder scheinbaren Sicherheit herauszureißen.

Satrapa Reshemim sab'saba Merisa von Yashualay

Erscheinung: ein zierliches, engelhaftes Mädchen unter zwanzig, bildhübsch, mit langen, tiefschwarzen Locken, sehr heller Haut und einem völlig unschuldigen Blick aus großen, fast himmelblauen Augen, der wenig zu ihrem enganliegenden, fast obszönen Spiegelpanzer paßt, den sie fast immer trägt und unnatürlich rasch an- oder ablegen kann

Charakter: Reshemim ist die Tochter von Kharena saba Merisa und einem unbekannten Vater. Sie wurde von ihrer Großmutter mehr gequält als erzogen, bis eindeutig wurde, daß das Kind jede Quälerei und Schikane neugierig oder gelangweilt hinnahm. Danach überließ Gräfin Merisa sie weitgehend sich selbst. Die Gerüchte, daß ihr unbekannter Vater ein Laraan war, der die nichtsahnende Magierin Kharena verführte und ihr seinen entarteten Samen eingab, sind weitgehend richtig: Reshemim ist ein Dämonenbalg, frühreif und altklug. Sie wirkt ziellos damit bestrebt, ihre Neugier auf die Menschen und deren Schwächen zu stillen, während ihr die Sterblichen außer als Quell der Unterhaltung nichts bedeuten. Nur ihrem Muwallaraan 'Geliebter' scheint sie echte Gefühle entgegenzubringen, und sie ist auch die einzige in Oron, die einen solchen Hengstdämon reiten kann.

Die Moghuli fürchtet sie als mögliche Rivalin und hat mehrfach versucht, sie in Todesgefahr zu manövrieren, einen offenen Mordversuch scheut Dimiona aus Sorge um die Treue der Satrapa Merisa. Als Beitrag zu Borbarads Armee kämpfte Reshemim mit einer Schwadron an der 'Trollpfote, wo sie den Belkekel-Teil der Dämonenkrone erwarb, nur um ihn wieder an Dimiona zu verlieren. Zum 'Dank' ernannte Dimiona sie zur Satrapa von Yashualay, heute verbringt sie einen Großteil ihrer Zeit mit dem nachlässigen Versuch, weiteres Land im Yalaiaid zu erobern und dabei kindlich-grausam Spaß zu haben. Ihre Soldaten fürchten und verchren sie zu gleich.

Reshemim ist keine Lamijah, besitzt aber deren Widerstandsfähigkeit gegen normalen Waffenschaden und reagiert auf körperliche Schmerzen mit Neugier und Interesse. Das Dämonenkind ist hochgradig magiebegabt, aber zu unet, um komplizierte

Darstellung: die verdorbene Unschuld, neugierig, verspielt und grausam, als wenn ein Kind einer Fliege die Flügel und Beine ausreißt. Ihre Magie macht sie fast zu einer Freizaubererin mit der Einstellung eines boshafte, menschenverachtenden Schelms.

Zitat: „Bringt es her. Es sieht ... lustig aus.“; nach vergnügtem Händeklatschen: „Au, hat das weit gespritzt. Und hat dir das wehgetan?“

Einsatz im Spiel: Das Dämonenbalg als gelangweilte, grausame Heerführerin gewinnt vor allem Wirkung, wenn sie die kindlich-unschuldigen Elemente in ihrem Wesen herausstellen. Sie verliert recht schnell die Geduld, aber auch das Interesse und würde gefangene Helden auch einfach stehen- und damit freilassen, wenn sie sie nicht mehr fesseln können; ebenso leicht wird sie aber auch das Blaue vom Himmel versprechen und dann vergessen.

Yabman Pasha

Erscheinung: ein großer, korpulenter und stark behaarter Mann Mitte dreißig, ungewaschen und sauber nach Schweiß und altem Blut stinkend. Seine Krötenhaut mit einem Levthansbild und die Hose aus grobem Leder scheint er seit Jahren zu tragen.

Charakter: Der Ferkinahäuptling Yabman Pascha von den Ban Uludh diente lange Jahre verschiedenen Erhabenen von Fasar als Söldnerhauptmann, ehe er es sich mit allen verdorben hatte und im Sommer 1020 seinen Stamm in die Dienste der Merisa von Elburum und damit (später) der Moghuli Dimiona stellte, als deren Handlanger und Henkersknecht er dient, wenn ein Exempel statuiert werden soll, zu anderen Zeiten genießt die Horde des Yabman Pascha beträchtliche Freiheiten und kann fast überall ihren Launen nachgehen, da sie als Elite der Levthansjünger und damit als 'kirchlicher Kriegerorden' anerkannt ist – und Yabman Pascha ist der Pashar Pasharim, 'Großmeister' der Levthansjünger, und besitzt die Fähigkeit, sich in einen hühnenhaften Mannwidder zu verwandeln.

Darstellung: der skrupellose und gewaltsüchtige, ungebildete Schlägertyp ohne Gedanken an die Folgen seines Handelns oder die Staatsräson, überzeugt, jedes Problem könne mit Drohungen oder Gewalt gelöst werden und jede Frau träume insgeheim davon, daß seine Aufmerksamkeit sie beglückt.

Zitate: „He, Kerl, willst Zähne schlucken, was?“; „He, Kleines, hast bestimmt noch nie so ein Prachtstück gesehen, was?“

Einsatz im Spiel: Yabman Pascha verkörpert die geistlose, brutale Seite Orons und ist immer gut als Tyrann einsetzbar, der mit seiner Horde Helden schikanieren.

Dottora Maryan di Shumir

Erscheinung: eine seriös gekleidete Frau von Mitte dreißig mit schwarzbrauner liebevoller Pagenfrisur und Hornbrille, die stets die vom Codex vorgeschriebene Robe trägt und in jeder oronischen Ge-

sellschaft auffällt wie eine graue Taube unter Papageien.

Charakter: Die Lehrmeisterin des Anatomischen Institutes in Vinsalt befand sich im Peraine 1021 in Elburum, um den Feuerschlick zu untersuchen. Dabei wurde sie von dem Ferkina Yabman Pascha gefangenengenommen, dessen Horde sie monatelang als ihr Spielzeug und Lustsklavin behielt. Im Spätsommer 1022 Hal erkannte die Moghuli ihre Begabung, forderte sie von den Ban Uludh ein und befahl ihr, eine bekekelgefällige Heilkunstschule zu gründen.

Dottora di Shumir war stets eine obrigkeitgläubige Weißmagierin, die ihr Wesen nur wenig geändert hat: Sie ist eine begnadete Wissenschaftlerin, deren neue Forschungsmöglichkeiten sie immer stärker begeistern und die ihrer 'Retterin' Dimiona mit Ergebenheit und Arbeitseifer dankt. Als Horasierin sind ihr politische Intrigen nicht fremd, doch spinnt sie sie nicht um persönlicher Vorteile willen, sondern damit man ihr mehr Versuchssklaven oder Lehrbücher aus fremden Bibliotheken (auch und gerade außerhalb Orons) beschafft.

Darstellung: die zerstreute Professorin, die stets kühl und sachlich bleibt und die Greuel um sie herum nicht wahrnimmt und für weltliche Dinge des Alltags wenig Sinn hat.

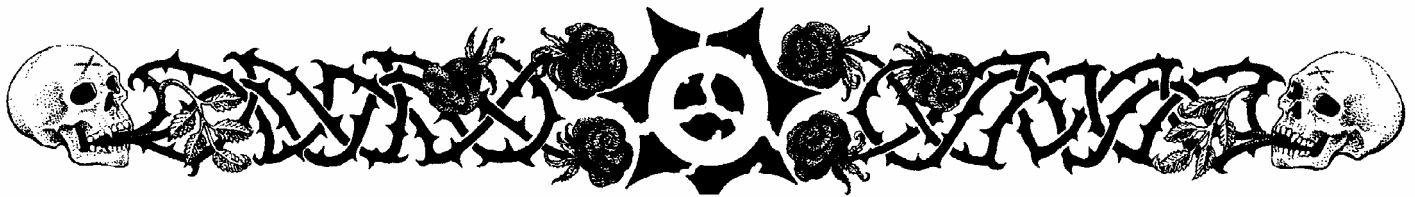
Zitate: „Es steht mir nicht an, zu beurteilen, wie sich die jungen Damen von Stand amüsieren.“; „Natürlich können wir mittels des BALSAM auch amputierte Glieder wieder anfügen, wenn Ihr so wünscht. Es sei denn, Ihr habt mit einem unserer speziellen Scalpelle, von denen wir derzeit nur einige Prototypen besitzen, auch die zugrundeliegende Matrix zerstört.“

Einsatz im Spiel: Als weltfremde Akademikerin ist Frau di Shumir weniger eine direkte Feindin der Helden als die Drahtzieherin verschiedener Diebstahlversuche gegen Akademien und Tempel und Privatgelehrte. Sie wird immer darauf bestehen, im Rahmen der Regeln der Schwarzen Gilde zu handeln und alle Vorwürfe der Dämonenanbetung zurückweisen, ebenso wird sie abstreiten, einer 'Gehirnwäsche' unterzogen worden zu sein.

Farviriol Krähenschwinge

Erscheinung: ein altersloser, hochgewachsener Walddelf, weißblond und grünäugig, dem man sein Alter von über zweihundert Jahren nicht ansieht. Er ist stets in weite, rotseidene Gewänder und einen dünnen roten Ledermantel gekleidet.

Charakter: Farviriol sieht sich als Erben der alten Hochelfen, denn er teilt die ihnen unterstellte Liebe zu großen Städten und deren Trubel. Vor allem aber liebt er die Herrschaft über Schwächere, die seinen grausamen Launen ausgeliefert sind. Als Vorsteher der Moghulischen Garde, den gefürchteten 'Rotmänteln', kann er diese Neigung vollaufbefriedigen. Die Rotmäntel sind die willkürliche Geheim-



polizei Orons, vor allem mit dem Aufspüren von 'Verschwörern', dem Heranschaffen von Sklaven und dem Schutz wichtiger Tempel und Paläste beschäftigt, die auf jede Provokation mit der Verhaftung, Verurteilung und Versklavung des Beleidigers reagieren. Das Foltern pflegt der Elf als seine persönliche Kunstform voll Hingabe, und es reicht für eine Verurteilung aus, als vielversprechendes Material für ein neues Kunstwerk zu erscheinen.

Der Elf hat den Kuß der Shaz-Man-Yat eher widerwillig empfangen – vor allem, weil es ihm die Moghuli befahl, er seine lähmende Alkoholsucht abschütteln und er sich der Begierde der Satrapa Merisa entziehen wollte. Er ist ein Lamijah, kein Feylamia, und damit weder auf elfische Opfer angewiesen noch durch Mondlicht bedroht; zumal er so *badoc* ist, daß er nichts vom elfischen Wesen mehr an sich hat.

Darstellung: der sadistische Geheimpolizist mit wahnwitzigen künstlerischen Attitüden, dabei ein durchaus kurzweiliger Gesprächspartner für Leute mit wenig Skrupeln oder einem starken Magen

Zitat: „Ein jeder Fey hat ein Mandra Dao, eine ganz eigene, einzigartige, künstlerische Lebensaufgabe. Unser ganzes Dasein leben wir dafür, unsere Kunst zu vervollkommen. Mein Mandra Dao ist die Kunst der Törtur. Ich habe einen Stil gefunden, eine jede der einhundertundein Körperzonen auf siebenfache Weise mit Schmerzen zu erfüllen. Es ist nur bedauerlich, daß die meisten Materialien meiner Kunstwerke kaum ein Viertel davon zugleich ertragen. Dabei beschäftige ich mich sehr intensiv mit meinen Objekten, ein gutes Bild oder eine musika-

lische Komposition dauert ja auch einige Wochen.“

Einsatz im Spiel: Farviriol ist ein Schurke, den zu hassen ihre Helden lieben sollten – er bietet alles, um zu einem der am meisten verabscheuten Mächtigen Orons zu werden. Spielen Sie jede Möglichkeit aus, die Helden zu demütigen und dann ihrer Rache zu entkommen. Erst wenn Sie meinen, die Wut der Spieler habe eine Höhepunkt erreicht und können nur noch in Frustration umschlagen, lassen Sie die Helden den verrückten Waldelfen zur Strecke bringen – denn Farviriol wird in künftigen Veröffentlichungen keine tragende Rolle mehr spielen, so daß Sie den Zeitpunkt seines Todes beliebig festsetzen können; aber vergeuden Sie die Figur nicht.

Iphemia von Narhuabad

Erscheinung: eine schöne, zierliche Frau Anfang Dreißig mit langen, schwarzen Haaren, schwarzen Augen und roten Lippen. Sie trägt rote und schwarze Seide im tulamidischen Schnitt und umgibt sich mit geschmackvoller Raffinesse und schönen Gespielinnen.

Charakter: Die Gespielin Dimionas hat immer zu ihr gehalten und dafür Reichtum und Macht erhalten: Heute ist sie als Beli von Narhuabad zugleich die Aufseherin der westlichen Grenze, und sie kann von ihrer Residenz Chel'Gan aus in den Beliyets Narhuabad, Farukand und Ras Surya weitgehend frei schalten und walten.

Sie ist verspielt, ehrgeizig und listig genug, um noch den Kuß der Shaz-Man-Yat auszuschlagen, denn ihr mißfällt die Gleichgültigkeit gegenüber den einfachen Schönheiten, die die Lamijanim an den Tag legen: In mancher Hinsicht hat sie sich eine gesunde Skepsis gegenüber den Segnungen Belkelels bewahrt und will ihre Unabhängigkeit bewahren – was nicht hieße, daß sie gegenüber ihren Sklaven milde oder rücksichtsvoll wäre.

Darstellung: eine verspielte, ehrgeizige Verführerin, erfrischend lebensnah neben all den Vampirinnen
Zitat: „Ich bin immer eine treue Tochter der Schönen Herrin gewesen!“

Einsatz im Spiel: Beli Iphemia ist der „Joker“, denn sie ist machtgierig und skrupellos wie ein Al'Anfaner Grande – aber nicht wie eine untote Lamijah Orons. Im kleinen Rahmen mag sie daher Bestrebungen dulden, dem Dämonenkult kleine Nadelstiche zu versetzen, während sie keineswegs darüber erhaben ist, der wütenden Satrapa dann die Leichen der Übeltäter zu übergeben.

Adaon von Garlichgrötz-Veliris

Erscheinung: ein gutaussehender Vinsalter Stutzer von etwa dreißig Jahren mit schulterlangem, brü-

nettem Pferdeschwanz. Aus der Zeit seiner Erkrankung hat er die Marotte beibehalten, sich stets mit einem Seidentüchlein die Lippen abzutupfen.

Charakter: Der Sproß des Grangorer Herzogshauses und ehemalige Neethaner Großmeister des ODL litt unter einem Alterungsfuch, gegen den selbst die mit seiner alchimistischen Brillanz geschaffenen Elixiere immer weniger halfen. Die Überzeugung, daß die Welt ihm etwas für seine Leiden schulde, hat ihn zum selbstverliebten Intriganten und dann zum Verräter an Gilde und Orden gemacht. Nach seinem Überlaufen zu Dimiona hat er begierig den Kuß der Shaz-Man-Yat empfangen und sein altes Aussehen wiederherstellen können. Der früher oft verschmähte Liebfelder hat sich zu einem geradezu manischen Verführer entwickelt, der Liebhaberinnen wie Trophäen sammelt und ignoriert, daß er sie vor allem mit seinen übernatürlichen Kräften gewonnen hat. Adaon ist kein Dämonologe, aber ein geradezu vorzüglicher Illusionist, vor allem aber ein fanatischer Faktensammler, der Dossiers über alles und jeden erstellt. Seine größte Schwäche ist die unerschütterliche Überzeugung, daß ihm aufgrund seiner Geburt und Persönlichkeit die höchsten Würden zustünden, ohne daß er dafür arbeiten müsse. Seine derzeitige Aufgabe bei Hofe ist undefiniert, und andere Höflinge behaupten spitzzünftig, er sei vor allem eine Art Hofnarr, der den Abscheu der Moghuli vor Männern, Magiern und Landesfremden wachhalten solle.

Darstellung: der klassische Radfahrer – nach oben buckelt er und zeigt sich als überhöflicher Speichellecker; nach unten tritt er voller Arroganz und Selbstüberschätzung.

Zitat:

„Ich wurde immer unterschätzt – aber wartet nur ab, bald wird man meinen Namen voll Ehrfurcht flüstern!“

„Eure Majestät, verzeiht die Störung, aber es wird Euch nicht minder empören denn mich. Stellt euch vor, mir wurde von der Frau di Shumir der Zutritt zu ihrem Lectorium verwehrt, wo sie doch nur eine gewöhnliche, nichtadlige Magistra ist und ich hingegen ein Baron und Ordensgroßmeister und ...“

Einsatz im Spiel: Adaon ist der scheinbar eitle und unfähige Höfling, der sich als weit gefährlicherer Gegner entpuppen wird. Es paßt zu ihm, sich den Helden als scheinbarer Verbündeter zu präsentieren, der sie bei sich bietender Gelegenheit hintergeht. Seine Entwicklung wird nicht im **Aventurischen Boten** oder anderen Veröffentlichungen nachgehalten, so daß Sie sein eventuelles Ableben frei bestimmen können, wenn der erzählerische Wert der Figur erschöpft ist.



Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der **Mysteria Arkana** auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöhlen** im Band **Unter der Dämonenkrone**. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.

—Weitere Informationen zu *Dickicht und Dornicht* und der Bewegung darin finden Sie im Band **Herbarium Aventuricum** auf den Seiten 147ff.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Dornrosen (daimonide Pflanze)

»Hüte dich vor der Dornrose! Denn sie ist nicht allein hüßlich anzuschauen, sie haßt auch die Diener der Götter mit ganzer Kraft, ist sie selbst doch durch Dämonenwerk entartet: Einst war sie wohl eine gewöhnliche Wildrose, doch nun hat sie wahre Freude daran, die Gläubigen zu stechen und zu martern.«

—*Warnung für aranische Kinder*

»In Oron dient die rotschwarze Dornrose als allgegenwärtiges Symbol des Landes und seiner dämonischen Herrin: Man sieht sie an und in Tempeln und als Haarschmuck, und ihr erdiger, fast blutiger Geruch hängt schwer über jeder Versammlung von Adligen und Kultisten.«

—*Tarlisin von Borbra, u.a.O.*

Dornrosen im Spiel

Als pervertierte Form der Azila, der tulamidischen Wildrose, sind Dornrosen in Oron allgemein verbreitet. Sie bilden bis zu drei Schritt hohe Hecken und tragen fast ganzjährig tiefschwarze, blutrot geäderte Blüten. Die Dörnen an den langen, geraden Stielen sind messerscharf und mit heimtückischen Haken versehen. Einzelne Adlige haben bereits mit der Zucht und Veredlung der Dornrosen begonnen, und die ersten *Oronia* und *Moghuli* wurden vorgestellt. Im übrigen Aranien erscheinen auch vereinzelt Dornrosensträucher, die sofort nach der Entdeckung ausgerottet werden. RS und LE einzelner Stengel sind vernachlässigbar gering, der ganze Strauch besitzt etwa 30 LP bei einem RS von 3. Sie sind trotz ihrer zweifelsohne dämonischen Herkunft nicht erkennbar magisch.

Verbreitungsgebiet: Moghulat Oron (Elburische Halbinsel/nördliches Yalaia)

Verbreitungsraum: Wald (gelegentlich), Grasland (häufig), Kulturland (gelegentlich)

Bekanntheit: +4

Verwendung: Künstlich angelegte Hecken und natürlich bewachsene Stellen dienen als fast unüberwindliche Wegsperren und Hindernisse, deren regeltechnische Behandlung Sie im Abschnitt **Klima und Landschaftsformen** finden können. Einzelne Dornrosenstengel und -zweige dienen ebenso wie Dornrosensträube den Tempelherrinnen und anderen Edlen als belkelelgefällige Geißeln und Folterinstrumente. In einem Kampf werden sie als *stumpfe Hieb Waffen* geführt und haben folgende Werte:

Waffenname	TP	TP+(KK)	BF	WV
Rosenzweig	1W+1	KK-17	9	1/1
Rosenstrauß	1W+2	KK-16	8	2/2

Dornrosensträube werden darüber hinaus üppig als Blütenschmuck für Belkeleltempel und Kultplätze verwendet. Bei der Beschwörung von Dämonen aus der Domäne der Belkelel gelten sie als Paraphernalia (in diesem Fall: Donaria), die die Beschwörungs- und Beherrschungsproben um je 1 Punkt erleichtern.

Dornrosenöl schließlich ist in Oron als schweres Parfüm von erdigem, unverwechselbarem Geruch beliebt. Es wird per Skrupel verkauft, kostet etwa 5 S und ergibt 25 Anwendungen von je einem Gran. Beschwörern verhilft die Benutzung dieses Duftes zu einem Punkt Erleichterung bei der Beschwörung von Dämonen aus Belkelels Gefolge (kumulativ mit 'gespendeten' Rosen).

Eine alchemistische Verwendung ist (noch) nicht bekannt.

Hanaestil, die Allschöne, der verderbte Traum, die dunkle Verführerin, fünfgehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat (Dämon, Mz. unbekannt, da vermutlich einzigartig)

Diese Wesenheit (siehe auch MA 156) erscheint bevorzugt als göttergleich schöne Frau mit ebenholzschwarzer Haut und schlohweißem Haar. Sie wird meist gerufen, um ein Opfer zu verwirren, es Shaz-Man-Yat oder Belkelel zuzuführen oder während des Initiationsritus der Bel'Khelel-Kirche.

Einem Beschwörer, der Hanaestil außerhalb komplexer Belkelel-Riten invoziert, muß eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+15 gelingen, will er nicht der betörenden Erscheinung verfallen und so selbst ein Opfer der gierigen Dämonin werden.

Beschwörung: +30 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: vermutet, in den höheren Rängen der Bel'Khelel-Kirche bekannt

Dienste und Kosten: Verführen und Vernichten (29 ASP pro Opfer; obige *Selbstbeherrschungs*-Probe+1 für das Opfer erforderlich), Glauben erschüttern (19 ASP pro Opfer), erotische Dienste (21 ASP pro Opfer), bei Initiationen (13 ASP)

Hanaestil läßt sich nicht in einen Kampf verwickeln, sondern ergreift in einem solchen Fall die Flucht.

Isphanil, die unsichtbare Bringerin dunkler Gaben, die Nutznießerin finsterer Gelüste, dreigehörnte Dienerin der Shaz-Man-Yat (Dämon, Mz.: Isphanilim)

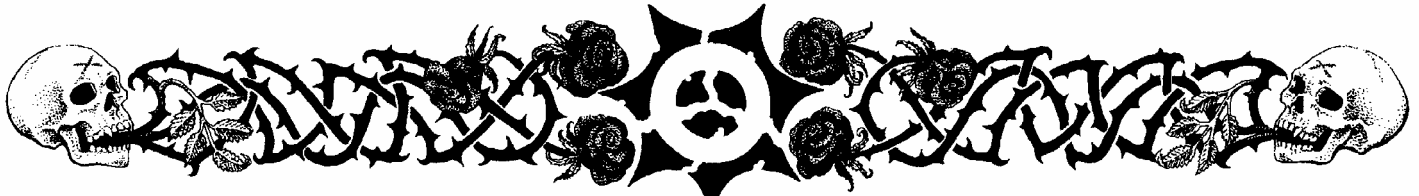
Wenn ein Beschwörer diese Wesenheit ruft, dann meist, um an Körperteile oder Körpersäfte eines Opfers zu gelangen, um diese für weitere Rituale, als Paraphernalium oder für verschiedene Beherrschungszauber zu nutzen.

Beschwörung: +28 **Beherrschung:** +13

Wahrer Name: vermutet, bei Belkelel-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: Suchen und Beschaffen (21 ASP)

Eine Isphanil ist unsichtbar und körperlos und daher mit weltlichen Mitteln nicht zu bekämpfen; wenn sie bemerkt wird. Sie greift mit GROSSER VERWIRrung (AT: 18) an, was mit einer MR-Probe pariert werden kann; ihre 'LE' beträgt 35.



Laraan, Meister der lüsternen Brut, Verderber von Fleisch und Geist, fünfgehörnter Diener Belkelels (Dämon, Mz.: Laraanim)

»Die vielgestaltige Brut der Laraan sind die Dämonen, die von allen am häufigsten in Oron gerufen werden. Sie erscheinen in verschiedenen Menschen- und Tiergestalten und dienen vor allem dem Zweck, auf die ein oder andere Weise die Lust des Beschwörers zu befriedigen. Für die Beschwörerin scheint es dabei fast einerlei zu sein, ob sie sich einer bildschönen oder abgrundtief häßlichen Kreatur selbst hingibt oder ob sie sie gegen ein Opfer schickt, um es zu quälen und zu demütigen.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

»Früher fragte ich mich ja manchmal, ob es diese Laraan wirklich gibt. Ich meine, morgens unerwartet umnebelt neben einem Monster aufzuwachen, kann einem auch so passieren, da braucht man keinen Dämonen für.«

—Angaben des früheren Streuners und heutigen Ordenspähers Cosmin 'Edler' von Südquartier

Fajlaraanim

»Es war eine schlanke, nackte, völlig haarlose Frau von liebreizender Anmut. Ihre Zunge aber war blutrot und endete in zwei schmalen, messerscharfen Spitzen, und wie lang sie war, sah ich, als die Frau sich damit spielerisch über Kinn und Kehle und die prallen rosigen Knospen ihrer schweren Brüste fuhr ...«

—Aufzeichnungen des Beschwörers Corias Geraucis

»Bei den menschengestaltigen Dämonen der Art Fajlaraan ist es zudem möglich, sie als jede gewünschte Person erscheinen zu lassen. Anders als die Quitslinga sind sie nicht in der Lage, ihr Vorbild längere Zeit zu imitieren, doch darum geht es auch nicht: Sie ruft man oft, um einen ansonsten unerreichbaren Feind oder einen Höhergestellten zumindest zum Schein in die eigenen Gewalt zu bekommen und beherrschen zu können.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Muwallaraanim

»Wie Hengste aus Obsidian wirkten sie, doch mächtige Flügel wie von haarigen Fledermäusen sprossen aus ihren Schultern, und ihre scharfen Raubtierzähne in den weitoffenen Müulern waren ebenso blutrot wie ihre boshaft leuchtenden Augen, die gefährlichen Hörner, die messerscharfen Hufe oder die obsön hervorschlingelnden Zungen. Hätte es noch Zweifel gegeben, wessen Domäne diese dämonischen Wesen entstammten, so verriet es die schrittlangen Schäfte, die auf widerwärtigste Weise zwischen ihren Hinterläufen sprossen, knorrig, dickgeädert, von der Farbe geronnenen Blutes.«

—Auszug aus dem Aventurischen Boten, Ausgabe LXXIV

»Die Muwallaraanim, eingehörnte Hengstdämonen, werden in Oron auch als 'Zugtiere' vor den Prunkwagen der Moghuli und anderer höchster Adliger gesehen: Paarweise darf sie nur die Heptarchin anschirren, die auch ein besonderes, geflügeltes Paar zu beschwören versteht. Aber auch sie darf es sich nicht erlauben, sie reiten zu wollen, wie man sagt – das gelingt nur einer, nämlich der jungen Satrapa vom Yalaiaad, Reshemin, die man auch das Dämonenbalg nennt. Sie reitet, so sagt man, einen leibhaftigen Muwallaraan, dem sie den Namen 'Geliebter' gegeben hat.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Canilaraanim und Shakalaraanim

»Joh, Herr, dann sinn erschienen urplötzlich zwei große Hundchen, wahre Riesen die Rot waren sie wie das Blut und wohl einen Schritt hoch wie

Pferde, und Haare hatten sie gar keine! Glaubts mir oder nicht, und sechs Beine hatten sie, wenn nicht gar noch mehr davon, und auf dem Rücken hatten sie einen zackigen Kamm. Ihre Dinger, na, ihr wißt's schon, waren wohl dicker und länger als wie mein Schwertarm, Herr!«

—Bericht des ehemals Notmärker Landwehrweibels Brosloff Tirscheritz

»Außer der in bornländischen Söldnergeschichten beschriebenen Hundegestalt des Canilaraans wird in Oron auch der dem Sandwolf ähnliche Shakalaraan beschworen – er dient den Beschwörern auch als Bewacher und Hetzer von Sklaven, an denen sie ein Schauspiel vorführen wollen. Der Tod des Opfers ist dabei keineswegs ihr Ziel, sondern die seelische Vernichtung: Die Erinnerung, auf der Flucht oder während der Fron von einem tierhaften Dämonen gestellt und besprungen worden zu sein, kann einen Menschen zweifellos vernichten. Vor allem, wenn man es durch erdämonische Manipulation glaubt genossen zu haben.«

—Analyse der Spektabilität Olorund von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perrium

Laraanim im Spiel

Diese dämonischen Wesenheiten werden in den **Mysteria Arkana** auf Seite 161 weiter beschrieben, wo konkret der menschenähnliche Fajlaraan dargestellt ist. Die nicht-menschenähnlich auftretenden Laraanim sind eigene Wesenheiten mit anderen, eher nur vermuteten oder unbekannten Wahren Namen. Den höheren Verdammten der Belkelel sollten diverse Wahre Namen von Laraanim bekannt sein, Spielermagiern sind sie hingegen nur zugänglich, wenn sie sich aktiv um oronische Geheimnisse bemühen.

Alternativ zur in den Mysteria beschriebenen Methode ist es natürlich auch möglich, eine Entsetzens-Probe +8 zu fordern, wenn man Opfer eines Laraans geworden ist.

Beschwörung: +25 bis +35 **Beherrschung:** +12 bis +18

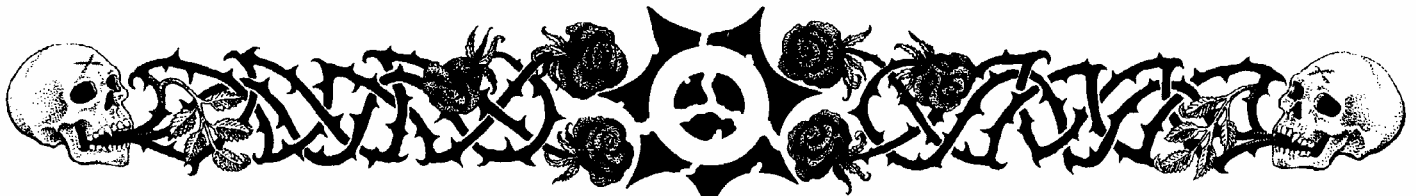
Wahrer Name: unbekannt bis vermutet, oronischen Belkelel-Paktierern bekannt

Dienste und Kosten: siehe im Text, je nach Größe des Laraan 9 bis 17 ASP pro Opfer; 5 bis 9 ASP pro Tag für Zugdienste

Regeltechnisch gilt: So wie die 'Wahre Gestalt' der Fajlaraan eine bucklige, warzenbedeckte, sabbernde Parodie der Menschengestalt ist, besitzen die übrigen Laraanim 'Wahre Gestalten', die wie dämonisch entstellte Hengste, Rüden etc. wirken, während ihre anfängliche, 'verführerische' Gestalt die eines besonders prächtigen Exemplars der Gattung sein kann, die sich jedoch fast immer durch die übertriebene Größe und Zurschaustellung der Geschlechtsmerkmale auszeichnen. Als zusätzliche Formen seien hier noch die Varianten *Dschambularaan* und *Onchalaraan* genannt, die als warzenbedeckter Eber und als Darpatbulle erscheinen, sowie die rehhaftere Manifestation des *Ghazelaraan*. Auch in dieser Gestalt besitzen sie die üblichen dämonischen Immunitäten gegen normale Waffen, Verwandlungs-, Heil- und Illusionsmagie etc. Laraanim kämpfen nach einer Enttarnung mit den in den **Mysteria Arkana** angegebenen Werten. In ihrer 'verführerischen' Gestalt haben sie MU, LE, RS, AU und MR ihrer Dämonenform, aber AT-, PA-, TP- und GS-Werte, die einem großen und starken, aber nicht speziell geübten oder ausgebildeten Exemplar ihrer Gestalt entsprechen; dazu können Sie aber noch 7 Punkte beliebig auf die genannten 'derischen' Werte verteilen. Laraanim sind, man muß es noch einmal wiederholen, keine Kampfdämonen, und ihr Einsatz als solche gilt den Dienern der Belkelel als verpönt.

Der Anblick eines Laraan in seiner Wahren Form erfordert (wenn man nicht selbst das Opfer ist), eine Entsetzens-Probe +2/-1.

Zwei Nutzungen des von den Lamianim (s.u.) erhaltenen Sikarvan



hängen übrigens auf das engste mit den Laraanim zusammen:

—Zum einen entsteht daraus der verführerische Scheinleib des Laraan, wenn dieser in Menschen- oder Tierform erscheint; denn seine wahre dämonische Manifestation würde selbst die abgebrühtesten Sterblichen abstoßen.

—Während Dämonen gemeinhin völlig unfruchtbar sind, kann Belkelel aus geraubtem Sikaryan künstlichen Samen formen, den dann ein Laraan der ahnungslosen Mutter einpflanzt. Diese Prozedur scheint sehr selten zu geschehen (zumindest bei Menschen) und erzeugt stets *daimonide* Kreaturen. Bei Tieren scheint es häufiger vorzukommen, wie die Shaddifritim beweisen – vermutlich benötigt ein Tiersame weniger Sikaryan.

Levthansjünger (menschlicher Gegner)

Die Mitglieder des Ordens des Gehörnten Gottes (allesamt Männer) sind selbst für Söldner untypisch stumpf und brutal. Allesamt Mörder, Schänder und Plünderer, dienen sie der Moghuli als reines Terrorinstrument. Die meisten Levthansjünger sind Ferkinas, doch finden sich auch einige Thorwaler und Söldner verschiedenster Herkunft unter ihnen. Die meisten Trupps der Levthansjünger werden von Mannwiddern (siehe dort) angeführt.

MU 14	KL 10	IN 9	CH 8	FF 10	GE 14	KK 15
ST 5	MR 3	LE 45	AE *	AT/PA 13/12	(unterschiedlichste Waffen)	
RS 2 bis 3						

*) Bisweilen finden sich ehemalige Ferkina-Schamanen unter ihnen, die jedoch zumeist zu Belkelel-Paktierern geworden sind.

Herausragende Talente: je ein Kampftalent, Selbstbeherrschung, Fährten-suchen, Zechen

Lamijah (vampirische Wesen / Shaz-Man-Yat-Daimonide, Mz.: Lamijanim)

Die oronischen Lamijanim sind eine spezielle Unterart der Vampire, die keine Kreaturen des Namenlosen, sondern der Belkelel sind – insofern gelten für sie auch einige Abweichungen zu der Beschreibung auf Seite 241f. des **Bestiarium Aventuricum**:

Damit aus einem Sterblichen ein Lamijah wird, muß die von der Heptarchin Dimiona beherrschte Dämonin Shaz-Man-Yat ihm durch eine sexuelle Umarmung das Sikaryan, seine Lebenskraft und Seele, rauben. Da dabei auch die gewöhnliche LE gestohlen wird, kann es vorkommen, daß ein zu schwacher Sterblicher die Umarmung durch die Dämonin nicht überlebt und ein nachtmahr-ähnlicher Geist entsteht, ein Nachtbuhler (siehe dort). Anders als herkömmliche Vampire können Lamijanim ihre Opfer nicht zu ihresgleichen machen – stirbt ein Opfer, wird es unweigerlich zum Nachtbuhler.

Nach dem Tod und der sofortigen Wiedererstehung als Lamijah steigen CH, GE, KK (*nicht* der MU) um je 5 Punkte, dadurch steigen die AT- und PA-Grundwerte um je 2 Punkte. Lamijanim scheinen unnatürlich elegant und bewegen sich fast unhörbar (bei allen körperlichen Talenten TaW + 5).

Lamijanim sind gegen normale Waffen fast völlig immun, da sich Wunden quasi sofort narbenlos schließen (Regeneration: 3W6 LP/KR), gegen magische oder geweihte Waffen besteht ein RS von 20. Sie benötigen Schlaf, aber keine Nahrung, Wasser, Wärme oder Atemluft, auch Krankheiten, Gifte und Rauschgifte sind folgenlos; sie sind selbstverständlich unfruchtbar.

Ihre MR steigt um 20 Punkte und wird auch gegen Kampf- und Verwandlungsmagie eingerechnet; Hellsichtmagie zeigt ihre daimonide Natur an, mit dem EXPOSAMI sind sie nicht wahrzunehmen.

Da Lamijanim keine Schöpfung des Namenlosen sind, werden sie auch von den Zwölfgöttern (außer Rahja) nicht sonderlich verfolgt; sie können allerdings keine geweihten Orte betreten. Gegen andere übliche Vampirbänne wie Sonnenlicht, Knoblauch etc. sind sie immun. Der Fluch der Rahja zeigt sich darin, daß sie von freudloser Leidenschaft erfüllt sind und niemanden attackieren können, der inbrünstig und ehrlich zur Schönen Göttin betet. Herkömmlicher Wein und Rauschmittel ekeln sie an, und sie können sich ihnen nur auf weniger als fünf Schritt nähern, wenn sie pro Schritt erfolgreich eine MU-Probe ablegen. Eine besondere Verletzlichkeit durch diese Stoffe besteht allerdings nicht. Nach dem Dämonenwein der Schwarzen Reben allerdings verspüren sie ein starkes Verlangen, denn dieser aus dem Leben menschlicher Opfer geschaffene Trank kann auch den seelenlosen Lamijanim zumindest einen leichten Schwips verleihen und sie kurz ihre innere Leere vergessen lassen.

Denn Lamijanim sind entleerte Gefäße, die danach gieren, wieder mit Sikaryan, der Lebenskraft Sumus, gefüllt zu werden. Zu diesem Zweck müssen sie ihre Opfer zum Geschlechtsakt oder zumindest einem langen, innigen Kuß verführen oder zwingen, das jeweilige Geschlecht spielt dabei keine Rolle. Nur wenige Lamijanim können ihren Opfern das Sikaryan durch eine bloße Berührung rauben; getrunkenes Blut wird nur als wohlschmeckend empfunden. Den Mangel an Sikaryan empfinden sie weniger als körperlichen Hunger denn als ungestillte Lust, und das Aussaugen eines Opfers ist die einzige Möglichkeit, eine flüchtige Befriedigung zu verspüren. Es gibt in Oron bereits einiges an schlechter und wenig an guter Poesie, die das wollüstige Höhegefühl beim Aussaugen oder Töten des Opfers glorifiziert.

Da die Lamijanim als Würdenträger und Adlige ein aktives Leben führen, benötigen sie in jedem Monat 7 (sieben) geraubte LP und Sikaryan-Punkte, einer größtenteils schlafenden Lamijah genügt ein LP pro Monat. Der Raub der Kraft verläuft langsamer als beim Bluttrinken des Vampirs: Pro Spielrunde kann ein (nicht-permanenter) Lebenspunkt und ein Punkt Sikaryan geraubt werden. Einmal geraubtes Sikaryan kann nur sehr langsam – mit einem Punkt pro Monat, wenn eine IN-Probe gelingt – zurückgewonnen werden.

Wenn das Opfer der Lamijah widersteht, wird ihr Angriff gemäß den im **Bestiarium**, S.142, genannten Ringkampfregele durchgeführt, da Lamijanim jedoch über ein außergewöhnliches Charisma und oft hohe Betörungskunst verfügen und die von ihnen 'vorgeschlagene' sexuelle Vereinigung weit verlockender sein dürfte als der Biß eines Vampirs, sollte es nur sehr selten zu einem Kampf kommen. Gegenüber anderen Meisterfiguren können Sie davon ausgehen, daß die Lamijah Zauber analog zu starken Versionen des BANNBALADIN, IMPERAVI, GROSSE GIER und LEVTHANS FEUER besitzt, Spieler reagieren aber erfahrungsgemäß schlecht gelaunt auf eine solche 'Überrumpelung' ihrer Helden.

Hat eine Lamijah erst einmal ein Opfer teilweise seines Sikaryans beraubt, kann sie es mit einem besonderen Beherrschungszauber belegen, dem *Befehl der Lamijah*, der es zu ihrem Hörigen macht.

Der gedankliche Befehl muß drei KR lang formuliert werden und reicht pro Stufe der Lamijah 5 Meilen weit. Der Zauber kostet die Lamijah keine Kraft und kann beliebig lange aufrechterhalten werden. Die Probe erfolgt auf MU/IN/CH und ist um die MR des Opfers erschwert, aber um die ihm bislang insgesamt geraubten LP erleichtert.

Mißlingt die Probe, vernimmt das Opfer den Befehl, kann sich aber entscheiden, ihm zu widerstehen. Gelingt der Zauber, muß sich der Hörige wie schlafwandelnd zur Lamijah begeben, wird es daran gehindert, erleidet es extreme geistige und körperliche Qualen. Bis das Opfer die Lamijah erreicht hat, muß der Befehl jede SR wiederholt



werden. In Sichtweite der Lamijah wirkt der Zauber wie ein BANN-BALADIN, nur daß der Hörige weniger wie ein vertrauensvoller Freund als wie ein rettungslos verfallener Liebhaber reagiert, der jede Anweisung dankbar erfüllt, wenn ihm dafür die Aufmerksamkeit seiner Herrin gilt. Allenfalls lebensgefährliche Befehle führen eventuell zu Zweifeln, gegen Gefahren, die von der Lamijah ausgehen, ist der Hörige hingegen blind.

Lamijanim im Spiel

Lamijanim gleichen mächtigen Vampiren, und der Meister sollte sie immer zum Mittelpunkt eines Abenteuers oder auch einer Kampagne machen, wenn er diese Kreaturen verwendet – immerhin ist jede einzelne ein mächtiger Daimonid.

So bietet es sich an, eine individuelle Lamijah als wichtige oronische Schurkin zu entwerfen, die von Ihren Helden bekämpft und letzten Endes bezwungen werden kann, ohne daß Sie dafür einen namentlich genannten Schurken opfern und dadurch vielleicht Widersprüche zu späteren Veröffentlichungen riskieren.

Bedenken Sie bitte auch, daß Sie die Hörigen der Lamijah möglichst als Individuen darstellen, die oft kaum wissen, warum sie dieser verführerischen Frau und ihrer anstrengenden Liebeskunst derart verfallen sind, daß sie auf einen knappen Vorschlag hin Haus und Hof, Familie und Freunde verlassen und wohl auch verraten würden. Selbst wenn die Hörigen einer Lamijah gerade als (eher kampfunerfahrene) Garde um sie herumstehen, sollten sie nicht wie hirnlose Schlagetots wirken, sondern erkennbar zwischen ihrem natürlichen Selbsterhaltungstrieb und der suchthaften Gier nach einem Wort und der Berührung ihrer Herrin hin und her schwanken.

Mannwidder (Belkelel-Daimonid)

Es existiert in Oron in der Tat eine von Belkelel ausgehende Nebenform der Lykanthropie, durch die sich die brutalsten und 'glaubenseifrigsten' unter den *Levthansjüngern* in eine mindere Nachahmung des Levthan verwandeln können, da sie eine Verbindung zwischen sich und der dämonischen Kraft geschaffen haben.

Die Verwandlung ist nicht an die Mondphasen gebunden, sondern kann willentlich eingeleitet werden, wenn sich der 'Levthanssohn' bewußt in Aggression und Erregung hineinsteigert und ihm eine Probe auf seinen JZ-Wert gelingt. Wird er angegriffen oder massiv bedroht, kann die Verwandlung auch ungewollt und ohne Probe eintreten. Die Verwandlung selbst dauert entweder 3 Spielrunden oder (im Notfall) 2W6 Kampfunden. In letzterem Fall verursacht sie dem Levthanssohn 3W6 Schadenspunkte und heftige Schmerzen, was seine Aggression nur noch steigert. Die Verwandlung hält 2W6 Spielrunden an.

(Wer eine solche Verwandlung beobachtet, muß eine Entsetzens-Probe ablegen.)

Der Mannwidder ist etwa zweieinhalb Schritt groß, mit schmutzigem, rotbraunen Fell bedeckt und besitzt einen grob menschenähnlichen Widderkopf, einen menschlichen, aber fellbedeckten Oberkörper und die Beine eines Widders. Durch die dämonischen Kräfte in seinem Leib erleidet er von normalen Waffen nur den halben Schaden (abgerundet). Magische und geweihte Waffen sowie spezielle Lykanthropentöter verursachen normalen Schaden.

Selber können Mannwidder nur noch Waffen gebrauchen, die mit den Kampftalenten *Stumpfe Hieb Waffen*, *Scharfe Hieb Waffen* oder *Äxte und Beile* geführt werden, weit häufiger aber kämpfen sie mit ihren bloßen, mit klauenartigen Fingernägeln bewehrten Händen. Sie können Ringkampfangriffe ausführen und mit diesen, wenn sie wollen, auch echten Schaden anrichten.

Die Verwandlung beeinflusst mehrere Eigenschaften:

MU: +10, KL: -5, FF: -3, KK: +10

JZ: verdoppelt, AT: +4*, PA: +2*, TP: nach Waffe (KK-Bonus beachten!) oder Klauen (1W+2, KK-15)

RS: 5**, MR: +10

*) Diese Boni ergeben sich bereits aus den erhöhten MU- und KK-Werten.

**) Natürlicher Schutz durch das Fell. Normale Waffen erzeugen nur den halben Schaden (abgerundet).

Mannwidder im Spiel

Diese daimoniden Kreaturen sind die 'großen Brüder' der brutalen Levthansjünger und werden von ihren grausamen Kumpanen gefürchtet, respektiert und bewundert, in der Regel werden nur Pasharim als Hordenführer zu Levthanssöhnen (oder umgekehrt?), so daß es etwa ein Dutzend von ihnen in Oron geben mag, die zum Glück nur selten zu mehreren auftreten. Die Verwandlung dient beiläufig nicht nur dazu, im Kampf siegreich zu bleiben, oft wird sie auch vor einem der brutalen Exzesse eingeleitet, für die die Horden berüchtigt sind.

Nachtbuhler (ruhelooser Geist)

Dieser Geist wird regeltechnisch fast wie ein Nachtalp behandelt (MA 112). Er entsteht, wenn eine Lamijah (oder die Dämonin Shaz-Man-Yat selbst) ihrem Opfer die gesamte LE raubt und es dadurch tötet.

Nachtbuhler sind ruhelos und streben nach einem neuen Leib. Daher erscheinen sie ihren Opfern in Form eines blutroten Nebels, der sie umhüllt und ihnen wüsteste Träume von Lust, Laster und Grausamkeit beschert. Das Opfer regeneriert nicht und verliert 1W6 LP, von denen die Hälfte dem Nachtbuhler zufließt.

Nachtbuhler können sich seltsamerweise in Oron frei bewegen, aber nicht mehr als dreizehn Meilen vom nächsten Belkelelschrein oder aber 'ihrer' Lamijah entfernen.

Dramaturgisch dienen sie vor allem als mindere Schrecken, die die Konfrontation vorbereiten und mit denen Sie auch die Befähigung der Helden testen können. Nachtbuhler können nach den Regeln für den Nachtalp aus der *Mysteria Arkana* auch von Helden beschworen oder ausgetrieben werden.

Beschwörung: +3/10 LP (für BKL-Paktierer: generell nur +3)

Austreiben: +1/10 LP

Handel/Dienst: Alptraum hervorrufen (s.o.)

MU 30 AT 13* PA 9 LE max. 500 RS ½ MR**

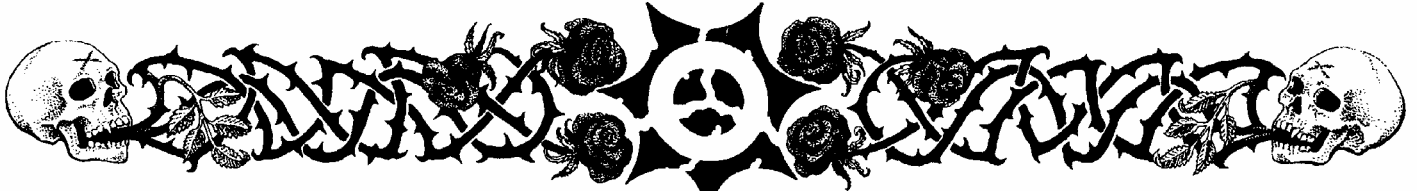
TP 1W SP* GS 10 AU 1000 MR 12 GW 12

*) Dem Angriff eines Nachtbuhlers kann nur ausgewichen werden. Gelingt einem Nachtbuhler eine Gute Attacke, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig W20 LP. Wenn der Nachtbuhler dann von seinem Opfer abläßt, ist es für die entsprechenden Anzahl von KR völlig berauscht und desorientiert, so daß es nicht kämpfen kann. Die Hälfte aller LP, die ein Nachtbuhler einem Opfer im Kampf entzieht, kann er sich selbst zuführen.

**) Nachtbuhler sind nur mit magischen oder geweihten Waffen zu verletzen, desgleichen mit Kampfzaubern (siehe MA 111).

Rotmantel (menschlicher Gegner)

Dies sind die berüchtigten Tempelgardisten und Geheimpolizisten Orons, meist gut ausgebildete Söldner mit genügend Verständnis oronischer Etikette und mit genügend Gassenwissen ausgestattet, um zumindest schlecht verkleidete Infiltratoren auf der Stelle zu enttarnen. Bei den Rotmänteln finden sich sowohl Frauen als auch Männer.



MU 13 KL 12 IN 12 CH 11 FF 12 GE 14 KK 12
ST 8 MR 7 LE 55 AE -* AT/PA 15/13 (entweder Großer
Sklaventod oder Khunchomer) RS 1 oder 5

*) Greiftrupps werden häufig von renegaten Hexen oder Gildenmagiern unterstützt, die meist zusätzlich Belkelel-Paktierer sind.

Herausragende Talente: Scharfe Hieb- und Schußwaffen, Selbstbeherrschung, Fährten suchen, Sich verkleiden, Sich verstecken, Etikette, Gassenwissen, Sinnenschärfe

Schwarzer Wein (daimonide Pflanze)

»Schwarzen Wein nennen die Oronier diese neuentstandene Pflanze, und um das Äußerliche zu beschreiben, reicht der Name wohl hin: denn wirklich ist er eine Abart des Wilden Weines, der dortzulande vielerorts rankt, und ebenso wie seine Blüten sind auch seine Blätter und Trauben nicht von roter, nicht von grüner, nicht von blauer, sondern von obsidianschwarzer Farbe.

Doch wenig kann dieser Name vermitteln von dem Grauen, welches mit dieser Pflanze verbunden ist, denn sie ist eine Züchtung der Erzdämonen. Fürwahr, sie rankt an Bäumen und Hängen, Felsen und Mauern, doch ganz gleich, wo sie wächst und wie sie sich anklammern muß, sie hat noch immer eine Unzahl von kleinen Ranken frei, die einen jeden packen, der der Pflanze zu nahe kommt. Dann umschlingen die feinen Ranken alle Körperteile, die sie zu fassen bekommen, und wer nicht sofort handelt und sich losreißt, der ist verloren. Denn haben erst einmal die Ranken einen festen Griff, dann öffnen sich an ihren Ende viele winzige Saugmäuler, die sich in die Haut des hilflos gefesselten Opfers bohren. Schreckliche Schmerzen sind die Folge, als würde ihm Vitriol eingefloßt, der Schwarze Wein aber scheint die Schmerzen seiner Opfer zu genießen, als wären sie ihm Dünger. Durch seine unzähligen Ranken saugt er dem Opfer das Blut aus dem schmerz erfüllten Leib, bis der Unselige tot und leer im Geranke hängt, bis ihn die Insekten verzehrt haben und seine Knochen zu Boden fallen. Nur wenn die Trauben deiner Weinpflanze alle prall und dick herabhängen, ist es sicher, denn dann hat sich der Wein vollgesogen. Aus dem Saft seiner Trauben aber bereiten die Oronier, so sagt man, einen schweren Rotwein, der dick und klebrig fließt wie Menschenblut und der sie vorzüglich berauscht.«

—Bericht des Yernarin ay Fasar, Späher der Grauen Städte

»Wir vermuten seit langer Zeit, daß die Götter dem Menschen eine besondere Gabe geschenkt haben, ihn vor unerträglichem Schmerz zu schützen: An Kranken und Verwundeten, aber auch an übermäßig Erschöpften läßt sich beobachten, daß sie irgendwann ein leichter Rausch überkommt, als hätten sie Wein getrunken oder Ilmenblatt geraucht – selbst wenn sie nichts zu sich genommen haben. Meine Collegae und ich

postulieren daher die Kraft des Körpers, in Zeiten höchster Not neben den bekannten Säften Blut, Schleim, Lymphe und Galle eine weitere, flüchtige Essenz zu erzeugen, die auf ihn wirkt wie Weingeist, indem sie zugleich beschwingt und betäubt. Wo der Ursprung dieser Essenz sei, wissen wir nicht, doch da es glaubhaft erscheint, daß dieser körpersprungene Rauschrank eine Gabe der Herrin Rahja ist, vermuten mache Collegae, sein Quell säße in jenen Drüsen der unteren Leibeshälfte, die der Herrin Rahja zugeordnet werden.«

—Mitteilung des Anatomischen Institutes zu Vinsalt

»Man darf postulieren, daß der oronische Schwarze Wein eine Schöpfung der Erzdämonin BKL ist, deren Wirken sich in Oron letzters vielfach manifestiert hat, zumal die Dämonologie lehrt, daß die Pervertierung der heiligen Pflanze ihrer göttlichen Feindin Rahja eine für Dämonen fast schon charakteristische Tat ist, so weit Sterbliche das beurteilen können.

Zum Wesen der BKL gehört aber auch der Lustgewinn aus den Qualen anderer, und Schmerzen fügt die Schwarzen Weinranken fürwahr ihren Opfern zu. Es erscheint nun vertretbar, zu vermuten, daß es zu den Kräften dieser Dämonenpflanze gehört, daß sie den von ihr Gefesselten mittels unbekannter Essenzen schwere Leiden zufügt, auf die der Leib des Unglücklichen reagiert, indem er aus den Vinsalter Magistern postulierte eigene Rauschmittel sprudeln läßt. Dieses Elixier wird dem Opfer dann mit seinem Blute abgesogen, so daß man auch versteht, warum der Schwarze Wein berauschend über alle Maßen sein soll, enthält er doch die aus Qualen gewonnene Leibesessenz eines denkenden und fühlenden Menschenopfers.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perri-cum

»In Oron hat sich in den wenigen Monden seiner Existenz bereits ein Kult um den Schwarzen Wein gebildet; gilt er doch als heilige Gabe der Bel'Khelel: So ist es mancherorts üblich, nackte Sklaven als Opfer in Weinstöcke zu hängen, auf daß ihre Kraft und ihr Blut den Schwarze Wein verstärken sollen.

Da die Dämonenpflanze sich nicht an den Wechsel der Jahreszeiten hält, scheinen jederzeit einzelne Rebstöcke erntereif, die gepflückten Trauben werden dann in Bottichen zerstampft und der Saft zu einem brausenden Most vergoren. Sämtlicher Schwarze Wein ist solcher Einjähriger, und man kann nur spekulieren, ob er mit den Jahren der Lagerung noch an Stärke gewinnt.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.



Diese Pflanze ist tatsächlich die belkelelpervertierte Abart des Wilden Weines, die für das Spiel zweierlei Bedeutung hat: Zum einen bildet der wildwuchernde Schwarze Wein vielerorts undurchdringliche Hindernisse und tückische Fallen, die vor allem einzelnen Helden ernsthaft gefährlich werden können: Wer eine Weinpflanze berührt, wird



von ihr mit AT: 10 angegriffen. Nur wenn eine um 2 Punkte erschwerte Ausweichen-Probe gelingt, ist man sicher, ansonsten ist man gepackt und wird weiter in den Bereich W6 anderer Greif- und Saugranken gezogen, von denen pro KR jeweils eine weitere mit AT 10 angreift. Das Opfer kann pro KR nur einer Ranke auszuweichen versuchen, für jede bereits festgeklammerte Ranke ist diese Probe um 2 erschwert.

Pro KR und erfolgreicher Ranke erleidet man durch ein spezielles Gift starke Schmerzen und W6 Punkte Ausdauer-Verlust. Sinkt die Ausdauer auf 0, ist das Opfer völlig wehrlos und wird von der Pflanze am Leben, aber ständig unter Qualen gehalten und verliert pro Tag W3 Lebenspunkte, bis er stirbt oder befreit wird.

Um ein Opfer mit Gewalt zu befreien, sind Angriffe mit Messern und Dolchen oder scharfen Hieb- und Stichwaffen notwendig, das Opfer selbst kann sich auch wehren, erleidet aber für jede festgeklammerte Ranke einen AT-Malus von 2 Punkten. Jede Ranke hat einen RS von 3 und ist nach 7 SP abgetrennt. (Der Anblick eines Opfers erfordert übrigens eine Entsetzens-Probe +1.)

Nur Belkelel-Paktierer (Tempelherrinnen und Lamijanim) besitzen die Fähigkeit, beliebig die Ranken von einem Opfer zu lösen und es damit zu befreien (sei es für ein noch schlimmeres Schicksal oder einfach zur Schonung der Ressourcen).

Nach einer Befreiung regeneriert sich die Ausdauer mit einem Punkt pro Stunde, die Lebensenergie (außer durch Kräuter, Magie oder Wunder) auf dem Minimum von nur einem Punkt pro erholsamer Nacht, bis die volle LE wieder hergestellt ist. Es muß ebenfalls mittels einer KK-Probe überprüft werden, ob der Körper so angegriffen wurde, daß sich die KK für einen Monat oder (permanent bei einer 20) um W3 verringert hat, damit gehen auch permanente LE-Verluste von 1 bzw. W6 LP einher.

Um eine Weintraube hervorzubringen, muß der Rebstock 49 LP eines gequälten Menschen geraubt haben. Wenn ausreichend Opfer gegeben sind, scheint die Zahl der möglichen Trauben unbegrenzt zu sein. Erst wenn ausreichend LE gespeichert ist, bildet der Rebstock binnen sieben Tagen eine tiefschwarze Blüte und danach eine Traube aus, aus der ein Schank Wein gewonnen werden kann.

Verbreitungsgebiet: Moghulat Oron (Elburische Halbinsel/nördliches Yalaid)

Verbreitungsraum: Auwälder (häufig), Hügelland und Steppengebiete (gelegentlich), Weinberge (sehr häufig)

Bekanntheit: +4

Ernte: Trauben, ganzjährig

Wirkung: Während Schwarze Weinstöcke prinzipiell sehr häufig sind, entwickeln sie nur selten Weintrauben. Der Verzehr von Weinlaub oder einzelnen Weinbeeren verursacht Übelkeit und einmal 1W6 SP, während der Saft (oder mehr als zehn Beeren) als ein Einnahmegift der 7. Stufe behandelt wird, das für 1W SR pro SR 1W6 SP erzeugt. Getrocknet als Rosinen verursachen die Beeren jeweils 2 SP weniger.

Halbbarkeit: Saft/Beeren halten sich ein paar Tage, Rosinen mehrere Monate.

Preis: pro Traube 1 D

Verwendung: als Wein

Verarbeitung: Probe auf die *Berufsfertigkeit Brauer/Winzer*. Bei der Herstellung kommt es sehr auf die Kunst des Winzers an und ob er die richtige alkoholische Gärung erreicht, die die schmerzzerzeugenden Stoffe des Saftes verringert (das Hinzufügen von Branntwein ist wirkungslos). Mißerfolge werden oft mit der Versklavung des unfähigen Winzers bestraft.

Wirkung: Der Wein stellt ein sehr potentes Rauschmittel dar, das der Kirche der Belkelel heilig ist und selbst die untoten Lamijanim berauscht. Der Wein ist dickflüssig und schwarz wie Tinte, er schmeckt schwer und erdig mit einem deutlichen Anhauch eines süßlich-metallischen Blutgeschmacks.

Schwarzer Wein läßt den Trinkenden für W6+1 Stunden ein überderisches Glücksgefühl spüren, durch das er sich als Mittelpunkt der Welten fühlt. Seine Zuversicht steigt, seine Schmerzempfindlichkeit sinkt wie unter Wirkung des Zaubers KALT WIE STAHL (CC 180). Ferner verbessern sich seine Ausstrahlung (CH+2) und seine Muskelkraft (KK+1). Andererseits sinken sein Einfühlungsvermögen und seine Geduld drastisch (IN-7, JZ+5). Das wird allerdings vom selbstgefälligen Berauschten keineswegs als Nachteil empfunden, selbst wenn die PA dadurch um 1 sinkt.

Auf den Glücksrausch folgt ein unvermeidlicher Kater von gleicher Dauer, der nur durch einen weiteren Schank Wein verhindert oder beendet werden kann. Während des Katers erleidet der Trinkende jede Stunde 1 SP, zudem verfliegen die Vorteile aus dem Rausch, GE, FF und KL sind halbiert. Erst nach dem Kater kehren IN und JZ auf ihre Ausgangswerte zurück (je 1 Punkt/Stunde). Lamijanim sind gegen diesen Kater gefeit.

Mit jedem Rausch wächst die Gefahr, der Belkelel zu verfallen: Für jedes bisherige Rauscherlebnis (auch das aktuelle) wird je ein W20 gerollt – wenn nur einer eine 20 zeigt, gilt der Betroffene als dämonisch gekennzeichnet und steht im ersten Kreis der Verdammnis.

Halbbarkeit: mehrere Jahre bis Jahrzehnte

Preis: 7D pro Schank

Alchemistische Verwendung: unbekannt, aber wohl als dämonisch verseuchtes Substitut in Mutelixier, Charismaelixier und Willenstrunk verwendbar. Darin liegt selbstverständlich ein deutlicher Frevel gegen Rahja.

Besonderheiten: Schwarze Weinreben sind von einer Magie erfüllt, die mit dem OCULUS als dämonisch identifiziert werden kann.

Shadifriit, die verfluchten Pferde (Belkelel-Daimonid, Mz.: Shadifriitim)

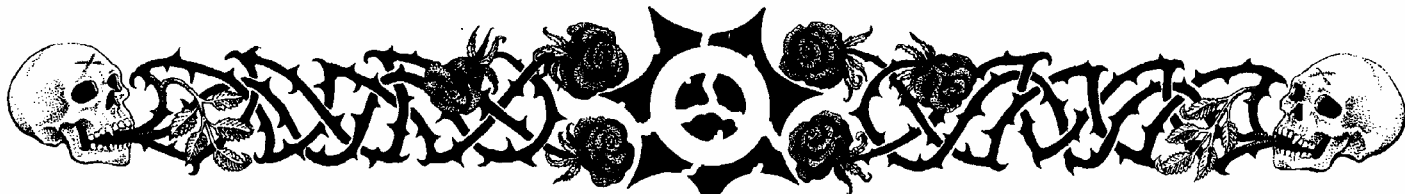
»In Oron haben die Ketzer eine neue Übeltat begonnen, indem sie auf einem Gut namens El'Majrata, irgendwo in Oron gelegen, gefesselte Arania-Stuten von dämonischen Muwallaraanim begatten lassen. Die armen Tiere treibt das in den Wahnsinn, spätestens, wenn binnen sieben Wochen eine widernatürliche Kreatur in ihnen heranwächst, die das dämonische mit dem derischen Erbe verbindet. Beim Werfen des Höllenfohlens verreckt die Stute unweigerlich, da es sich mit seinem scharfen Horn einen Weg bahnt. In weiteren sieben Wochen scheint es herangewachsen zu sein und ist dann ein Glanzrappe mit einem halbspannlangen, tückischen Stirnhorn von blutiger Farbe. Sämtliche normalen Tiere scheuen vor diesen Wesen zurück und nähern sich ihnen nicht weiter als sieben Schritt.

Diese Dämonenpferde oder Shadifriitim werden von der Moghuli, die ihre 'Zucht' beaufsichtigt, an ihre höchsten Vertrauten und wichtigsten Untergeben wie die Rittmeisterinnen ihrer Armee verliehen. Um eine solche Kreatur zu reiten, heißt es, müsse man das Dämonenmal der Belkelel tragen, denn gewöhnliche Menschen werden von den Monstren nicht auf ihrem Rücken geduldet.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Trotz ihres Namens haben die nachtschwarzen, fast zwei Schritt hohen Shadifriitim meist Tralopper Riesen der Arania-Zucht als Muttertiere, denn die weit kleineren Shadifstuten würden das Ende der sieben Wochen langen Tragzeit nicht erleben.

Die Daimoniden sind selber unfruchtbar, so daß es nie eine richtige Zucht geben wird, doch findet die Moghuli nichts dabei, die besten Stuten zu opfern, um ihre etwa hundert wichtigsten Handlanger und Gefolgsleute mit Shadifriitim zu versehen.



Verbreitung: Moghulat Oron, im Besitz hoher Würdenträger

Schulterhöhe: 1,80+W20 **Gewicht:** 600

MU 25 **AT** 18 **PA** 12

LE 100 **RS** 5 **TP** 3W+2 (Hufe) / 1W+7 (Horn)

GS 7/13* **AU** 9/7* **MR** 7 **GW** 10

*Trab/Galopp

Optionale Kampfregele: Niederstoßen, Überrennen, Niederrennen (Trampeln)

Entsetzen: -2/-

Shaz-Man-Yat, die schwarzgesichtige Königin der dunklen Schluchten des Yalet, Madaraestra genannt, eine sechsgehörnte Alliierte oder hohe Dienerin der Belkelel (Dämonin, keine Mz., da wahrscheinlich einzigartig)

»In alten Texten wird die Shaz-Man-Yat als die Leibzofe der Belkelel bezeichnet, wie irreführend die sterblichen Titel auch sein mögen. Ein Mythos bezieht sich gar auf ihrer Identifizierung mit Madaraestra, einem Tagesdämon des vierten der Tage ohne Namen, und konstruiert eine Verbindung zwischen der Dämonin und dem Namenlosen, von dem sie das Geheimnis des Vampirismus erlernt habe. Insofern scheint eine Übereinstimmung mit den übrigen vier Tagesherrschern Isyuhadin, Aphestadil, Rahastes und Shihayazad zu bestehen, als daß sich jene leichter rufen als bannen lassen und wie sonst kaum ein Dämon dafür berüchtigt sind, ihre Präsenz in der dritten Sphäre nach eigenem Gutdünken zu bemessen und nicht eher zu weichen, ehe sie gewaltigen Schaden angerichtet haben.

Weit bekannter und zuverlässiger ist die Überlieferung, daß die Shaz-Man-Yat vor etwa 750 Jahren in Oron erschien und mit ihren Gaben das Volk verführte, bis der damalige König sie mit einem rahjaheiligen Schwert durchbohrte und versteinerte. Dies würde erklären, weshalb in den letzten Jahrhunderten keine Beschwörung der Dämonin mehr gelungen ist und sie als Gefangene galt.

Nun, nach ihrer Wiedererweckung, scheint die Sechshehörnte von einer Sterblichen, der Moghuli Dimiona von Oron, unterworfen worden zu sein. Diese Tat läßt sich nur durch den der Belkelel zugewandten Teil der Dämonenkrone erklären, der sich im Besitz der Heptarchin befindet.

Das Ausmaß der zerstörerischen Kräfte der Shaz-Man-Yat ist unbekannt, scheint aber immens zu sein: Sie kann laut einer Sage weithin verlockende Lustträume schicken, die die Empfänger zu ihren willigen Sklaven machen. In Narhuabad kam es unlängst bei einer, den Göttern sei es geklagt, erfolglosen Erhebung gegen die Moghuli zu einem Angriff der Dämonin auf einen Bauerntrupp. Ihr umfassender Angriff nahm dabei die Gestalt unzähliger Schlangen an, die jeweils einem Opfer an empfindlicher Stelle einen schmerzhaften Biß versetzten, der viele tötete und bei der Mehrzahl der Überlebenden die Amputation des betroffenen Gliedes nötig machte.«

—Tarlisin von Borbra, a.a.O.

Diese dämonische Wesenheit wird in den **Mysteria Arkana** auf Seite 166 genauer beschrieben. Nach ihrer Freisetzung ist sie als Alliierte, wenn nicht gar Dienerin der Belkelel erkannt worden, die ihr vor allem als Überbringerin des Lamjahfluches dient. Darüber hinaus ist sie eine stete Versicherung Dimionas, daß das immer noch an Menschen und Reichtum überlegene Aranien keinen offenen Angriff wagt, denn falls Dimiona fällt, würde keiner die unbekannte Zerstörungskraft der Shaz-Man-Yat unter Kontrolle halten können.

Es sollte deutlich geworden sein, daß ein direkter Angriff der Helden auf die Shaz-Man-Yat ebenso erfolglos wäre wie der Versuch einer Bannung. Spielen Sie damit, daß niemand das Ausmaß der entfesselten Kräfte der Shaz-Man-Yat kennt.

Wenn aus irgendeinem Grund die Helden von den Kräften der Dämonin angegriffen werden sollen, gilt folgendes: Die 'Schlangen' sind nur die äußere Erscheinungsform eines Angriffes dämonischer Kraft, keine selbständigen Wesenheiten. Sie durchdringen sämtliche Rüstungen und 'verbeißen' sich (AT: 15) in einem empfindlichen und psychologisch wichtigen Körperteil, etwa die Zunge eines Barden. Dabei verursachen sie schier unerträgliche Schmerzen und für W6 Kampfrunden je W20 SP.

Magisch kann man sich sowohl mittels eines ARMATRUTZ als auch eines GARDIANUM schützen, doch sollten Sie als Meister dafür sorgen, daß derart gerettete Helden nicht dreist zum Gegenangriff übergehen, sondern heilfrohen sind, die Flucht ergreifen zu dürfen – hier sind auch deftige Entsetzens-Proben angebracht.

Der Shaz-Man-Yat direkte Untergebene **Hanaestil** und **Isphanil** werden in den **Mysteria Arkana** auf den Seite 156 bzw. 158 beschrieben. Als Überbringerin finsterner Lustträume und Diebin von Körpersubstanz und Lebenskraft stellen die zwei Dämoninnen wichtige Agentinnen der Belkelel dar.

Skorpionsgardist (menschlicher Gegner)

Dieser Elitgardie der Moghuli können die Helden entweder als Leibwachen in den Satapenpalästen oder als militärische Einheit auf dem Schlachtfeld begegnen. Es handelt sich um gepanzerte Lanzenreiter mit einem militärischen Ehrenkodex, der sie für oronische Verhältnisse zu ungewöhnlich rechtschaffenen Gegnern macht.

MU 15	KL 12	IN 11	CH 11	FF 13	GE 15	KK 15
ST 10	MR 8	LE 60	AE –			
AT/PA 15/14 (Reitersäbel)			RS 7			

Herausragende Talente: Scharfe Hiebaffen, Lanzenreiten, Reiten, Selbstbeherrschung, Etikette, Kriegskunst

Thaz-Laraanji, Laaransbrut genannt, niedere Diener Belkelels (Dämon, Mz.: Thaz-Laraanjinim)

»Die minderen Vettern der Laraanim nennt man die Thaz-Laraane. Anders als die Größeren ihres Geschlechtes können sie keinen Scheinleib annehmen, um die Sterblichen zur fleischlichen Lust zu verführen, sondern nur dem Schlafenden im Traum erscheinen, um ihm Visionen von Lust und Gier zu bringen.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

Diese dämonischen Wesenheiten erscheinen dem nächtlichen Träumer in Gestalt einer wunderschönen Person des bevorzugten Geschlechts, um ihm alle geheimen Wünsche der Lust zu erfüllen. Als körperlose Erscheinungen werden sie vor allem für mindere Vergnügungen beschworen oder um Feinde zu den Wegen der Belkelel zu verführen oder zumindest in schwere Gewissensnöte zu stürzen. Der Besuch eines oder einer Thaz-Laraanji läßt den Schläfer ermattet zurück, denn je nach Gier rauben die Dämonen ihm Tage, Wochen oder gar Monate seines Lebens (2W20 Tage sind ein annehmbares Maß).

Beschwörung: +18 **Beherrschung:** +5

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Verführung (11 ASP pro Nacht), Besessenheit (17 ASP), Alptraum (9 ASP)

Als reine Erscheinung kämpfen die Thaz-Laraanjinim nicht, sondern lösen sich mit lasziver Langsamkeit auf. Wenn sie in einen Körper gefahren sind, kämpfen sie mit dessen Worten.



Der Aranische Widerstand

»Im Lande Araniien trifft der Reisende eine sehr unerwartete Stimmung an: Denn nicht Niedergeschlagenheit oder Verzweiflung herrscht, sondern eine fast schon trotzige, auf jeden Fall unerschütterliche Lebensfreude und eine zähe Zuversicht sind beim einfachen Volk wie bei vielen Adligen zu finden, die von tulamidischem Erbe und Geiste sind. Das ist auch den Araniern selbst nicht verborgen geblieben, und es wird als die Gabe der Götter Rahja und Phex betrachtet, die hier als die ureigenen Patrone der Tulamiden gelten. Der Kultus der Göttin Peraine, der doch immer etwas Schicksalsergebenes mit sich bringt, ganz gleich, ob man um eine gute Ern-

te oder das Ende einer Krankheit betet, ist nicht gerade verschwunden, doch derzeit sind es die Herrin der Freuden und der Herr der Gerissenheit, der die Aranier prägen, und damit hat auch eine starke Neigung die Leute ergriffen, es mit dem Schicksal aufzunehmen und dem Pech ein Schnippchen zu schlagen. Der Besucher kommt daher in ein durchaus reiches Land, dessen Einwohner sich nicht unterwerfen lassen, sondern auch den größten Widrigkeiten mit einem heiteren oder spöttischen Lied begegnen.«

—KGIA-Sammelbericht über den Aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Territorium

Das derzeitige Machtgebiet des Königreiches Araniien erstreckt sich nominell von den Gipfeln des Raschtulswalls bis zum Nord- und Ostufer des Gadang und weiter nach Osten bis etwa zum Chaluk, der Grenze des abtrünnigen Oron und dem Golf von Perricum.

Hauptstadt ist weiterhin **Zorgan**, das nahe der oronischen Gebiete liegt und dessen Umland ein eigenes Sultanat bildet.

Weiter nordwestlich liegt das **Sultanat Baburin**, die nördlichste Provinz Araniens. Das Baburiner Land ist überaus fruchtbar und die Kornkammer Araniens, und so leben hier in dichtgedrängten Dörfern inmitten weit wogender Weizenfelder auch gut 200.000 Menschen – etwa zu zwei Dritteln Tulamiden, die übrigen vor allem Garetier. Die Einheimischen sind der Göttin Ronda verbunden, heißblütig und wild

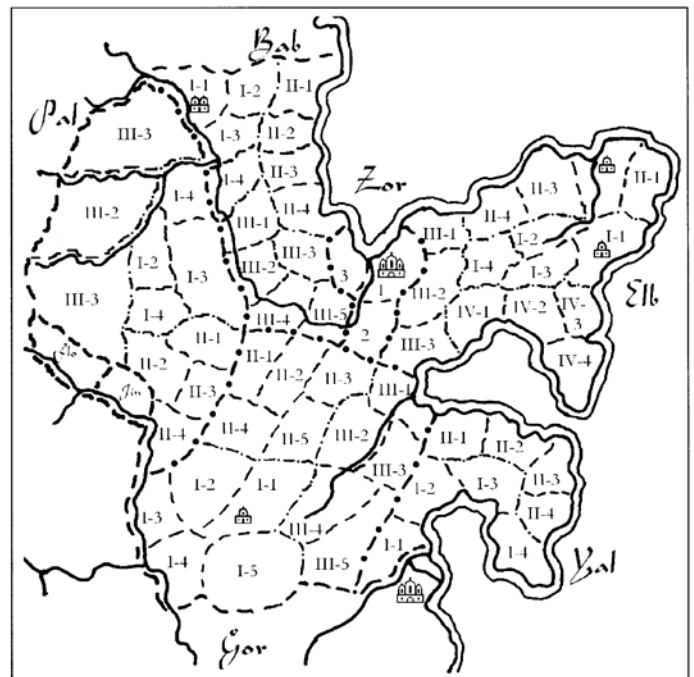
nach Ehrenduellen. Viele Männer verehren die Frauen als Abbilder der Göttin und pflegen eine ritterlich poetische Ausdrucksweise.

Im Westen grenzt das **Sultanat Palmyramis** an. Das Land zwischen Gadang, Barun-Ulah und Raschtulswall war der Nordteil des alten Sultanats vom Gadang. Die südwestlichen Grenzen zum Anspruchsgebiet der Stadt Fasar sind unklar definiert und bisweilen Gegenstand von Grenzdisputen. Es ist ein hügeliges, bewaldetes Land, das seine Bewohner gut ernähren kann, vor allem aber wegen des hier gedeihenden Weins bekannt ist, der als **Aranischer Schlauchwein** und **Raschtulswaller** weithin ausgeführt wird. Nimmt man noch hinzu, daß hier auch eines der Zuchtgebiete der als **Tulamiden** bekannten Pferderasse liegt, so wird einsichtig, daß die etwa 120.000 heißblütigen und leiden-

Das Mhaharanyat Araniien

Zor Sultanat Zorgan
Zor-1a Freistadt Zorgan
Zor-1b Mhaharansland Sulaminsmark
Zor-2 Mhaharansland Barbrück
Zor-3 Sultanat Alhidor
Bab Sultanat Baburin
Bab-I Emirat Baburin
Bab-I-1 Sultanat Baburin
Bab-I-2 Beyrounat Marmelund
Bab-I-3 Beyrounat Untersternheim
Bab-I-4 Beyrounat Revennis
Bab-II Emirat Aimaristan
Bab-II-1 Beyrounat Mendlicum
Bab-II-2 Beyrounat Nasirabad
Bab-II-3 Emirsland Shara
Bab-II-4 Beyrounat Bakrachal
Bab-III Emirat Ulahshan
Bab-III-1 Beyrounat Teralkira
Bab-III-2 Beyrounat Izignedin
Bab-III-3 Beyrounat Veharis
Bab-III-4 Emirsland Yerkesh
Bab-III-5 Beyrounat Waraqis
Gor Sultanat Gorien
Gor-I Emirat Obergorien
Gor-I-1aG Sultanat Anchopal
Gor-I-1bE Hain des Lebens
Gor-I-2 Beyrounat Djambulkand
Gor-I-3 Beyrounat Guadar
Gor-I-4 Beyrounat Samra
Gor-I-5 Beyrounat Hohe Gor
Gor-II Emirat Niedergorien
Gor-II-1 Beyrounat Ankrabad
Gor-II-2 Beyrounat Mor Ibis
Gor-II-3 Beyrounat Al Beroshim
Gor-II-4 Beyrounat Nerennenah
Gor-II-5 Beyrounat Nasir Malkid
Gor-III Emirat Chalukistan

Gor-III-1 Emirsland Chalukand
Gor-III-2 Beyrounat Mudrawan
Gor-III-3 Beyrounat Terekand
Gor-III-4 Beyrounat Bir Chaluk
Gor-III-5 Beyrounat Muzmakhand
Pal Sultanat Palmyramis
Pal-I Emirat Tamaristan
Pal-I-1 Beyrounat Yakshabar
Pal-I-2 Sultanat Palmyrabad
Pal-I-3 Beyrounat Tamaresh
Pal-I-4 Beyrounat Dorgulawend
Pal-II Emirat Ghadanar
Pal-II-1 Beyrounat Qyan Dagah
Pal-II-2 Emirsland Arkossabad
Pal-II-3 Beyrounat Tarashim
Pal-II-4 Beyrounat Darja
Pal-III Emirat Djeristan
Pal-III-1 Beyrounat Muchabad
Pal-III-2 Emirsland Tebahan
Pal-III-3 Beyrounat Awallakand
Elb Sultanat Elburum
Elb-I Emirat Terilia
Elb-I-1 Sultanat Elburum
Elb-I-2 Beyrounat Bir Ternu
Elb-I-3 Beyrounat Shijad
Elb-I-4 Beyrounat Keshal Taref
Elb-II Emirat Lankashan
Elb-II-1 Beyrounat Ras Nedifim
Elb-II-2 Emirsland Lanka
Elb-II-3 Beyrounat Yaisirabad
Elb-II-4 Beyrounat Ras Abris
Elb-III Emirat Shirgan
Elb-III-1 Beyrounat Farukand
Elb-III-2 Emirsland Narhuabad
Elb-III-3 Beyrounat Ras Surya
Elb-IV Emirat Chaldena
Elb-IV-1 Beyrounat Kunchabad
Elb-IV-2 Emirsland Al Nuphar
Elb-IV-3 Beyrounat Teriliabad



Elb-IV-4 Beyrounat Rathmos
Yal Sultanat Khunchom
Yal-I Emirat Adamantija
Yal-I-1 Beyrounat Al Rifat
Yal-I-2 Sultanat Aimar Gor
Yal-I-3 Beyrounat Shariwan
Yal-I-4 Beyrounat Amarash

Yal-II Emirat Korushan
Yal-II-1 Beyrounat Malqis
Yal-II-2 Beyrounat Pelqanan
Yal-II-3 Emirsland Korushkand
Yal-II-4 Beyrounat Roswyde
Jin Vasallensultanat Jindir
Flo Vasallenemirat Floeszern



schaftlichen Palmyrener die Herrin Rahja als ihre Hauptgöttin verehren.

Den Süden Araniens bildet die frühere Grafschaft Anchopal als das **Sultanat Gorien**, die Heimat eines zähen, harten Menschengeschlages, der sich von nichts in Verzweiflung stürzen läßt. Die etwa 120.000 Gorier verehren vor allem Peraine, deren heiliger Hain in Anchopal zu finden ist und deren Orden der Therbuniten im niedergorischen Nasir Malkid sein Hauptkloster besitzt. Das östliche Gebiet Goriens, das Emirat Chalukistan, ist jedoch größtenteils von Söldnern der avadischen

Sultans Hasrabal besetzt, allein die Festung Krak Chalukand am Meer ist noch in aranischer Hand. Der Jahrhunderte alte Sphärenriß über der Gorischen Wüste wurde zeitgleich zur Schlacht an der Trollpfote von den Magiern Tarlisin von Borbra und Sultan Hasrabal versiegelt. Daher hat sich die Präsenz und Beschwörbarkeit von Dämonen im Umland deutlich verringert, während die Anwesenheit und wohl auch Macht der Dschinnen deutlich zugenommen hat. Im Alltag weit faßbarer ist das Abflauen der Nachtwinde aus der Gor, die in den vorausgegangenen Monaten dichte Staubdünen auf Anchopal zutrieben.

Der Staat

Es ist nicht möglich, hier alle staatskundlich bemerkenswerten Fakten aufzuzählen; diese Texte sollen allein ein grundlegendes Verständnis der Dinge vermitteln, die man Helden im Einsatz gegen die Ränke der Oronis über deren wichtigste Widersacher, die Adligen und Kirchen Araniens, wissen sollte.

Das Adelswesen ähnelt schon aus geschichtlichen Gründen sehr dem des Mittelreiches, doch mit einigen tulamidischen Abweichungen: So ist die Weisungsbefugnis der oberen Adligen in Dingen von rein lokaler Bedeutung sehr gering, denn jeder Adlige sieht sich mindestens ebenso sehr als souveräner Sippenältester seiner Untertanen wie als gehorsamspflichtiger Lehnsmann. In Fragen von provinz- oder landesweitem Stellenwert jedoch kann sich der höhere Adel stets auf seine größere 'familiäre' Autorität berufen.

Am der Spitze des Königreiches Aranien steht das Herrscherpaar, Arkos und Elconora, als König und Königin. Die üblichen tulamidischen Begriffe für diese Titel sind *Mhaharan Schah* und *Mhaharani Schahi*, was 'Großherr(in)' und König(in)' bedeutet.

Die Sultanate: Die sechs bisherigen 'Landgrafschaften', die zum Teil volkreicher als Staaten wie das Bornland sind, wurden inzwischen zu Fürstentümern erhoben, so daß sie den übrigen tulamidischen Stammes- und Stadtstaaten wie Fasar, Thalusa usw. gleichrangig sind. Die schon immer übliche und nun auch amtliche tulamidische Benennung dieser Fürstenwürde lautet *Sultan* oder, bei Fürstinnen, *Sultana*.

Die Emirate: Die Amtsbezirke der früheren Freigrafen, Zehntgrafen, Sendgrafen usw. wurden teilweise zusammengefaßt und den überlieferten Landschaften innerhalb der Sultanate angepaßt und als Grafschaften benannt. Für diese etwa vier Baronien umfassenden Gebiete, die auf tulamidisch *Emirate* heißen, wurde einer der dortigen Barone zum Grafen und *Emir* (oder, bei Frauen, zur *Emira*) erhoben, der aber nicht viel mehr als ein Erster unter Gleichen ist und vor allem als Zeremonienmeister und Schiedsmann dient. In den Emiraten, die sich um die Hauptstadt eines Sultanats erstrecken, liegt die Würde des Emirs direkt beim Sultan selber.

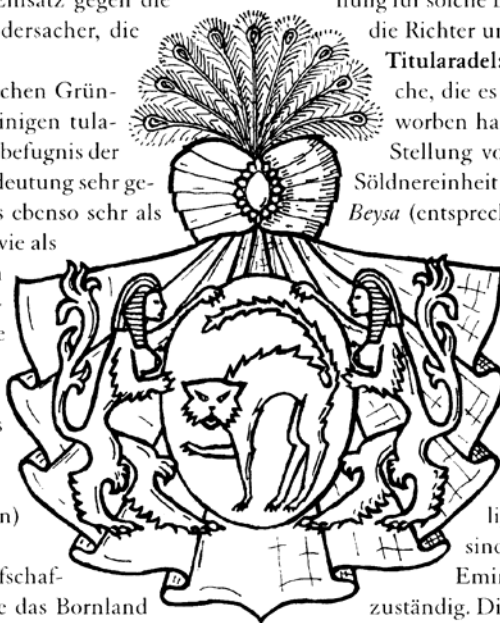
Die Beyrounate: Die früheren Baronien bilden auch heute noch die Grundlage der Landesverwaltung und werden jeweils von einem *Beyroun* oder einer *Beyrouni* regiert. Die zahlreichen Untertanen (oft gut über 12.000) fühlen sich stärker miteinander verwandt als die einer mittelreichischen Baronie, und gerade im Süden gibt es gar so etwas wie einen Stammesnamen für das Volk eines Beyrounates, wobei die *Beyrouni* dann als Stammesälteste betrachtet wird.

Die Dorfherrschaften: Einzelne Dörfer, aber auch Klosterherrschaften

werden entweder von erblichen Adligen oder durch vom Beyroun ernannte Dorfrichterinnen verwaltet und geführt. Die übliche Bezeichnung für solche Edle und Junker ist *Haran* und *Harani*, während die Richter und Richterinnen als *Kadi* bezeichnet werden.

Titularadel: Neben den landbesitzenden Adligen gibt es solche, die es als Freie zu Geld gebracht und ihren Rang erworben haben, indem sie typische Adelspflichten wie die Stellung von Truppen übernehmen und dem Staat eine Söldnereinheit bezahlen. Dafür wird der Titel des *Bey* oder der *Beysa* (entsprechend den mittelreichischen Edler/Edle) verliehen, der zwischen Haran und Beyroun rangiert.

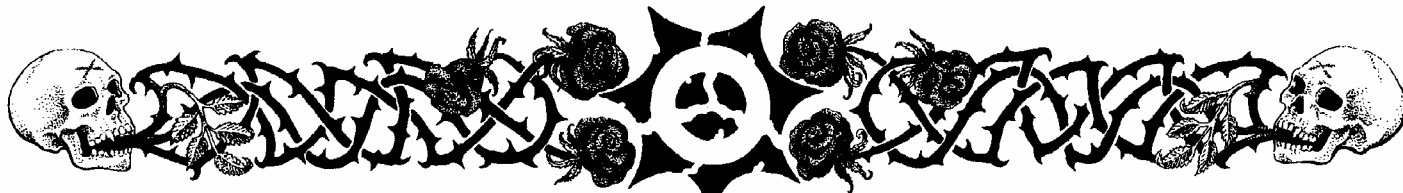
Die Wesire: Im Tulamidischen ist dies die allgemeine Bezeichnung für Vögte und Minister, die die Verwaltungsaufgaben eines Adligen erledigen und mitunter die wahren Herrscher eines Lehens sind, nicht selten aber dienen sie auch nur als willkommene Sündenböcke für unpopuläre Maßnahmen, für die sich die Adligen zu fein sind. Nach der üblichen Abstufung sind Wesire als Stellvertreter von Beyrounen und Emiren in einem entsprechenden Herrschaftsgebiet zuständig. Die sechs *Palastwesire* sind die Ersten Minister der Sultanate, während die *Großwesirin* als Erste Ministerin des Königspaares die oberste Verwalterin des ganzen Reiches ist.



Symbole und Insignien

»In Aranien verwendet man in Wappen und Bannern sehr gerne die Farbe türkisblau, die oft einfach als blau beschrieben wird; dennoch handelt es sich immer um den grünbläulichen Ton der heiligen Steine des Herrn Phex. So zeigt auch das aranische Königs- und Landeswappen auf türkisblauem Grund eine goldene Aranierkatze, das redende Symbol des Landes. Die Katze wird stets wehrhaft mit gebogenem Rücken und gesträubtem Schwanz dargestellt. Das Banner der Armee und Flotte zeigt sie gar mit einem drohend erhobenen silbernen Krummsäbel in der Tatze. Gehalten wird der Wappenschild in der Regel von einer einzelnen goldenen Sphinx, die an die Wappen von Nebachot und Baburin erinnern soll. Die zeitweilig beliebte Verwendung alleine der Sphinx im Landeswappen wäre eine direkt Übernahme des alten Symbols von Nebachot, was angesichts der neuen Freundschaft zu Garetien derzeit abgelehnt wird; viele Einheiten der Flotte führen allerdings noch die Sphinx auf den Segeln. Das Banner Araniens ist türkisblau und zeigt die Aranierkatze umgeben von verstreuten goldenen Rosenblüten.

Die Aranier kennen für ihren Adel eine eigene Form der Wappenkunst, bei der zum einen die traditionellen runden oder ovalen Schilde verwendet



werden und Turbane als zusätzliche Zier dienen. Die Zahl der Federn am Turban zeigt dabei den Adelsrang an: Beys zeigen eine, Beyroune drei, Emire fünf und Sultane sieben Straußenfedern, während der des Maharan Schah sogar neun Feder zeigt, die oft als Pfauenfedern (ein weiteres Privileg) gestaltet sind.«

—Brief der aranischen Wappenkönigin 'Sarjaban'

Die im Mittelreich üblichen Anreden und Titulaturen sind vorhanden, aber eher unüblich, öfter hört man das alte **Effendi**, das fast universell Adligen vom Beyroun bis zum Sultan und ebenso Tempelvorstehern, Akademieleitern, Ordensmeistern und Botschaftern sowie höchstrangigen Höflingen zugedacht ist und damit etwa dem Garethi-Begriff 'Exzellenz' entspricht; diese Anrede ist für Frauen und Männer gleich. **Sahib** ist eine zweite Anrede, die Kadis und Haranis, städtischen Handwerksmeistern, studierten Juristen, Magiern und Medici, aber auch Geweihten und Offizieren zusteht und damit etwa dem Garethi-Begriff 'Meister' entspricht. Auch diese Anrede ist für Frauen und Männer gleich.

Weit häufiger sind jedoch für Würdenträger jeder Rangstufe individuelle, schmeichelnde und wohlklingende Neuschaffungen bei Anreden wie 'Auge der Gerechtigkeit', 'Starker der Heerscharen' oder 'Eure Erhabene Rechtschaffenheit', die von den Araniern von Fall zu Fall neu erfunden werden.

Garde und Militär

»Befehligt wird die Armee Araniens formal vom König, Maharan Arkos Schah, doch ist dieser zufrieden, sich um seine rahjagefülligen Rosenritter zu bemühen. Seine Vertretung ist Marschallin Alwidja saba Mhirija, die vertriebene Sultana von Khunchom und dem Yalaiaad. Die Tulamidisierung Araniens hat auch vor der Armee nicht haltgemacht. Während die alten, garethischen Namen für Offiziere und Einheiten durchaus noch zulässig und gebräuchlich sind, gibt es nun auch dafür tulamidische Gegenstücke, die hier übersichtlich dargestellt sein sollen.

tulam.	gareth.	Einheit	Stärke
Tschausch/a	Korporal/in		
Bashar/i	Weibel/in	Dschadra	10 Soldaten (Lanze)
Beybashar/i	Bannerträger/in	Dschadra	10 Soldaten (Lanze)
Agha/hi	Hauptmann/frau	Orta	50 Soldaten (Kompanie, Banner, Schwadron)
Miralay	Oberst/e	Alay	500 Soldaten (Regiment)

Insgesamt besitzt das durch Sezession und Besatzung geschwächte Aranien noch neun von seinen ehemals zwölf Regimentern oder Alayim. Auf die

Einwohnerzahl umgerechnet, ergibt das eine Truppenstärke, die ungefähr der des Neuen Reiches entspricht. Sechs dieser Regimenter unterstehen direkt der Königin, auch wenn sie zum Teil aus den Provinzen stammen, die drei übrigen sind den Sultanen von Baburin, Palmyramis und Gorien unterstellt.

Das ehemalige Gräfliche Elburische Regiment, das Fürstliche Regiment zu Elburum und eines der beiden Zorganer Heimregimenter sind zur Verräterin Prinzessin Dimiona übergelaufen.«

—KGIA-Sammelbericht über den Aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Knappen des Königs

»Eine nicht zur üblichen Armee gehörende Einheit sind die Königsknappen, begabte Waisenkinder, die bereits mit neun Jahren nach Zorgan in die Obhut des Schahs geholt wurden und die als seine Schutzbefohlenen an den Waffen unterwiesen werden. Noch hat die erst ein Jahr dauernde Ausbildung keine erkennbaren Ergebnisse erbracht, später sollen jedoch zwei Einheiten von jeweils halber Regimentsstärke entstehen, die dem König und der Königin als besonders loyale und nicht durch fremde Familienloyalitäten abgelenkte Leib- und Elitewardisten dienen.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Ritter der Rose

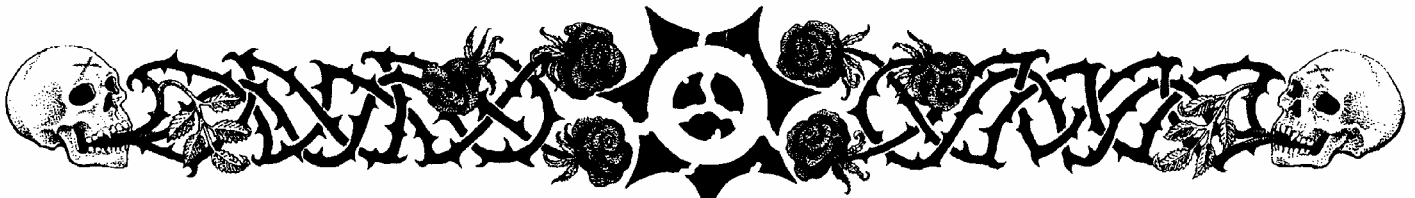
»Als Ritter der Rose kennt man eine ebenso kämpferische wie künstlerische Gemeinschaft, wie sie wohl nur unter den Tulamiden entstehen konnte: Der gut hundert Ritter starke Orden hat sich dem Schutz der Rahjakirche, ihrer Tempel und ihrer Lehren verschrieben und wurde von Arkos Schah II. ins Leben gerufen, dem romantisch gesonnenen Maharan-Schah Araniens. In den Abwehrkämpfen gegen den Bel'Khelel-Kult Orons spielen die Ritter der Rose eine wichtige Rolle. Sie folgen der Überzeugung, daß der wahrhaft Edle Kampfesmut und Willensstärke mit Eleganz, Ritterlichkeit und Kunstverstand verbinden muß, und verpflichten sich, die Schönheit und Anmut zu schützen, die besonders in den Frauen verkörpert sein soll, die schönen Künste und insbesondere die Sanges- und Dichtkunst zu verteidigen und selber auszuüben. Von Rittlern wird erwartet, daß sie einen Teil ihrer Zeit nicht allein in die schönen Künste, sondern auch für den Schutz der Rahjakirche aufwenden, etwa indem sie reisende Geweihte eskortieren oder abgelegene Tempel bewachen. Wenn es nottut, sollen sie, wohlgeachtet auf eigene Kosten, eine Dschadra aufstellen, der dann außer dem befehlenden Ritter selbst noch zwischen vier und zehn Bewaffnete zugehören, die aber nicht als Ordensritter zählen. Anders als in der Rondrakirche sollen und werden oft auch Bogenschützen und mitunter gar Zauberer darunter sein. Recken, die sich um Kirche oder Rosenorden verdient machen, werden mitunter mit einem Schwertgurt mit Rosenmuster belohnt, der sie als Freunde des Ordens ausweist. Andererseits werden jedoch Rüpel mit Freude an Grausamkeit und Zerstörung gemieden.«

—Brief der Azila von Awallabad, Hochgeweihte zu Zorgan

Die Ritter der Rose verwenden nur wenige Ordensränge. Die meisten Mitglieder sind **Rosenritter**, fast ausschließlich Männer aus dem begüterten Adel. Eine vorgeschriebene Tracht besteht nicht, doch tragen fast alle einen roten Turban

Einheitenname	Waffenart ¹⁾	Heimat	Standort	Farbe	Stufe ²⁾	Mut
„Eiserne Tiger“	SF, Glefe	Zorgan	Zorgan	türkis mit Gold	V	18
„Arkos Schah“	SR, Dschadra	Zorgan	Barbrück	türkis mit Gold	U - G	13
„Elconora“	SR, Dschadra	Baburin	Yerkesh	türkis mit Gold	E - G	15
„Die Getreuen“	LR, Säbel	Gorien	Nasir Malkid	türkis mit Gold	E	15
„Goldene Drachen“	SF, Khunchomer	Khunchom	Chalukand	türkis mit Gold	U - G	14
„Silberne Sättel“	Beritt. Schützen	Palmyramis	Fennekesh	türkis mit Gold	E	15
„Nebachot“ ³⁾	Streitwagen	Sult. Baburin	Baburin	rot mit weiß	E - V	16
„Die Furchtlosen“ ⁴⁾	LR, Säbel	Sult. Gorien	Anchopal	grün mit weiß	G - E	16
„Raschtulswall“ ⁴⁾	LR, Säbel	Sult. Palmyra	Palmyrabad	weiß mit grün	G - E	16

¹⁾ SR: Schwere Reiterei; LR: Leichte Reiterei; SF: Schweres Fußvolk / ²⁾ U: unerfahren, G: geübt; E: Erfahren; V: Veteranen / ³⁾ als berittene Bogenschützen bewaffnet, dazu ein Lenker / ⁴⁾ eine Einheit des jeweiligen Sultans



um ihren Helm und oft einen roten Mantel oder Überwurf mit amethystfarbenen oder weinroten Rosenstickereien; bei der Aufnahme erhalten sie zudem einen Waqqif oder Krummdolch mit einem amethystenen Knauf in Form einer Rosenblüte.

Für jeweils ein Emirat wird vom König ein Ritter zum *Rosenpaladin* gewählt, dessen Aufgaben aber eher das Ausrichten und Leiten von Sangesfesten und Turnieren der Künste als militärische Kommandopflichten sind; dennoch gelten die meisten als ebenso gute Fechter wie Dichter. Derzeit gibt es neun Rosenpaladine, die als Ehrung einen Säbel mit einer Amethystrose als Knauf erhalten haben.

Der Vorsitz des Ordens liegt bei Arkos Schah, dem Träger der Amethyst-

löwin, der hier als der *Rosenkönig* bezeichnet wird. Der Monarch befaßt sich in der Tat recht intensiv mit seinem Orden, als geistliches Oberhaupt steht ihm jedoch auch die Hochgeweihte von Zorgan, Azila von Awallabad, als *Rosendame* zur Seite.

Das Ordensbanner zeigt die rote Rosenblüte über zwei gekreuzten roten Säbeln auf weißem Grund.

Flotte

Mehr zur Stärke der aranischen Flotte können Sie im Abschnitt **Greif, Sphinx und Krummsäbel** im Kapitel über die **Blutige See** erfahren.

Handel und Wirtschaft

»Trotz seiner gewissen Schwierigkeiten ist Aranien immer noch ein sehr reiches Land, das vor allem als Kornkammer bedeutsam ist. Glücklicherweise sind die abtrünnigen Gebiete nicht die reichsten des Landes, so daß auch heute noch die Mittelreicher von den Araniern Getreide, Obst und andere Dinge kaufen können.«

—aus einem Brief der Kauffrau Yasinde Weyringer vom Berg

Die Mada Basari

»Die Mada Basari kann unter den Feinden Orns nicht genügend hervor- gehoben werden. Sie ist im Jahr 29 Hal aus der 'Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie' hervorgegangen, als es immer nötiger wurde, diesen Zusammenschluß des Königshauses mit anderen reichen Adligen und Kauf- leuten unter den besonderen Schutz des Gottes der Händler zu stellen. Die Mada Basari versteht sich als Gemeinschaft von Phexgläubigen, quasi als 'Händlerorden', der seinen Mitgliedern ebenso Befehle und Aufträge erteilt wie weltliche und geistliche Unterstützung gewährt. Geführt wird er von offen auftretenden Geweihten des Phex unter der obersten Leitung der als Landesregentin abgedankten Fürstin und Sultana Sybia von Zorgan, die als Kaufherrentochter nach ihrem Rücktritt öffentlich die Weihen des Phex empfangen hat.

Auf Garethi wird die Mada Basari auch 'das Mondkontor' genannt. Der vollständige Name, Gesellschaft des Mondkontores, lautet tulamidisch Shariqa ay Mada Basari.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

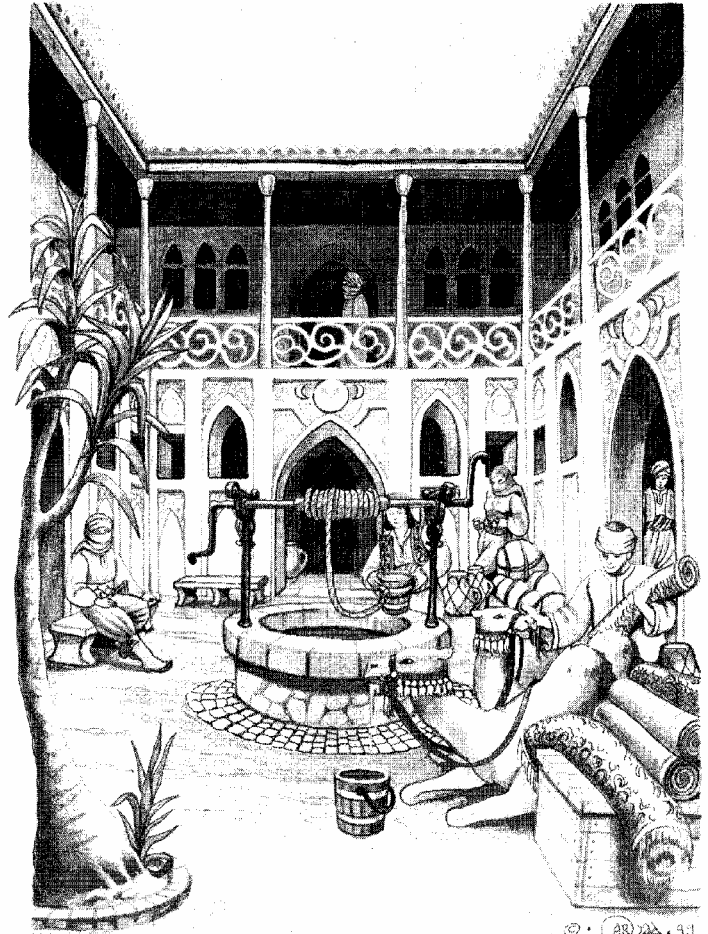
Der Schlüssel für den Kampf der Aranier gegen die abtrünnige Prinzessin Dimiona ist nicht ihre Armee, sondern der sehr mächtige und angesehene Phexorden vom Mondkontor, der von niemand geringe- rem als der ehemaligen Landesherrscherin Sultana Sybia geführt wird. Das offene Auftreten des Mondkontors führt dazu, daß man es leicht für eine weitere Handelsgesellschaft unter vielen anderen hält. Tat- sächlich sollte dieser Teil seines Wirkens nicht unterschätzt werden, denn dadurch gewinnt der Orden die Mittel für viele andere, weniger einträgliche Betätigungen. Was übrigbleibt, kommt dem aranischen Königsschatz zugute, der durch den Krieg auch sehr angegriffen wird, schon weil Aranien deutlich geringere Steuern und Abgaben von sei- nen Untertanen erhebt und daher auf andere Mittel angewiesen ist. Doch stets sind die An- und Verkäufer und Karawanenführer auch bedacht, Neuigkeiten und Nachrichten zu sammeln und sie ihren Vor- gesetzten in den Kontoren und Karawansereien zu melden.

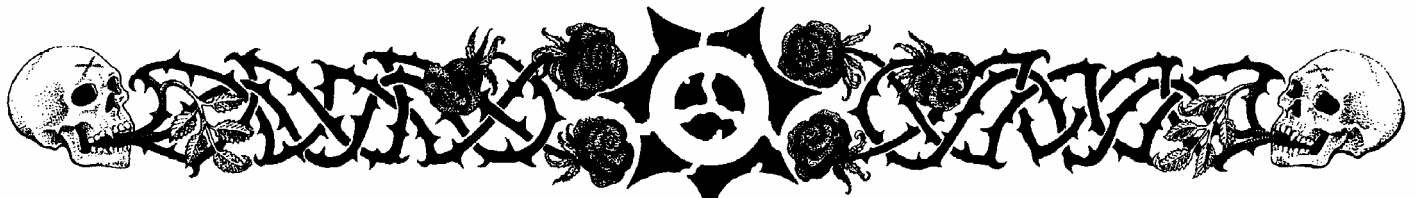
Denn die Verbindung zur Geweihtenschaft des Phex hilft den Araniern auch bei anderen Unternehmungen, und die Niederlassungen des

Mondkontors sind oft Stützpunkte eines weitreichenden Spitzelnetzes. Die Mehrung des Reichtums von Orden und Königreich wird dabei nie aus den Augen verloren.

Die Alltagsgeschäfte der Mada Basari sind der Ankauf von Korn, Obst, Schlachtvieh und anderen ländlichen Handelsgütern in den Dörfern und Landstädten, der Warentransport von und zu den Häfen und Groß- städten und der Verkauf von städtischen Handwerksgütern an ländli- che Kleinhändler.

Ein wichtiger Zweig der Mada Basari sind die **Blauen Pfeile**, der tradi- tionsreiche Botendienst, dessen Posten und Wechselstationen in Ge- stalt von Karawansereien in ganz Aranien und darüber hinaus in Mhanadistan und sogar dem Balash und dem Novadikalifat zu finden





sind. In den Karawansereien kann man auch als Reisegruppe Unterkunft nehmen, ebenso kann man in diesen überall verbreiteten Stützpunkten Geld borgen oder hinterlegen wie bei den Häusern der Nordlandbank.

»Die meisten Agenten der Mada Basari sind einfach Handelsagenten, doch sind natürlich auch Geheimpäher unter ihnen. Ihr Rang im Orden lautet Mondsilberhadjin oder, bei Frauen, -hadjina, was wohl Recken oder Helden bedeutet. Ihr Abzeichen ist das einer mondsilbernen Brosche in Form einer Mondscheibe mit einer türkisblauen Pfeilspitze.

Den nächsten Rang haben die Leiter der Karawansereien und Kontore inne, aber auch die wichtigeren Leute im Ordenshaus in Zorgan: Sie werden Mondsilberwesire genannt und zeigen die Mondscheibe mit zwei Pfeilspitzen nebeneinander. Häufig scheint es sich bei ihnen um Geweihte des Phex zu handeln, doch gibt der Orden das grundsätzlich nicht bekunnt.

An der Spitze steht die Sultana von Zorgan und Königmutter Araniens, Ihre Erlaucht Sybia. Im Orden ist sie als die Mondsilbersultana bekannt, und zu ihrer Würde gehört auch ein Abzeichen mit der Mondscheibe und drei Pfeilspitzen. Daß sie eine hohe Geweihte des Phex ist, weiß in Aranien jedermann.

Das Signet oder Wappen der ganzen Mada Basari zeigt auf türkisblauem Grund das silberweiße Madamal, die kreisrunde Vollmondscheibe, belegt mit zwei gekreuzten türkisblauen Pfeilen. Mond und Pfeile trägt auch das türkisblaue Handelsbanner der Gesellschaft, das über ihren Stützpunkten, Schiffen und Handelszügen weht.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

»Die 'Sternschatten' sind eine geheimnisumwitterte Eliteeinheit, die formell vor allem dem Schutz bedrohter Kontore, Karawansereien und Karawanen der Mada Basari dient. Im Normalfall wirbt die Mada Basari (wie jedes andere Handelshaus auch) Söldner an, wenn Kämpfer benötigt werden. Die Sternschatten, über deren Zahl wir nichts wissen, sind hingegen

hocherfahrene Einzelkämpfer, die allein oder in kleinen Gruppen eingesetzt werden. Ihre kleinen Trupps werden als 'Sterne' bezeichnet, deren Mitglieder aber als dessen 'Strahlen', so daß ein Trupp aus sechs Kämpfer ein sechsstrahliger Stern genannt wird – wobei ein achtstrahliger Stern (mit acht als der Zahl des Phex) wohl die übliche Einheitengröße ist. Gerüchte stellen die Sternschatten in eine Reihe mit solchen Gruppen wie der Hand Borons oder den Assassinen aus der Frühzeit des Kalifats, was ihre Fähigkeiten angeht, und manche sagen, sie seien die Vorbilder oder Nachfolger der legendären 'Nachtritter des Phex' aus den Märgen.

Eine weitere Sage behauptet, es habe einst zwischen den Sternschatten und den Meuchlern der Beni Rurech einen großen Wettkampf der Gerissenheit und Gewandtheit gegeben, und letztere hätten verloren und deshalb das Festland verlassen und nach Maraskan auswandern müssen ...«

—Sharina ay Yalaiad, a.a.O.

»Mitunter sieht man in den östlichen Orten Araniens einen der unheimlichen Sternschatten, gekleidet in Hose und Hemd aus grauem Stoff, den Kopf bis auf die Augen unter einem grauen, gewickelten Tuch verborgen. Am auffälligsten aber sind die knapp handtellergroßen Wurf scheiben in Sternform, die sie wie Verzierungen an einem breiten Ledergürtel tragen. Sind diese Sterne blitzend blank poliert, hast du den Galaufzug der Sternschatten vor dir, aber wenn sie mit Ruß abgedunkelt wurden, dann hüte dich, denn dann erwarten sie einen Kampf.«

—aus einem Brief der Kauffrau Yasinde Weyringer vom Berg

»Die Mada Basari soll die sagenumwobene Sternenhöhle, eine geheime Schatzkammer, besitzen, in der nicht allein für das Königreich Aranien eine eiserne Reserve an Gold und Juwelen gehortet wird, sondern in der sich auch wichtige magische Artefakte und dergleichen befinden – sozusagen das aranische Gegenstück zu den Bleikammern von Rommilys oder Shafirs Hort. Was genau davon zu halten ist und wo diese Sternenhöhle liegt, konnten wir bislang nicht in Erfahrung bringen.«

—Sharina ay Yalaiad, a.a.O.

Kirchen und Kulte

Die Schatten des Mondes – die Kirche des Phex

»Zur Kirche des Phex kann man kaum etwas sagen, was nicht schon zu seinem größten Orden, der Mada Basari, gesagt wurde. In Aranien scheinen sich sämtliche bestehenden Phextempel dem Orden angeschlossen zu haben, und die Mondsilbersultana Sybia ist wohl gar eine regionale Eminenz. Dadurch tritt die Kirche weit offener, wenn auch nicht unbedingt ehrlicher auf und predigt in gut besuchten Gottesdiensten die Lehre vom Lohn für List, Mut und Geschicklichkeit. Daß in Oron die Verehrung des Habgierdämons Tasfarel immer mehr um sich greift, läßt die Kirche des Phex auch stärker das Augenmerk der Öffentlichkeit suchen, um erzdämonische Täuschungen und Betrügereien zu bekämpfen.«

—Sharina ay Yalaiad, a.a.O.

Die Gemeinschaft der Freude – die Kirche der Rahja

Die Verehrung der Rahja war bei den Tulamiden schon immer sehr beliebt, und Aranien macht da keinen Unterschied. Doch lange Zeit stand die Kirche bei den Herrschern garetischer Herkunft im Ruf, Lasterlichkeit und Liederlichkeit zu fördern, und wurde nicht gerade unterstützt. Heute aber, wo selbst der Schah das Rahjaschwert des Hl. Arkos trägt, ist die Gemeinschaft der Freude sehr angesehen und wird

vielfach gefördert, sei es durch Schenkungen oder den Schutz der Ritter der Rose.

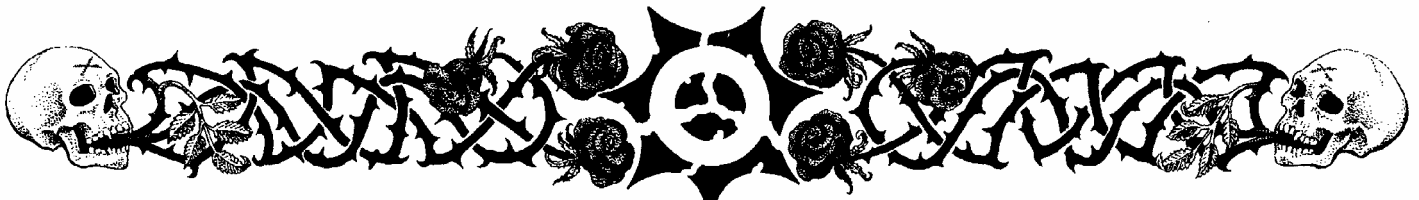
Den Araniern scheint dabei besonders wichtig, daß die Lügen der Bel'Khelel-Anbeter nicht unwidersprochen bleiben. Unter den Hochgeweihten der Rahjatempel genießt die Oberste des Zorganer Tempels, Hochwürden Azila von Awallabad, das größte Ansehen; sie kann in allen praktischen Fragen als regionale Hohepriesterin gelten.

»Ein Ausruf, denn man sehr häufig auf Araniens Straßen hört, ist „Challawalla!“, eigentlich „Chal'Awalla!“, tulamidisch für 'Erhabene Stute'. Dieser Ausdruck gilt der Göttin Rahja und wird von arm und reich bei Verwunderung, Aufregung, Ärger, eigentlich allen Formen von Gemütsregung gebraucht. Selbst die, die Rahja nicht sonderlich verehren, scheinen den Ruf wegen seines Klanges zu lieben.«

—aus einem Brief der Kauffrau Yasinde Weyringer vom Berg

Der Bund des Schwertes – die Kirche der Rondra

»Die Verehrung der Rondra ist in Aranien uralte, immerhin stammt das Standbild der Sechsarmligen Rondra von Baburin ursprünglich aus dem Hohetempel zu Nebachot, einem der ältesten Kultorte der Göttin. Die Senne Baburin erstreckt sich heute über das ganze Tulamidenland bis Selem, und



der hier übliche Kult ist weit farbenfroher und 'romantischer' als in anderen Gegenden üblich. Männliche Geweihte verehren die Herrin oft als ihre Herzensdame und preisen sie ebenso mit Lobgedichten wie mit Schlachtgesängen. Als Schutzheiliger der Senne gilt der Hl. Leomar, und ein oft gehörter Beiname ist 'Donnersturm-Bund'; derzeitige Meisterin des Bundes ist Ihre Eminenz Bibernell von Hengisford.

Die zweiten wichtigen Vertreter der Rondrakirche sind die Geweihten und Laien des Donnerordens, die die Feste Donnersturm bei Zorgan unterhalten. Deren Lehre besagt, daß jeder ehrlich geführte Kampf ein Götterdienst ist, gleich, für oder gegen wen man kämpft; daher lassen sie sich auch wie gemeine Söldner in jeden Kampf schicken, wenn man ihnen ihre Ausgaben ersetzt, denn jegliches Plündern lehnen sie ab. Dennoch gelten die 'Donnerer' bei den Tulamiden, die so auf Ästhetik und Romantik achten, als unron-drianische Außenseiter.«

—KGIA-Sammelbericht über den aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Kirche der Peraine

Die Kirche Peraines war nie sonderlich politisch aktiv und hat sich in weltlicher Hinsicht vor allem mit der Krankenpflege befaßt. Heute, nach dem Tode des letzten Dieners des Lebens, liegt das Amt bei seinem minderjährigen Großneffen Leatmon Phraisop, der noch lange nicht die Kirchenleitung übernehmen kann. Für diese Aufgabe gibt es nicht einmal einen aventurienweit ernannten Stellvertreter, auch wenn die Äbtissin von Nasir Malkid als Großmeisterin der Therbûniten gro-

ßen Einfluß besitzt und heute als praktisch höchste Perainegeweihte Aranians gelten kann.

In der Bauernschaft ist Peraine jedoch, allen Neuerungen zum Trotz, weithin angesehen, auch wenn man ihr heutzutage etwas phexisch-fördernder entgegentritt.

Andere Kirchen

Die Kirche des Praios besitzt in Aranien keinen sonderlichen Einfluß außerhalb derjenigen Garethisprachler, die sich auch als Untertanen des Mittelreichs fühlen. Mit Cassius von Hardenfels besitzt die Ordnung Aranien und Maraskan immerhin den Bruder der Gräfin von Albenhus zum Wahrer, doch seine nordmärkische Art und die Ablehnung sämtlicher regionaler Glaubenseigenheiten als Aberglauben hat ihm bei seinen tulamidischen Untergebenen wenig Ansehen und Einfluß beschert.

Die Kirche des Efferd ist bei Fischern und Seelcuten, aber auch bei vielen Bauern beliebt, aber ohne weltliche Macht; seit dem Fall des Tempels in Llanka residiert die Meisterin der Brandung für den Golf von Perrium, Khorena Mondreios, im Kriegshafen der Stadt Perrium und damit außerhalb Aranians.

Die Kirche des Boron ist in Aranien vor allem durch einen Orden oder eine Sekte der Gottestochter Marbo, die *Beni Etilia* (ein den *Marbiden* ähnlicher Bund) vertreten, die sich als Hüter der Nekropolen und Tröster der Hinterbliebenen verstehen und kirchenpolitisch wie die Noioniten eine Festlegung auf Al'Anfa oder Punin vermeiden.

Magie

In seinen heutigen Grenzen besitzt Aranien nur eine **Magierakademie**, die *Schule des Seienden Scheins* in Zorgan, die auch weniger begabte Schüler zu Gauklern oder Scharlatanen ausbildet und daher in der Öffentlichkeit eher als Gaukelschule denn als Magierakademie gesehen wird. Als Töchter der abtrünnigen elburischen Gräfin Merisa und Mutter des Dämonenbalges Reshemin hat Prinzessin Khorena, die Akademieleiterin, immer wieder mit Zweifeln und Verleumdungen zu kämpfen. Sie ist jedenfalls eine vorzügliche Magietheoretikerin und gute Organisatorin, ganz im Gegensatz zur Hofmagierin des Schahs, Perishan Yezeminsunyara al Jhalafai, denn diese ist eher eine begnadete Künstlerin und Unterhalterin.

Interessanterweise hat seit der offenen Hinwendung zur Phexanbetung auch Khadil Okharim, der geschäftstüchtige Leiter der *Drachenei-Akademie* im nominell noch immer aranischen Khunchom, ein Interesse an stärkerer Zusammenarbeit erkennen lassen.

Die Zauberkunst in Aranien wurde vor allem durch den *Aranischen Exodus*, die Schließung dreier Akademien und Vertreibung von 200 Magiern beeinflusst, da nun die Schwesternschaften der Hexen und auch die unorganisierten Dschinnenbeschwörer an Bedeutung und Macht zunahmen. Die sehr gildenfeindlichen Gesetze wurden inzwischen formell aufgehoben, sehr zum Ärger einiger Praioti, und allgemein rechnet man mit der Zulassung neuer, weißer oder grauer Akademien in Zorgan, Anchopal oder Baburin. In letzterer Stadt wäre das

gewiß eine weißmagische Heilkunstschule, die eng mit den dortigen hochangesehenen und von der Maharani Eleonora geförderten Anconitern zusammenwirkt. In Anchopal ist noch die Ordensburg der Grauen Stäbe (ODL) unter Großmeister Thorstor ibn Thorwulf, einem Sohn thorwalscher Seesöldner und gebürtigem Lankaner, zu nennen, da sich diese 'Garde' der Grauen Gilde im Kampf gegen die Borabardianer bewährt hat.

Dagegen sind die **Hexen der aranischen Zirkel** sehr einflußreich. Man sagt von ihnen, daß etwa die Hälfte lebenslustige Katzenhexen seien, ansonsten auch viele wißbegierige Schlangen- und träumerische Rabenhexen. Auf dem Lande soll es schließlich sogar Heilerinnen geben, die hexerische Zauberei mit Predigten zu Ehren Peraines verbinden – die Tulamiden sind hier durchaus Freunde des Widerspruchs. Die langjährige Oberhexe Araniens, wie es heißt, eine persönliche Freundin Fürstin Sybias, ist tot und bislang ohne anerkannte Nachfolgerin geblieben. Ein blutiger Anschlag der verfluchten Dimiona kostete ihr Leben, als sich die Moghuli selbst zur Herrin aller aranischen Hexen aufwerfen wollte. Doch nur ein knappes Viertel ist ihr gefolgt und haust heute in Oron. Wie viele Hexen diesseits der Grenze ihr im Geheimen anhängen, ist nicht bekannt und ließe sich wohl auch nur durch inquisitorische Maßnahmen herausfinden. Statt solcher Maßnahmen setzt Aranien eher darauf, bekannte loyale Hexen wie etwa die junge Mara ay Samra angemessen an der weltlichen Macht zu beteiligen.



Aranische Orte unweit des Feindeslands

Zorgan

Zorgan hat schätzungsweise vierzehn- bis fünfzehntausend Einwohner, über tausend davon Flüchtlinge aus Oron, Chalukistan und dem Yalaia. Es ist die Hauptstadt Araniens und besitzt Tempel sämtlicher Zwölfgötter. Regiert wird es von der Palastwesirin der Zorganer Sultana Sybia, die einzelnen Stadtteile (außer dem Palastviertel) haben jedoch eigene Kadis als Vögte. Dem Schutz dienen die Stadtwachen der einzelnen Viertel (beim Palast und in Sulaminiah am stärksten, in der Altstadt am schwächsten) sowie die Palastgarde der *Eisernen Tiger*. Zorgan ist zum Land hin völlig von einer Stadtmauer umgeben.

Die reiche Handelsstadt zeigt noch immer Spuren der Pockenepidemie vor fast einhundert Jahren, bei der über die Hälfte der damals 20.000 Einwohner starben: Heute ist Zorgan eine weitläufige, sehr grüne Stadt mit vielen Gärten und Hainen an den Orten, wo im Namen Peraines dichtgedrängte Seuchenherde niedegerissen wurden.

Das Palastviertel: Auf einem natürlichen Hügel direkt an der Flußmündung in den Golf wurde einst der Grundstein für den *Spiegelpalast* der Herrscher Araniens gelegt. Neben dem weitläufigen Palast, der seinen Namen nach dem spiegelklaren Zierteich im vorderen Hof trägt, sind die kleineren Paläste vornehmer Adelssippen, aber auch königlicher Würdenträger zu finden, und allgemein läßt sich sagen, daß

hier auf dem Hügel die entscheidenden politischen Beschlüsse gefaßt werden, was auch die sehr hohe Zahl von Patrouillen erklärt.

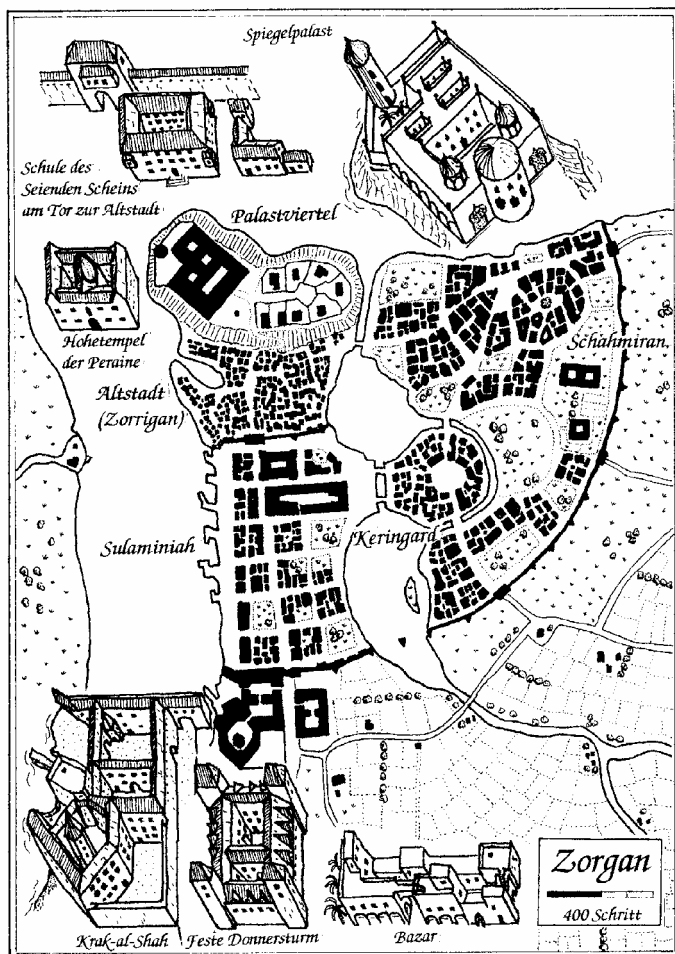
Die Altstadt oder Zorrigan: Die Altstadt Zorgans wuchs seit Jahrhunderten am Fuß des Palastberges und war vor hundert Jahren ein solch unüberschaubares Gewirr an Straßen und Gassen, daß die Zorganpocken sehr schnell den Großteil der Einwohner befielen und töteten. Heute ist Alt-Zorrigan ein immer noch teils verlassenes und ebenso farbenprächtiges wie zwielichtiges Gebiet, in dem exzentrische Künstler, aber auch Gaukler, Dirnen und Bettler hausen, kleine Krämerläden, Weinstuben und Garküchen liegen und allerlei lichtscheue Gauner und Diebe sich in Gäßchen herumdrücken, die fast nie von Stadtgardisten betreten werden. Wer nachts die wenigen breiten Straßen jüngerer Datums wie die große *König-Arkos-Allee* verläßt, darf sich über einen Überfall nicht wundern.

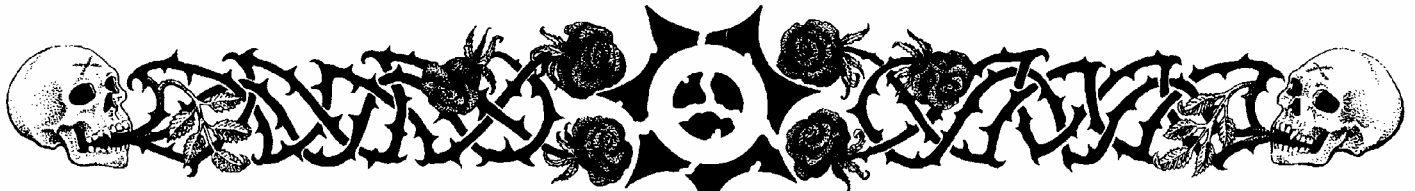
Sulaminiah: Dieser recht übersichtliche, geplante Stadtteil stellt das wirtschaftliche Herz Zorgans und Araniens dar und wurde vor knapp hundert Jahren direkt nach der Pockenepidemie von Fürstin Sulamin II. begründet oder entweder nach ihrer verstorbenen Mutter oder ihr selbst benannt. Der *Große Bazar* hat hier die Form eines prächtigen Komplexes aus Markthallen und überdachten Ladengassen; unmittelbar daneben liegt der Mondsilberpalast, das mit einem offen geschmückten Phextempel verbundene Haupthaus der Mada Basari. In Sulaminiah sind die meisten wichtigen Hohetempel Araniens zu finden, ebenso mit dem *Hammam Sultani* das größte tulamidische Badehaus Aventuriens und mit der *Zauberschule des Seienden Scheins* die einzige Magierakademie Araniens. Am Barun-Ulah wird Sulaminiah vom Hafen beherrscht, in dem Fischerboote, aber auch Hochseeschiffe von der Kornpotte bis zur Kriegsgaleere ankern. Alles in allem ist Sulaminiah ein weltoffenes Viertel mit gemischt garetischen und tulamidischen Bewohnern und Traditionen, zu denen natürlich noch Besucher und Einflüsse aus ganz Aventurien kommen.

Die zwei *Flamingoseen*, die als der Obere (südliche) und Untere (nördliche) unterschieden werden, liegen östlich von Sulaminiah. Mit ihren Papyrusstauden und Seerosen, zwischen denen rote Flamingos und Gold- und Rubinkraniche schreiten und Pracht- und Prunkenten schwimmen und sich wohl auch mit Möwen um Fische zanken, laden die beiden Seen weit eher zum Besuchen, Betrachten und Bisingen ein als der geschäftige, träge und trübe Barun-Ulah. Früher gab es noch einen dritten, mittleren Flamingosee, der jedoch von den Bewohnern Kenragirds als Ackerland trockengelegt werden sollte, was aber nur einen üblen Morast östlich des alten Dortkerns hinterlassen hat.

Kenragird und Schahmiran: Diese zwei Stadtteile haben jeweils ein vor den Toren Alt-Zorrigans gelegenes Dorf als Kern, dessen befestigte Anlage man heute noch erkennen kann. Sie werden von Handwerkern und Bauern bewohnt und besitzen nur wenig aufregende und interessante Örtlichkeiten; beide Stadtteile besitzen jedoch ihre eigenen Tempel(chen), Basare und dergleichen. Im östlichen Schahmiran liegt allerdings der *Hohetempel der Perainkirche*, während das südlichere Kenragird derzeit dem Einfluß von Flüchtlingen aus Oron und Gorien ausgesetzt ist.

Die Feste Donnersturm ist die südlich von Zorgan gelegene Burg des Ordens vom Donner. Direkt westlich liegt *Krak-al-Shah*, die mächtige Königliche Zitadelle, die den Zugang zur Stadt bewacht und in der die Marschallin des Landes residiert.





Anchopal

Allgemeines: Anchopal hat je nach Jahreszeit zwischen 1.000 und 1.500 Einwohnern, und zeitweise kommen mehr als noch einmal so viele als Pilger hinzu, die den *Hain der Peraine* besuchen, der die Oasenstadt am Nordrand der Gorischen Wüste bekannt gemacht hat. Heute ist die alterwürdige Hauptstadt Goriens jedoch vor allem als befestigter Stützpunkt zur Abwehr des räuberischen Sultans Hasrabal wichtig. In Anchopal gibt es Tempel der Peraine, der Rondra, der Rahja und des Phex. Regiert wird Anchopal von der Palastwesirin der Gorischen Sultana Mara, dem Schutz dienen die Stadtwache und *Die Furchtlosen*, die Garde der Sultana.

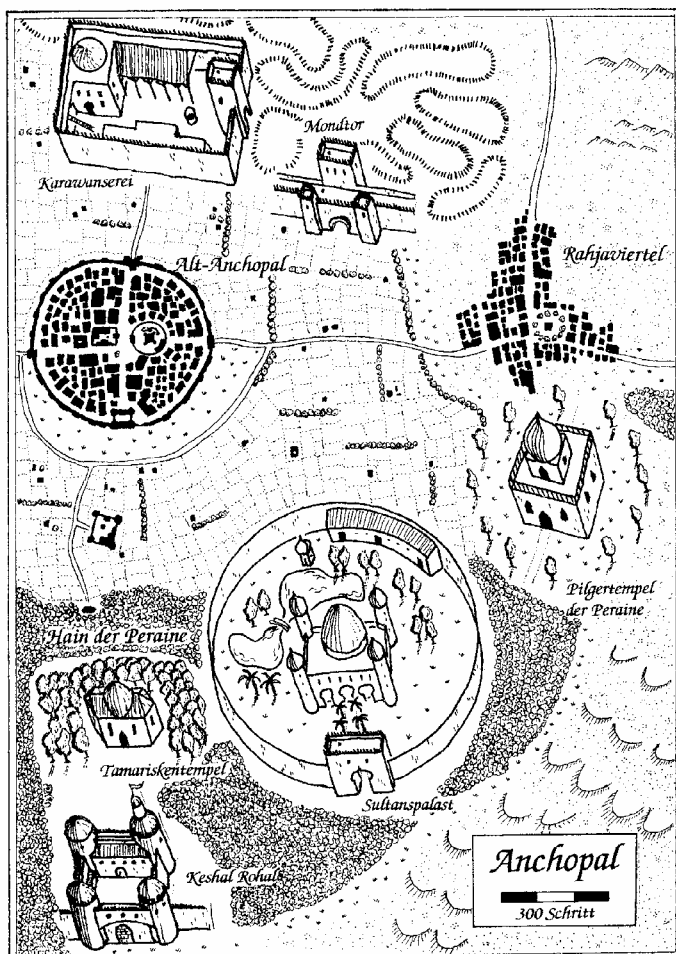
Alt-Anchopal: Im Herzen der ehrwürdigen Stadt liegt der Sultanspalast, ein uraltes Bauwerk aus weißen Ziegeln, umringt von den Häusern der wohlhabenderen Einwohner, vom Adligen über die Händlerin bis zum Handwerker. Auch *Karawanserei* und *Kontor der Mada Basari* und ein großes Badehaus sowie der *Tempel der Rondra* und der *Stadttempel der Peraine* mit dem Heilsamen Brunnen sind hier zu finden, an dem die Pilger ihre Kürbisflaschen mit dem gesegneten Naß auffüllen. Eine Stadtmauer umgibt das eigentliche Anchopal und wird nur von drei Toren durchbrochen: Dem noch recht jungen *Mondtor*

im Norden Richtung Zorgan, dem ehrwürdigen *Morgenrötetor* auf dem Weg nach Khunchom und dem westlichen *Abendsonnentor* Richtung Samra. Das südliche *Sternentor* zur Gorischen Wüste ist seit den Magierkriegen verschlossen und beherbergt *Keshal Rohal*, die *Ordensburg der Grauen Stäbe*, mit ihrer großen Bibliothek.

Rund um die Stadt erstreckt sich das fruchtbare Ackerland, dessen Kornfelder, Dattelpalmen und Obsthaine die Einwohner der Stadt ernähren. Die Hügelkette im Norden birgt die Quellen, die den Ort und das Bauernland mit Wasser versorgen, und wird erst seit einigen Jahrzehnten von der Reichsstraße durchquert.

Der Hain der Peraine: Der heftige Südwind treibt seit Jahrhunderten die wandernden Halbmonddünen aus dem roten Staub der Gorischen Wüste auf den Ort Anchopal zu. Nur der durch ein göttliches Wunder entstandene dichte Hain der Peraine, der sich in einem Bogen schützend um die Südseite der Oase gelegt hat, steht zwischen den Menschen und den lebensfeindlichen Staubmassen. Im Herzen des Hains liegt der *Tamariskentempel* als wichtigstes Ziel der frommen Pilger.

Rahjaviertel: Dieser Siedlung liegt eine halbe Meile im Rahja (Osten) Anchopals und bereits außerhalb der fruchtbaren Oase. Bei den zwei Karawansereien und diversen billigen Kaschemmen entsteht zur Pilgerzeit eine gewaltige Zeltstadt, zu anderen Zeiten bringen die Straußenzüchter der Gorischen Steppe ihre Tiere zum Markt. Dieser Ort gilt als unsicher und wild (auch wenn der Neubau eines Rahjatempels neben dem *Pilgertempel der Peraine* das Niveau heben soll), zumal hier viele Dirnen und Gauner hausen, die auf das Geld der Pilger und Nomaden aus sind.

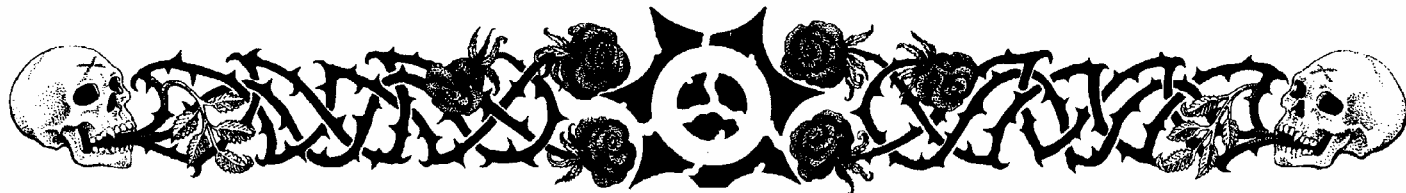


Weitere Orte

Barbrück (2.000 Einwohner) heißt nach der neunbogigen Steinbrücke, über die die alte Reichsstraße von Baburin den Barun-Ulah überquert und auf die Straße zwischen Zorgan und Anchopal trifft. Hier sind die Schweren Lanzenreiter des neugebildeten Alay *Arkos Shah* stationiert, da die Stadt einer der wichtigsten strategischen Plätze des Landes ist, der keinesfalls einem oronischen Vorstoß in die Hände fallen darf. Barbrück besitzt einen *Phextempel mit Mondkontor und Karawanserei* sowie kleine *Rondra-, Rahja- und Efferdtempel*.

Nasir Malkid (1.500 Einwohner) oder Neu-Malkid heißt nach Malkid, dem almadanischen Geburtsort des heiligen Therbün. Hier an der Pilgerstraße Zorgan-Anchopal liegt im Herzen Niedergoriens das *Hauptkloster des Therbüniten-Ordens* als wichtiger Pilgerhalt. Früher galt die umliegende Baronie als kaiserliches Lehnland, seit der Unabhängigkeit ist die Äbtissin des Ordens auch formell die Beyrouna des Umlandes. Unweit des Klosters steht an der Straße der Krak (die Festung) des Leichten Reiter-Alay *Die Getreuen*.

Chalukand (etwa 900 Einwohner) ist von über der Hälfte seiner Bewohner verlassen, denn der Ort an der Chalukmündung ist fast von Aranien isoliert und wird im Osten von Oroniern, im Südwesten von Sultan Hasrabals Schergen bedrängt. Vor allem die formell dem Sultanat Khunchom (Yalaia) zugerechneten *Goldenen Drachen* Khunchomer-Schwinger sorgen hier in der Hauptstadt des gorischen Emirats Chalukistan für den Schutz vor den Feinden und die Verteidigung des letzten aranischen Stützpunktes am Chaluk.



Wichtige Personen Araniens

Mhaharani Eleonora Shahi v. Aranien

Erscheinung: eine schlanke Frau, die im Jahre 996 geboren wurde. Ihre langen, kastanienfarbenen Haare umrahmen ein schönes, etwas schmales Gesicht. Sie scheint von einem Schleier der Ernsthaftigkeit umgeben, der über die Lebenslust und Neugier in ihren Augen hinwegtäuscht; sie bevorzugt schlich und recht züchtig geschnittene Kleider aus edler, oft grüner Seide.

Charakter: Die Tochter des Grafen von Baburin, Merkan von Revennis, wurde im Jahre 1022 an der Seite ihres Gemahls Arkos formell zur Mhaharani Shahi Araniens gesalbt. Die Königin mit den heilenden Händen, wie ihre Untertanen die Magiedilettantin respektvoll nennen, fühlt sich sehr der Göttin Peraine verbunden, daher ist die ehemalige Hofheilerin oft im Lande zu finden, um den Kranken Trost und Hilfe zu spenden. Die in ihrer Jugend betont sachliche Eleonora hat erst von ihrem Mann Arkos und ihrer Freundin Mara gelernt, die Freuden des Lebens zu schätzen, und schreckt auch vor einer lockeren Tändelei oder kurzen Affäre nicht zurück, wenn ihr danach ist. Sie leidet aber noch unter ihrer Unerfahrenheit und ist für aranische Verhältnisse sehr anfällig für Fehltritte und unangemessenes Verhalten, gerade gegenüber ihren zahlreichen ritterlichen Verehrern. Ob ihre zeitweilige Naivität und Unternehmungslust in Liebes- und Genußdingen sie auch anfällig für Lügen des Belkelel-Kultes macht, muß sich noch zeigen.

Darstellung: die einst altjüngferliche Gelehrte, die nun viele versäumte Jahre nachholen will; geduldig, wenn etwas seine Zeit braucht.

sehr ungeduldig, wenn Zeit vergeudet wird; frei von Standesdünkeln

Zitate:

(zu einem hingebungsvollen Minnesänger) „Ja, ihr gefällt mir auch, sollen wir uns zurückziehen?“

(zu einem Verletzten, gleich welchen Standes) „Beißt hierauf und denkt an etwas Schönes. Das wird jetzt weh tun.“

Einsatz im Spiel: Eleonora gerät nur selten in abenteuerliche Situationen, wenn sie nicht gerade zufällig von einer rätselhaften Krankheit oder Verwundung hört und von Neugier übermannt wird. Ihre Unerfahrenheit bezüglich der leiblichen Genüsse mag allerdings allerlei heikle und verfängliche Situationen erregen, die zu glätten die Helden als Außenstehenden gebeten werden.

Mhaharan Arkos II. Schah v. Aranien

Erscheinung: Der 1 v.H. (992 BF) geborene Arkos hat braune Augen und die etwas dunklere Hautfarbe vieler Tulamiden. Er trägt einen schwarzen Schnurr- und Kinnbart, seine Kleidung ist schwer bestickt und königlich, aber als die eines Kriegers geschnitten.

Charakter: Der Sohn Fürstin Sybias wurde 1022 an der Seite seiner Gemahlin Eleonora formell zum Mhaharan Schah Araniens gesalbt. Der König ist bekannt als begabter Dichter und Minnesänger und gilt als Verehrer des Heldenmutes und der Schönheit und begründete den Orden der rahjatruen Ritter der Rose. Auch sonst tritt der Monarch, der sich von aktuellen Staatsgeschäften fernhält, als Förderer der schönen Künste auf.

Dabei ist er durchaus selbst ein recht kompetenter Krieger und trägt die 'Amethyst-

löwin' Zhimitarra, eines der zwölf legendären Löwinnenschwerter des Theaterordens; als alte Klinge des heiligen Arkos von Zorgahan gilt sie als Symbol der aranischen Wehrhaftigkeit.

Darstellung: ein Freund weiblicher Schönheit und galanter Charmeur, der nicht mit treffenden Komplimenten geizt. Dabei zeigt er jedoch einen Rest Schüchternheit und überläßt es der Dame, letztlich die Initiative zu einer Liebschaft zu ergreifen.

Zitat: „Meine Dame, Ihr seid wie das Wasser für den Verdurstenden, wie der rettende Strand für den Schiffbrüchigen!“

Einsatz im Spiel: Als nomineller Regent Araniens wird Arkos Schah vor allem bei offiziellen Anlässen auftreten, wenn er verdienten Helden belohnt. Er liebt es jedoch, inkognito als 'der Rote Ritter vom Leeren Schild', ein Minnesänger im Orden der Ritter der Rose, auszureiten, und sucht dann den Kontakt mit vornehmen und schönen Frauen, aber auch mit anderen Reisenden und Abenteurern, die er zu Heldentum und Schönheitssinn anspornt. Dabei kann er durchaus mit der Amethystlöwin seine Haut verteidigen, die göttergeweihte Waffe hat ihm schon manches Mal aus einer scheinbar ausweglosen Lage herausgeholfen.

Wenn Sie als Meister diese Möglichkeit verwenden, sollten Sie die Identität des Roten Ritters so lange wie möglich vor den Helden verborgen halten. Arkos verkleidet sich nicht wirklich, kann sich aber durch eine andere Haartracht, Gestik und Mimik sehr gut tarnen und vermeidet es auch, sich beim Sprechen über 'seinen König' zu verplappern.

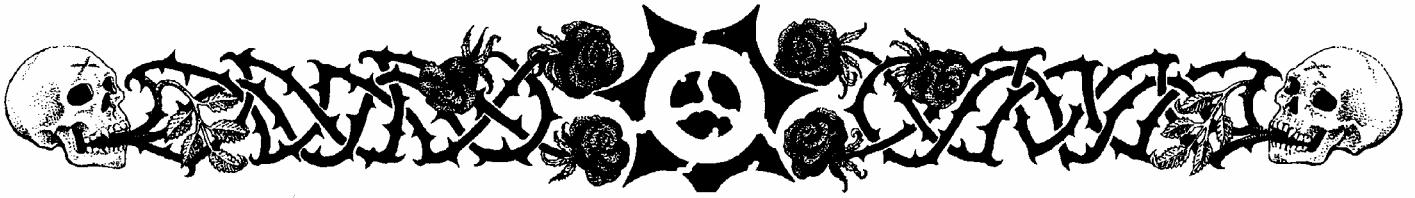
Die Mondsilbersultana Sybia von Zorgan

Erscheinung: Die 31 v.H. (962 BF) geborene Frau ist mit ihrem (mittlerweile von ersten Silberfäden durchzogenen) rotblonden Haar und den braunen Augen immer noch eine durchaus ansehnliche Frau, die meistens in sehr geschmackvoller und reicher Tulamidenkleidung in den Farben Silbergrau und Türkis auftritt.

Charakter: Die Kaufmannstochter aus dem Zorganer Hause Al-Nabab, die mit dreißig Jahren den damaligen aranischen Fürsten Muzaraban ehelichte und kurze Zeit später Aranien in die Unabhängigkeit führte, ist im Jahr 1022 endgültig von Amt der aranischen Regentin zurückgetreten und hat ihrem Sohn Arkos und vor allem ihrer Schwiegertochter Eleonora die Regierungshoheit übertragen. Zum Dank wurde sie als Sultana des aranischen Kernlandes um Zorgan bestätigt.

Wesentlich wichtiger noch ist allerdings, daß die kluge Rothaarige direkt nach ihrer Abdankung öffentlich und unverhohlen von einem Verschleierte die Weihen der Phexkirche annahm und alsbald die





Führung des neuen Ordens der Mada Basari antrat: Als offen auftretende 'Mondsilbersultana' ist Sybia die höchste öffentliche Phexgeweihte Araniens und predigt nicht allein das Lob der klugen, entscheidungsfrohen und risikobewußten Händlerschaft, sondern lenkt auch hinter den Kulissen den wichtigen Geheimdienst Araniens. Ihre ganz persönliche Leidenschaft ist die Jagd mit Falken, über die sie

auch ein Lehrbuch verfaßt hat.

Darstellung: resolut, selbstsicher, aber warmherzig und humorvoll mit einer gewissen spöttischen Art.

Zitat: „Soviel benötigt Ihr? Dann werdet Ihr aber auch jeweils vier Wochen Ordensmitglieder in Euren Erfahrungen auf diesem Weg unterrichten.“

Einsatz im Spiel: Die Phexgeweihte wird vor allem in Belangen der Mada Basari auftreten und wirbt vielversprechende Kontakte (Helden etwa ab der 5.Stufe) selbst dann gerne persönlich an, wenn es nur um die Bewachung einer wichtigen Karawane geht. In Verhandlungen ist sie geschickt und weiß sich auf die speziellen Wünsche und Interessen ihres Gegenübers einzustellen: So bietet sie nicht selten statt Geld Leistungen, die für einzelne Helden oder die Gruppe weit wertvoller sind als für sie selbst oder sonst irgend jemanden. Sie beantwortet dreiste Forderungen auch lieber mit unerwarteten Gegenforderungen auf anderen Gebieten, als daß sie ewig über Zahlen feilscht. Prinzipiell ist es durchaus passend, daß die Mondsilbersultana Zugang zu Dingen und Waren hat, die sonst nicht zu bekommen sind.

Großwesirin Mara ay Samra

Erscheinung: Die 995 BF egeborene Hexe ist eine kleinwüchsige und gutausschende Frau von scheinbar zwanzig Jahren mit feuerroten Haaren, giftgrünen Augen und heller, fast weißer Haut.

Charakter: Mara kam im Jahre 20 Hal nach Aranien,

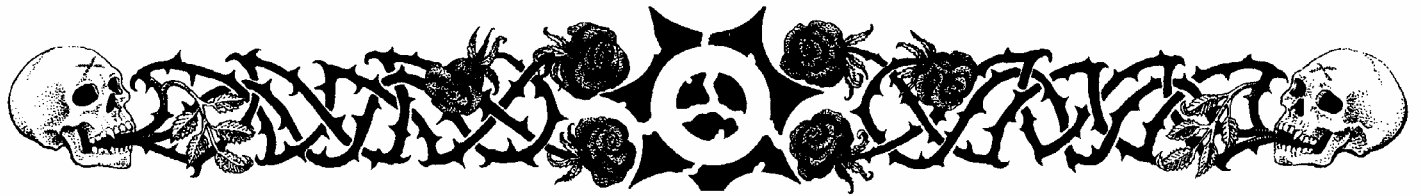
wo sie maßgeblich an der Vereitelung des Attentats von Dimiona auf Prinz Arkos half. Die seit damals mit der heutigen Mhaharani Eleonora befreundete Mara wurde ihre enge Vertraute und Beraterin und ist heute die Sultana von Gorien und zugleich Großwesirin Araniens. Sie sieht sich allerdings nicht als eine Hofbeamtin, sondern als Auge und Ohr ihrer Freundin Eleonora, für die sie oft Reisen in ganz Aranien und darüber hinaus unternimmt.

Mara ist trotz ihrer hohen Würde noch immer eine sehr heißblütige Frau, die oft auf Jagdritten in Begleitung ihres Vertrauten, des Jagdpardels Shiko, anzutreffen ist.

Darstellung: eine katzenhafte Schönheit – sie ist dreist und anschniegssam, wenn sie jemanden mag oder etwas von ihm will, dreist und verwegen, wenn etwas ihre Neugierde weckt, und dreist und wehrhaft (mit spitzen Fingernägeln und diversen Hexenflüchen), wenn jemand sie angreift oder ihre Vorhaben durchkreuzt.

Zitat: „Heda, das ist meine Beute! Wollen wir darum kämpfen?“

Einsatz im Spiel: Mara ist in fast alle Fragen der aranischen Staatskunst eingeweiht und zugleich gut geeignet, um Helden an unerwarteten Orten und ohne jedes Verwaltungsbrimborium ins Geschehen zu ziehen. Ebenso mag es aber auch sein, daß sie einfach nur ihren Spaß mit übereifrigen Leuten haben will, die sie für ein leichtes Opfer ihrer Gelüste halten.



Abenteuer in Oron und Aranien

Beide Seiten der aranischen Medaille, die dämonische wie die götterfürchtige, stellen Aspekte desselben Hintergrundes dar: des reichen, hoch zivilisierten und potentiell dekadenten orientalischen Landes, wie es in *Tausendundeiner Nacht* beschrieben wird, mit guten und bösen Zauberinnen, stolzen Sultanen und gerissenen Wesiren, reichen Karawanen und prächtigen Serails.

So bietet Oron auch weniger die furchteinflößenden Monster und Untoten Tobriens, Maraskans oder des Eisreichs, sondern eher den Horror einer pervertierten, zutiefst dekadenten Gesellschaft, die sich dem Bösen verschrieben hat und wo der Mensch der schlimmste Feind des Menschen ist.

—Die ersten Abenteuer in Oron sollten naturgemäß der Erkundung des Landes dienen. Denn Sie sollten niemals vorgeben, daß die Helden bereits größeres Wissen über das Land mitbringen — alles, was sie später über die neuen Sitten und Gesetze wissen, sollten sie sich hart erarbeitet haben. Als mögliche Auftrag- und Ansporngeber bieten sich hier natürlich neben den üblichen Gruppen auch aranische Einrichtungen an, weswegen wir die phexgefällige *Mada Basari* einigermmaßen ausgedehnt vorgestellt haben.

—Auf die unmittelbare Erkundung folgt dann das Beschaffen wichtiger Dinge — so werden diverse Stellen sehr an einer Probe des Schwarzen Weins interessiert sein. Hier bietet sich natürlich an, daß der Strohmännchen einer düsteren Institution wie etwa der Dämonologen von Brabak die Helden unter dem Vorwand anheuert, er würde für den KGIA oder eine andere 'anerkannte' Gruppe arbeiten.

—Andererseits sind natürlich auch Abenteuer möglich, in denen das Übergreifen oronischer Sitten oder Kreaturen auf Aranien verhindert werden muß. Sei es, daß auf einmal ein Rahjageweiheter beginnt, die Lügen der Belkelel zu predigen, oder sei es, daß sich irgendwo nahe (oder gar weitab) der Grenze Ranken der Schwarzen Reben zeigen. In einem solchen Fall ist neben der unmittelbaren Eindämmung des Schadens selbstverständlich auch wichtig, wie die Eindringlinge dorthin gekommen sind und wer Lügen oder Samen befördert hat.

—In Verbindung mit der Kirche der Rahja haben sich die Troubadour-Ritter des Rosenordens als interessante Personen gezeigt: So mag es vorkommen, daß ein Rosenritter die Helden bittet, als seine Lanze zu dienen, um einen bedrohten Tempel gegen einen oronischen Angriff zu verteidigen. Diese Bedrohung kann, je nach Erfahrung der Helden, von einem ungeordneten Haufen Levthansjünger bis zu einem gezielten Versuch reichen, die Tempelgeweihte oder wichtige Kultgegenstände zu verschleppen. Der Rosenritter sollte als tapferer und

vernünftiger, aber nicht allzu kampferfahrener Barde dargestellt werden.

—Ein anderes Mal kann es geschehen, daß die Oronis von der Neigung des Königs gehört haben, inkognito als Rosenritter zu reisen. Daraufhin veranlaßt ein Spion die Entführung eines jungen Troubadours, den er irrtümlich für Arkos Schah hält —und gerade wenn die Helden ähnliche Gerüchte kennen, werden sie (hoffentlich) nicht zögern, sondern eilen, um 'den König' zu retten. Helden, die sich dabei (oder anderenorts) um Kirche oder Rosenorden verdient machen, werden vielleicht mit einem Schwertgurt mit Rosenmuster belohnt, der sie als Freunde des Ordens ausweist und ihnen damit Gastfreundschaft in allen Burgen der Rosenritter und Tempeln der Rahja einbringt.

—Zu den charakteristischen Merkmalen der Geschichten aus *Tausendundeiner Nacht* zählt auch die Romanze, sei es zwischen dem Bettler und der Prinzessin oder dem Seefahrer und der Magierin. Wenn Sie sich (oder Ihren Spielern) nicht zutrauen, die seitens des Helden unschuldige Romanze mit einer Lamijah darzustellen und ein Szenario um den derart verfallenen Helden aufzubauen, können Sie immer noch auf Meisterfiguren ausweichen: So mag etwa ein junger Bursche der Herrin der Dorfes verfallen sein, und die frühere Geliebte bittet die Helden, ihn zu retten.

—Ein anderes interessantes Szenario ergibt sich, wenn ein törichter Aranier oder auch Mittelreicher beschließt, seinen 'Polterabend' (oder ein ähnliches Ereignis) in Elburum zu feiern, „wo man noch richtig etwas erleben kann“. Die Helden wären dann diejenigen, die ihn im Auftrag der Eltern oder der Versprochenen schleunigst wieder zurückholen sollen.

—Etwas anders spielt es sich ab, wenn ein Geheimdienst (wie KGIA oder DBA) erfahren hat, daß ein üblicherweise in der Fürstkomturei Maraskan oder in Tobrien dienender Söldnerführer einige Tage Urlaub in Oron macht, wo er gewiß eher angreifbar ist als inmitten seiner hundert Untergebenen. In diesem Falle geht es natürlich darum, ihn bestenfalls lebendig zum Verhör nach Perrieum oder Zorgan zu schaffen oder anderenfalls zumindest das in Abwesenheit verhängte Todesurteil zu vollstrecken.

—Zuletzt sei noch auf die Elburumer Akademie verwiesen und das Streben der Frau di Shumir betont, als Spektakel einer ganz gewöhnlichen Akademie anerkannt zu werden. Um das zu erreichen, wird sie einige ungewöhnlich Initiativen ergreifen, etwa indem sie eine Delegation zum Gildenkonvent schickt. Denn, so ihre Hoffnung, wenn das nichts einbringt, kann die Abgesandte immer noch versuchen, einige magische Bücher für die Akademiebibliothek zu entwenden.



**DIE
BLUTIGE SEE**



Die blutige See für den eiligen Leser

Ausdehnung: die Küsten und die offene See des nördlichen Perlenmeers zwischen Vallusa im Norden und Jilaskan im Süden, besonders starke dämonische Präsenz entlang der maraskanischen Ostküste und im Raum Mendena-Rulat; praktisch keine Auswirkungen auf das Gebiet westwärts der Efferdsträßen und der Barun-Ulah-Mündung

Meeresgebiete: Tobrische See, Golf von Perricum, Maraskansund, Chaluk-Bucht, Golf von Tuzak, mittleres Perlenmeer, Sargassosee
Einwohner: schwierig abzuschätzen, insgesamt sicherlich etwas mehr als 12.000 Matrosen, Piraten und Seekrieger (lebend, untot und dämonisch)

Wichtige Häfen: Perricum, Vallusa, Zorgan und Khunchom als Flottenbasen der Verbündeten; Tuzak, Jergan und Boran für Helme Haffax' Flotte; Mendena, Port Rulat und Elburum als Piratenhäfen (letzterer auch zusammen mit Yasairabad für die Flotte der Moghuli

Dimiona); Sinoda für die Schiffe des Shikanydad; der Friedhof der Seeschlangen für die Ma'hay'tamim

Mächtigkeitsgruppen: Xeraan als Träger des Charyptoroth-Splitters, Helme Haffax als Admiralissimus der schwarzmaraskanischen Flotte, die Steuerwesen der großen Dämonenarchen, die Flotte Orons, viele unabhängige Piraten mit zweifelhaften Loyalitäten; Freibeuter des Shikanydad, Flotte der Stadt Khunchom, Reste der Perlenmeerflotte, Flotte des Bornlands, Flotte Araniens

Garnisonen: siehe Einwohner, Häfen, Mächtigkeitsgruppen; kaum fest zuzuordnen

Unheiligtümer: der Friedhof der Seeschlangen an der Südostküste Maraskans, ein kleineres Charyptoroth-Insanctum an der Nordostspitze Rulats, der Strudel von Neersand (?), der Malmer von Lanka
Sanktuarien und Basen: außer Jilaskan nur 'schwimmende Sanktuarien'; Perricum als wichtige Basis am Rande der Blutigen See
Weitere seltsame Orte: Sargassosee, Wandernder Mahlstrom

Grenzen, Atmosphäre und Stimmung

»Die Welle. Sie fordert Blut. Die blutige Welle rollt an den Strand. Uägga Charkuu! Die Spinnen folgen ihr, von der Stadt aus der Tiefe bis zum Gewürm Vhatacheor. Die Zornflut wird kommen. Tang wird das Land bedecken, von Thalusa bis Kest. Wir werden alle Gal'kezuulim. Das Wasser, schafft mich weg vom Wasser!«

—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Hl. Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

»Aufgrund der bei uns eingegangenen Informationen müssen die Seegebiete östlich von Rulat und Tisal, bis etwa in eine Entfernung 80 Meilen östlich der Inseln, als Areale mit der Kennzeichnung 'Krake' und nicht als 'Malmer' eingestuft werden. Wir empfehlen, dies bei der Fahrtplanung des nächsten Konvois in Betracht zu ziehen.«

—Mitteilung der KGIA an die Admiralität zu Festum, 21. Travia 29 Hal

Während die Gebiete der meisten Heptarchen sich klar voneinander und von den Reichen der Zwölfgöttergläubigen abgrenzen lassen, ist dies bei der Blutigen See (einer Bezeichnung, die sich für das nördliche Perlenmeer und die Tobrische See eingebürgert hat) nicht der Fall. Zwar können Zonen unterschiedlicher Bedrohung und Begegnungshäufigkeit unterschieden werden, aber man kann nicht behaupten, daß man südlich von Thalusa oder nördlich von Vallusa sicher wäre, genauso, wie man als wagemutiger Kapitän durchaus erfolgreich östlich um Maraskan herumfahren kann. Grob zum bedrohten Meeresgebiet zählen die Tobrische See, der Golf von Perricum, der Maraskansund, der Golf von Tuzak und die Gewässer an der maraskanischen Ostküste, dazu die etwas weiter südlich gelegene Sargassosee.

Kennzeichen dieser 'Heptarchie' – die eigentlich keine ist, da sich Xeraan, der Träger des Charyptoroth-Splitters, mehr auf die Mehrung seines Reichtums durch Auspressen seiner Besitzungen an Land konzentriert – ist wie im Eisreich die Bedrohung, die von der Leere des Gebietes ausgeht, die kaum eine Rückzugs- oder Rettungsmöglichkeit bietet, sollte es zu einer Begegnung mit den Dämonen der Tiefsee, den Piraten verschiedenster Fraktionen oder den 'offiziellen' Flotten der Schwarzen Reiche kommen. In dieser Hinsicht ist die Blutige See eine Anarchie, in der alles und nichts geschehen kann, in der sich das Ringen der Heptarchen um Macht und Einfluß, aber auch ihr ständiger Kampf gegen die Verbündeten manifestiert.

Meisterinformationen:

Die Blutige See ist im eigentlichen Sinne keines der 'Schwarzen Reiche', aber sowohl für die Heptarchen als auch für die Verbündeten ist es notwendig, das Meer zu überqueren, das auch für die finsternen Herrscher manche Überraschung bereithält. Die typische Stimmung auf See sollte die einer ständigen Bedrohung sein, des ständigen Wartens auf den Überfall von Piraten, Seeschlangen oder den gefürchteten Dämonenarchen. Aber auch für einige Tage in stinkendem Tang festzusitzen und nicht zu wissen, ob sich mit der nächsten Dämmerung nicht vielleicht die Matrosen jenes Wracks, das man am Horizont sieht, zu untotem Leben erheben, mag Horror genug sein. Dazu kommen Geisterschiffe, die es zwar auch schon vor Borbarads Invasion gab, deren Zahl aber deutlich gestiegen ist, seit Schiffe von Dämonen überfallen und die Seelen der Besatzungsmitglieder geraubt oder versklavt wurden. Plötzlich auftretende, scheinbar bösartig be-seelte Stürme, Mahlströme und Jahrhundertwogen tun ihr Übriges, eine Fahrt auf der Blutigen See zu einem ... einmaligen Erlebnis werden zu lassen.

Die Bewohner der Küsten haben es kaum besser getroffen, denn man kann nie sicher sein, ob das Treibgut, das man am Strand aufliegt, vielleicht Teil eines dämonischen Schiffes war, ob nicht in nebligen Efferdnächten Dutzende von Wasserleichen dem Perlenmeer entsteigen, um die Dörfer zu verheeren, ob die Fischer, die mit dem ersten Sonnenlicht aufs Meer hinausfahren, auch rechtzeitig vor der Dämmerung zurück sind oder ob ein Malmer, ein Krake oder ein Geisterschiff sie auf den Grund der See geschickt hat. Kein Wunder also, daß in den Dörfern der Heptarchien Paktierer, die das Unheil von den Fischern fernhalten, ebenso hoch im Kurs stehen wie Efferd-geweihte an den Küsten des Balash, Araniens oder des Bornlands. Aber die Blutige See schreckt nicht nur, sie lockt auch: Entschlossene Piraten können mit Überfällen auf Handelskonvois oder dem Ausplündern verwaister Schiffe ebenso ein Vermögen verdienen wie Fischer, die die richtigen Riten kennen, um die Dorsche und Heringe in die Netze zu treiben, die Feuerzungen, Würgekraken und andere charyptide Scheußlichkeiten aber fernzuhalten. Was Wunder, daß allerlei Geschichten im Umlauf sind von Fischerdörfern, die zur Gänze ihr Seelenheil der Herrin der Nachtblauen Tiefen geopfert haben und die sogar unheilige Verbindungen mit Krakoniern eingegangen sind, den menschenähnlichsten Dienern Charyptoroths.



Geschichte

Als Beginn der Verwandlung des nördlichen Perlenmeers in die Blutige See kann man den 22. Ingerimm des Jahres 1018 annehmen, als borbaradianische Paktierer am Friedhof der Seeschlangen die Pforte des Grauens in Agrimoths Domäne aufstießen und mit ihren unheili-

gen Riten Charyptoroths Gier erweckten. Wie die Wellen, die ein Steinwurf erzeugt, breitete sich der Fluch der Tiefen Tochter über das Perlenmeer aus, um alsbald von den Küsten und von der Sargassosee zurückgeworfen zu werden und schließlich das heute verfluchte Areal zu begrenzen. Ein weitere Verbreitung erfuhr der Einfluß Charyptoroths durch die Invasion an der Küste Töbriens (Ingerimm 1019), die Ver-

Der Friedhof der Seeschlangen

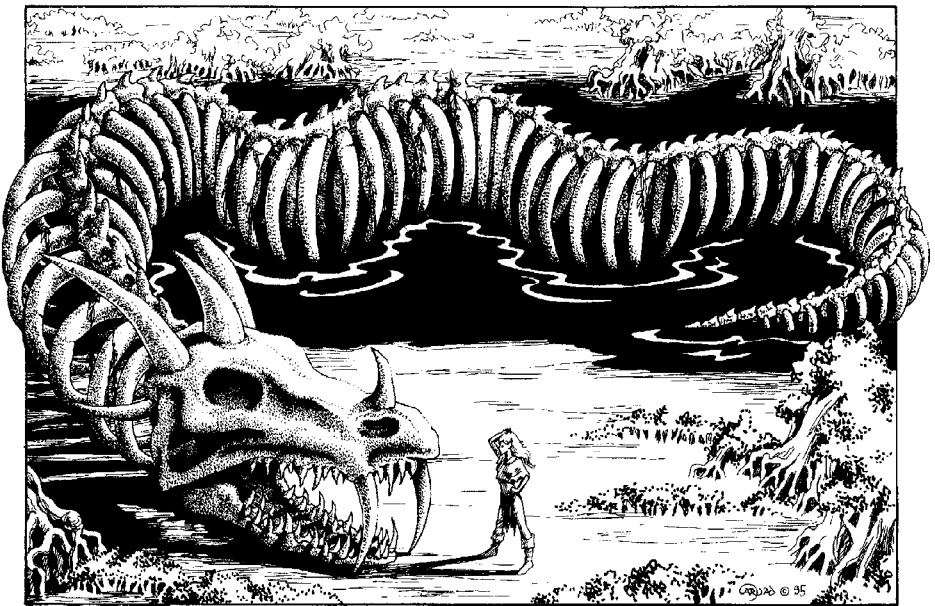
An der Ostküste Maraskans (genauer: in der ehemaligen Baronie Perlenmeer, oder noch genauer und neuerdings: die gesamte Baronie Perlenmeer) liegt das größte Unheiligtum der Charyptoroth, wo schon in den Zeiten der Echsenherrscher Charyb'Yzz verehrt wurde. Dachte man früher, nur eine etwa dreißig Schritt durchmessende Höhle in einer der Felsklippen, wohin sich offensichtlich alle Seeschlangen des Perlenmeers zum Sterben zurückziehen, sei jener legendäre Ort, so haben neuere Forschungen (noch aus der Zeit vor Borbarads Rückkehr) und Untersuchungen der sogenannten Gezeichneten ergeben, daß das gesamte Areal, eine Fläche von sicherlich mehreren Dutzend Rechtmilen, als 'Friedhof der Seeschlangen' angesehen werden kann, denn an vielen Stellen, an denen den Klippen immerfeuchte, tiefende Mangrovenwälder vorgelagert sind, finden sich in schmalen Wasserläufen die riesenhaften Skelette der Meeresmonstrositäten.

Allein, dies würde wohl nicht ausreichen, um ein Unheiligtum, zumal eines von solcher Macht, zu konstituieren, aber einer der Klippen ist ein Loch im Meeresgrund vorgelagert, das in schier unendliche Nachtblaue Tiefen führt und in dem Yo'Nahoh hausen soll, der höchste Diener Charyptoroths – und eben jene bereits existierende 'Pforte des Grauens' wurde im Ingerimm 1018 aufgestoßen und die Gier der Tiefen Tochter nach erneuter Beherrschung der Meere wieder geweckt. (Die hier zu diesem Zeitpunkt ebenfalls präsenten 'Pforten' in Agrimoths und Nagrachs Domäne konnten kurz nach der Zerschlagung des hier ansässigen Kultistenzirkels Mitte 1019 zerstört werden.) Momentan ist ein Küstenstreifen von vielleicht zehn Meilen Länge, das davor liegende Meer und einige der kleineren Inseln als verflucht anzusehen.

Hier haben sich seit der Machtübernahme von Helme Haffax im Tsa 1020 Kultisten und Charyptoroth-Paktierer aus aller Herren Länder, Achaz-Renegaten und Bewohner untermeerischer Reiche

versammelt, die ihre Herrin hier in unbeschreiblichen Ritualen verehren. (Aber auch Schlangenkultisten aus dem Inselinneren finden sich hier, die offensichtlich andere Pläne hegen.) Ob es die Macht dieser Rituale oder die verfluchte Aura des Ortes ist, weiß keiner genau, aber hierhin – an ihre 'Geburtsstätte' (oder die Geburtsstätte ihrer 'Ahnen') treibt es auch die Ma'hay'tamim immer wieder zurück. Zudem ist der gesamte Mangrovenwald Heimat vieler Morfus geworden, und auch von einer regelrechten Siedlung der Gal'kzuulim, der Charyptoroth-Brut, wird gemunkelt. Die Grotte, in der die ersten Dämonenarchen erschienen, ist mittlerweile in einen grotesken 'Tempel' verwandelt worden, wo sich Paktierer höherer Kreise der Verdammnis Prüfungen unterziehen müssen, die zwölfgöttergläubige Aventurier wahrscheinlich in den Wahnsinn treiben würde.

Weitere Informationen zu einigen Örtlichkeiten dieses unheiligen Areals finden Sie in der Abenteuerne **Die Phileasson-Saga** (im Kapitel H'Rangas Kinder) und **Pforte des Grauens** (im Kapitel Marbo im Kelch: Am Friedhof der Seeschlangen).

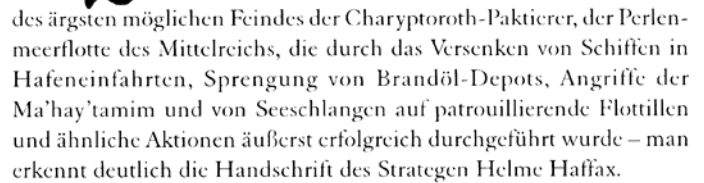


Die bodenlose Grube

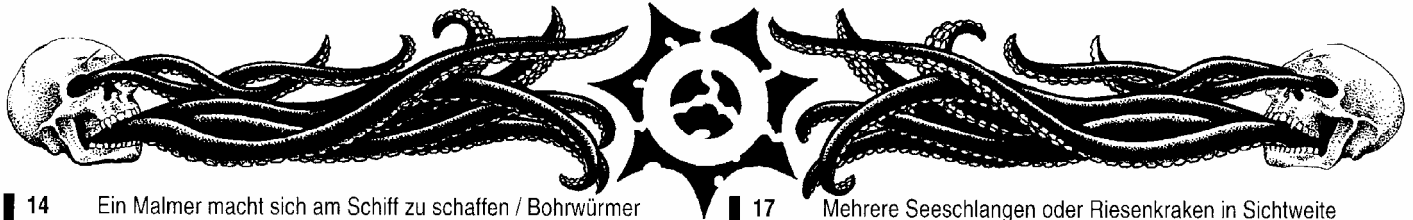
Mit diesem Namen wird ein weiteres Unheiligtum der Tiefen Tochter bezeichnet, das auf einer Felsklippe an der Ostküste von Rulats liegt und das das Zentrum menschlicher Charyptoroth-Verehrung darstellt: Auf der gut zwanzig Schritt hohen Klippe erhebt sich ein fünfzehn Schritt hoher und ebenso viele Schritt durchmessender Kegelstumpf aus grauen Granitblöcken, um den sich ein spiralförmiger Aufgang in die Höhe windet. Im Inneren führt ein acht Schritt durchmessender, ständig feucht-klammer Schacht in eine nachtblaue Tiefe, die kein Wasser ist und in die Opfergaben – Menschen, Delphine, Galionsfiguren von Schiffen, Gwen-Petryl-Steine – gestürzt werden, um auf Nimmerwiederschen zu verschwinden. Ob der Schacht von

einem Dämon gegraben oder nur wiederentdeckt wurde, ob es sich um eine 'Pforte des Grauens' handelt oder nur um ein wirklich tiefes Loch, das ganz unten schließlich doch Wasser enthält, ist nicht bekannt.

Die Anlage wird angeblich von sieben Kultisten betreut und erfreut sich als Opferstätte von Xeraans Piraten großer Beliebtheit, da ein hier dargebrachtes Opfer die Chancen auf dem nächsten Beutezug deutlich verbessern soll. Vor der Ostküste Rulats liegt seit Monden eine gekaperte Zedrakke vor Anker, von der die Piraten munkeln, daß hier jene unheimlichen Paktierer ausgebildet werden, die später als 'Lotsen' und 'Berater' auf ihren Schiffen dienen (und für Xeraan spionieren) sollen.



Die Blutige See: Gefahrenzonen



- 14 Ein Malmer macht sich am Schiff zu schaffen / Bohrwürmer oder Neunaugen nagen am Schiffsrumpf.
- 15 Ein Vhatacheor hat 'Witterung' aufgenommen / Schiff läuft auf einen Ulchuchu auf.
- 16 Eine Seeschlange oder ein Riesenkrake / ein 'junger' Ma'hay'tam auf Angriffskurs

- 17 Mehrere Seeschlangen oder Riesenkraken in Sichtweite
- 18 Ein unerklärlicher Mahlstrom (im entsprechenden Gebiet eventuell sogar der *Wandernde Mahlstrom*)
- 19 Ein ausgewachsener Ma'hay'tam in Sichtweite
- 20 Eine große Dämonenarche in Sichtweite

Pestodem und Würgewellen

Der Fluch der Tiefen Tochter hat auf dem Meer zu vielerlei dämonischen Veränderungen geführt, und genau, wie in Tobrien sich plötzlich Bäume und Büsche gegen einen wenden können, vermag auch die See ein böses Eigenleben entwickeln.

Am bekanntesten sind sicherlich schlagartig auftretende *Springwellen*, die kleinere Boote zum Kentern bringen und auf großen Schiffen Besatzungsmitglieder oder Ausrüstung von Bord spülen, nichtkörperliche *Würgewellen*, die selbst Menschen auf dem Trockenen ertränken können (siehe **Charyptoroths Umarmung** im Abschnitt **Kreaturen**), und sogar der *Zorn der Ersäuerin*, bis zu dreißig Schritt hohe Wellen, die alles außer Ma'hay'tamim unter sich begraben.

Die zweite große Gefahr sind *Mahlströme*, deren Größe von fünf Schritt Durchmesser bis hin zu fünfzig Schritt Durchmesser reichen kann. Diese Mahlströme bestehen zwar selten länger als eine halbe Stunde, können derweil aber ein kleines Schiff durchaus mit Mann und Maus verschlungen haben.

Der Wandernde Mahlstrom

„So kann nicht ausgeschlossen werden, daß der Mahlstrom, den die Besatzung der S. Elida von Vallusa S der Vildrommündung beobachtete, just derselbe ist, der eine Woche später auch von der Admiralin Gützw NO der Nordspitze Maraskans gesichtet wurde. Zumindest die unnatürlich tiefblaue Farbe des Meeres und das angebliche graue Wabern im Kern legen dies nahe. Geschätzter Durchmesser des Kerns 250 Schritt, der für uns bedrohlichen Zone wahrscheinlich etwa 500 Schritt, daher für kleinere Schiffe vermutlich fast eine Meile. Die Magier spekulieren über Sphärenrisse und den Kampf Chalwens gegen die Tiefe Tochter, wissen aber selbst nicht genau. Lasse Kurs SSW setzen.“

—aus dem Logbuch der 'Seedler von Beilunk', 18. Hesinde 29 Hal

Im Gebiet des Golfs von Pericum, vor allem an dessen östlichen Ausgängen und im nördlichen Maraskansund wurden seit etwa Anfang 1022 mehrfach Mahlströme gesichtet, die sich in Form und Aussehen sehr stark ähnelten und die bereits ein halbes Dutzend Schiffe ins Verderben gerissen haben. Da jedoch niemals gleichzeitig von zwei Strudeln berichtet wurde, vermutet man, daß es sich um einen wandernden Mahlstrom handelt, der – zumindest momentan – auf das besagte Gebiet beschränkt bleibt.

Ob es sich dabei um eine charyptide Monstrosität, das Resultat untermeerischer Kämpfe oder die Reste eines großen AUGES LIMBUS handelt, konnte noch nicht festgestellt werden.

Vor allem in der Nähe der tobrischen Küste, wo Charyptoroth und Agrimoth miteinander streiten, kommt es gelegentlich aus dem Nichts zu *schweren Stürmen*, die selbst große Schivonen in Gefahr bringen, aber auch auf der offenen See wurden solche Stürme, die ohne Warnung aufziehen, schon beobachtet. In solchen Fällen kann es auch vorkommen, daß plötzlich Blut, Algen oder Fische vom Himmel regnen – und schlimmstenfalls befindet sich dabei auch eine dämonische

Bei Flaute kann es dagegen passieren, daß der *Pestodem*, ein grünlicher Nebel, aus dem Meer aufsteigt, sich klamm und schleimig auf Planen, Tauen und Menschen legt und, so sagen die Matrosen, den baldigen Tod ankündigt.

Ein weiterer Schrecken sind die *Funken der Niederhöhlen*, eine dämonische Perversion des Sankt-Elida-Feuers, die im Sturm nachtblau auf den Mastspitzen tanzen, Matrosen empfindliche Schläge (W6 SP) versetzen können und bisweilen sogar von Irrlichtern und Geistererscheinungen begleitet sind.

Die letzte große Gefahr findet sich vor allem im südlichen Bereich der Blutigen See: *Tangfelder* von einigen Dutzend Schritt Durchmesser, die schon in ihren Randgebieten jegliche Ruderanstrengungen zunichte machen und die näher zum Zentrum hin auch ein Schiff unter vollen Segeln so weit abbremsen können, daß es hilflos im Tangfeld dümpelnd liegenbleibt. Kein Wunder also, daß auf allen Schiffen, die das verfluchte Meer durchqueren, Ausguck und Bugwache stets doppelt besetzt sind ...

Das Sargassomeer

Etwa 400 Meilen südöstlich von Beskan (also auf dem halben Weg von Sinoda nach den östlichsten Ausläufern der Waldinseln und somit am Rande der Blutigen See), findet sich ein gut 150 Meilen durchmessendes Gebiet aus treibenden Tanginseln, deren schiere Existenz bereits viele Schiffe ins Verderben geführt hat. Ein Schiff, das auf eine solche Tanginsel (Durchmesser zwischen 30 und 200 Schritt) aufläuft, kann nur noch unter äußerstem Kräfteinsatz (Entladen, Freischleppen durch die Beiboote, lange scharfe Hieb Waffen und eventuell Zauberei) befreit werden, wenn es dann überhaupt gelingt. Die Sargassosee kündigt sich allerdings bereits in größerer Entfernung durch treibenden Tang an.

Die Phileasson-Expedition berichtete, daß sich hier ein mächtiger, spinnenähnlicher Dämon (heute als ein *Mactans* identifiziert) niedergelassen hatte, der seine Beute um eine uralte Elfengaleasse herum sammelte, indem er die einzelnen Tanginseln aufeinander zu treiben ließ und so einen regelrechten Schiffsfriedhof schuf, um den er mit den beiden Chimärologen Vermis und Vespertilio verbittert stritt.

Das innere Gebiet, das in der Tat eine treibende Insel darstellt, durchmißt etwa 10 Meilen und ist sowohl von verfaulendem, phosphoreszierendem Blasen tang als auch von gut drei Dutzend Schiffen verschiedenster Bauart angefüllt – allerdings auch von Irrlichtern, Morfus und einigen fleischfressenden Algen bewohnt.

Nach der Öffnung der *Pforten des Grauens* sollen sich hier auch Ulchuchui in größerer Zahl gesammelt haben, die dem Mactans seine Beute streitig machen. Außerdem darf man vermuten, daß sich nun auch unheilig belebte Wasserleichen in größerer Zahl auf den Tangfeldern niedergelassen haben.

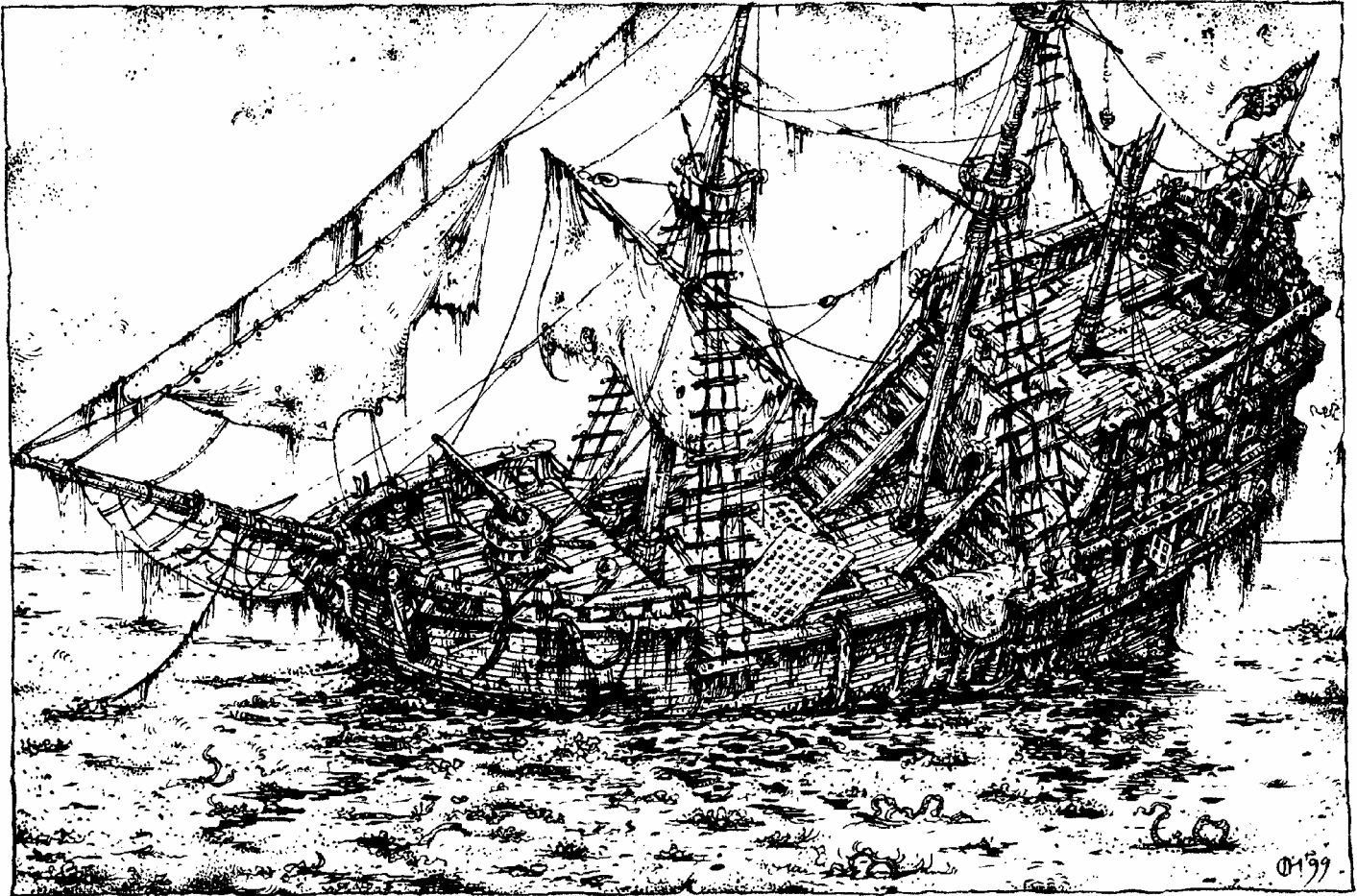
Es heißt zudem, daß die 'Stadt aus der Tiefe' hier mit einem grobem Stück dieses Tangfeldes verschmolzen sei und sich schließlich



wieder gelöst habe, um nun als Tang-Schiff-Dämon-Monstrosität ihr Unwesen etwa dreihundert Meilen östlich von Rulat zu treiben. Neben dem Insanctum am Friedhof der Seeschlangen ist dieses Tangfeld der Hauptgrund, warum die Festumer Kapitäne immer wieder mit schwerer Bedeckung durch den Maraskansund durchzubrechen versuchen anstatt die einfachere Ostroute um Maraskan herum zu

nehmen (vom Aberglauben der Seeleute, der Hochseeschifffahrt zu einem Wagnis werden läßt, und der Unkenntnis über die Lage der Insel Korelkin einmal abgesehen).

Mehr zu den einstigen Machenschaften des Mactans und der Gestalt des Tangfeldes in früherer Zeit finden Sie im Kapitel **Die Suche nach dem Largala'hen** in der **Phileasson-Saga**.



Einzelne Schrecken

Kampfschwimmer und Saboteure

Es muß nicht immer die Begegnung mit einer Dämonenarche oder einem Piratenschiff sein, um ein Abenteuer auf der Blutigen See zu erleben; auch einzelne Wesen in Diensten der Dämonenkrone können für eine bedrohliche Stimmung sorgen – vor allem, wenn die Helden allein und hilflos (an eine Planke geklammert) oder in vermeintlicher Sicherheit (auf einem gut bestückten Schiff oder außerhalb der gefährdeten Gewässer) sind.

Sowohl in der Umgebung der Unheiligtümer als auch als Geleit der Dämonenarchen, als Saboteure in den freien Häfen oder als 'Kampfschwimmer' auf hoher See kann man Gal'kzuulim und Krakonier antreffen, letztere, wenn sie auf ihren Hammerhaien unterwegs sind, sogar weitab gegnerischer Basen, und auch einige – offensichtlich renegate – Achaz, Ziliten und Risso wurden schon beobachtet.

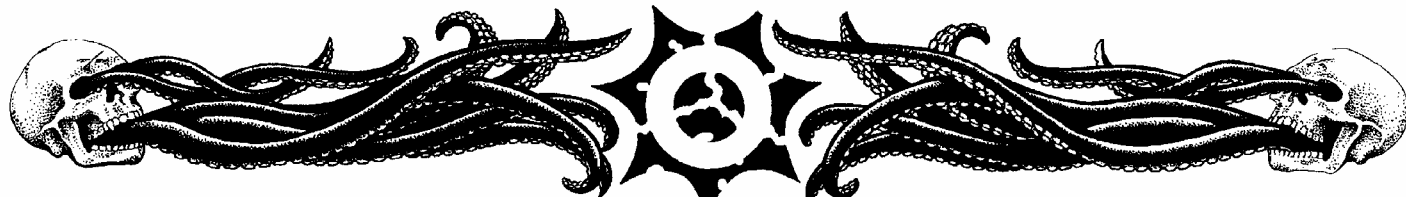
Bei einem Kampf im Wasser sind solche Kreaturen den Helden natürlich meist haushoch überlegen (weswegen man sie mit Vorsicht einsetzen sollte), aber wenn sie als Saboteur an Bord einer Schivone schlei-

chen, um Rudermechanik und laufendes Gut zu beschädigen, damit die hinter dem Horizont wartende Dämonenarche ein leichtes Spiel hat, wenn sie sich in der Bilge verkriechen müssen, vielleicht gar eine Wache umbringen mußten ... dann befinden sie sich auf dem Terrain der Helden.

Geisterschiffe

Verlorene Seelen gibt es in den Schwarzen Landen ja zu Genüge, so daß es nicht verwundert, wenn manch eine alte Fahrersfrau erzählt, sie habe das Schiff eines befreundeten Kapitäns, das schon lange aus den Listen der Efferdbruderschaft gestrichen ist, mit geblähten Segeln und in geisterhaftes Licht getaucht, über den Wellen des Maraskansunds schweben gesehen.

Es heißt auch, daß diejenigen Piraten und Kauffahrer, die versucht hätten, durch einen Pakt mit der Ersäuerin dem Verderben zu entgehen, deren Seelen zum Zeitpunkt ihres Todes aber nicht gänzlich verloren waren, nun gezwungen sind, bis zu ihrer Erlösung als Geister



umzugehen, und so hört man von mehr als nur einem *Fliegenden Bornländer* oder *Fliegenden Tobrier* ...

Immer wieder wird auch in den Hafencaschemmen von Thalusa und Khunchom berichtet, daß vor der Südküste Maraskans jene Flotte zu sehen sein, die im Ingerimm 27 in den Limbus gesaugt wurde. Diese Schiffe sollen sogar – jeweils im fahlen Mondlicht – bereits mehrere Dämonenarchen versenkt haben, was ein eindeutiges Licht auf dieses Seemannsgarn wirft ...

Das bekannteste Geisterschiff, das vor allem in Praios- und Rondranächten im Golf von Perricum auftaucht (und dessen Existenz von den Beilunker Praioti standhaft geleugnet wird), ist die *Reichsforst*, jene von einer Dämonenarche versenkte Karracke mit siebzig Rondrianern an Bord, deren Seelen im Kampf mit dem Ungeist des Ma'hay'tam gefangen sind und die an Deck des rötlich leuchtenden Schiffes immer noch in geisterhaft-rondrianischer Disziplin ihre Wehrübungen veranstalten, strammstehen und paradieren.

Ob man die Schiffe, deren Besatzung mit Unleben erfüllt ihren Dienst tut, unter 'Geisterschiffe' fassen darf, muß bezweifelt werden – vorhanden sind sie trotzdem, und in nicht einmal geringer Zahl.

Küsten und Flüsse

Wie oben bereits erwähnt: Wer denkt, im Binnenland sei er sicher vor den Schrecken der Tiefen Tochter, der irrt, denn viele Flüsse, die nicht durch ständige Segnungen der Efferd-Geweihtenschaft von dämonischen Präsenzen befreit werden, sind genau wie das offene Meer Brutstätten dämonischer und daimonider Monstrositäten und 'Labor' verrückter Paktierer.

So sind die Unterläufe der maraskanischen Flüsse Mendrina und Obogyn genauso 'charyptid verseucht' wie der Chaluk und Tern, der Vildrom und der Dogul, vor allem aber die Tobimora bis kurz unter Ebelried.

Am Radrom und seinen Nebenflüssen ist die Lage etwas entspannter, da Praios- und Efferd-Priesterschaft in Beilunk energisch gegen jegliche entdeckten dämonischen Wesenheiten vorgehen, was aber nicht verhindern kann, daß sich bisweilen auch am Oberlauf des Radrom Hummerier oder Gal'kzuulim zeigen. Roab und Hira sind erstaunlicherweise frei von Charyptoroths Wirken, was aber wohl eher auf die Macht Asfaloths zurückzuführen ist ...

Totenschädel und Dämonenkrone – Piraten und Kriegsflotten

Neben Dämonenarchen, Geisterschiffen, Kraken und Seeschlangen sind vor allem die Flotten jener Heptarchien auf der Blutigen See präsent, die hier Küsten zu verteidigen (und zu erobern) haben: Xeraanien, das Moghulat Oron und die Fürstkomturei Maraskan.

Xeraans Piraten

Vor allem die nördliche Hälfte der Blutigen See wird von jenen Piraten beherrscht, die dem 'Portifex Maximus' große Teile ihrer Beute überantworten müssen – eine (teure) Kriegsflotte im eigentlichen Sinn besitzt der goldgierige Heptarch nicht.

Wie viele Schiffe und Mannschaften unter gekreuzten Knochen, der blutroten Charyptoroth-Rune, Schädel, Säbel und Dämonenkronen kreuzen, ist schwer abzuschätzen, aber mit insgesamt drei Dutzend Schiffen und etwa 3.000 Piraten muß sicherlich gerechnet werden.

Die wichtigste Basis von Xeraans Piraten ist zweifelsohne Port Rulat, aber auch in Sassandra-Südwall, an der Vildrommündung, auf Tisal und sogar in Mendena selbst finden sich ihre Stützpunkte.

Daß es sich bei Xeraans Piraten um eine raue Bande handelt, gegen die selbst die Piraten aus Charypso wie Praiosschüler wirken, muß nicht noch einmal betont werden – mehr dazu können Sie im Kapitel **Die Piratenküste – Das Reich Xeraanien** nachlesen.

Die Flotte der Moghuli

Mit der Eroberung Llankas und der Übernahme Elburums fielen Dimiona dank der beherzten Verteidigung der Thorwaler 'Drachen von Llanka' nur wenige Kriegsschiffe in die Hände, ein weiterer Teil wurde Opfer der maraskanischen Freischärler auf dem Yalaiaad, der Hafen Aimar Gor von den Khunchomern besetzt, so daß der Moghuli nur etwa ein Dutzend Ruderschiffe für den Schutz der Häfen und Küsten und vielleicht ein halbes Dutzend Thalukken und Zedrakken für die Piraterie zur Verfügung stehen. Stationiert sind die Schiffe in Yasairabad (westlich von Llanka) und in Elburum.

Diese 'Südflottille' ist es auch, die die oronischen Besatzer auf dem Yalaiaad versorgt.

Die Schiffe des Fürstkomturs

»Laut Berichten unserer Späher ist es dem Reichsverräter bei der handstreichartigen Besetzung der Insel gelungen, folgende Einheiten des Reiches in Besitz zu nehmen: 3 Schiffe der Perricum-Klasse, 9 der Havena-Klasse und älterer Typen, 15 Biremen, zwei Zedrakken, eine Potte und vier Bombardenflöße. Dazu kommen noch eine Schivone, eine Karracke, vier Thalukken, eine weitere Zedrakke sowie etwa ein halbes Dutzend Potten und ein Dutzend größere Schinakeln aus ausländischem oder privatem Besitz. Eine Dämonenarche – Objekt 7 – wird als in Boran stationiert vermutet.

Die momentane Verteilung ist schwer abzuschätzen, jedoch dürften die meisten Einheiten unter Rudern in Tuzak stationiert sein, die meisten besegelten Schiffe in Jergan, während in Boran wohl nur eine Hafensicherung besteht. Alle Verbände werden sowohl zum Küstenschutz als auch zur Piraterie genutzt.

Die Flotte des Renegaten führt übereinander die Dämonenkronen und die maraskanische Lilie, beide in rot auf schwarzem Tuch.

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Helme Haffax ist sich der Verwundbarkeit seiner Versorgungswege voll bewußt und hat deshalb ein besonderes Augenmerk auf 'seine' Flotte, die er möglichst in großen Verbänden und stets mit der Unterstützung von Charyptoroth-Paktierern einsetzt (damit ihn zumindest von hier keine unliebsame Überraschung überkommen kann). Da er nur wenig Hinterland sein eigen nennt und viele eigentlich nutzbare Bäume asfalothisch verseucht sind, hat er sich mit Schiffsn Neubauten zurückgehalten und versucht eher, kaiserliche oder Khunchomer Schiffe intakt zu erbeuten und die Besatzungen auf die Ruderbänke zu schicken. Letzteres ist wahrscheinlich seine größte Schwäche, denn Menschenmaterial ist knapp bemessen, und seine Flotte besteht zu gut zwei Dritteln aus Ruderschiffen ...

Keines Herren Knecht: Unabhängige Piraten

Neben den Piraten unter der Dämonenkronen und den Freibeutern der freien Reiche gibt es auch noch solche Piraten, die versuchen, in der Blutigen See den 'schnellen Dukaten zu machen'. Für etwas anderes



als einen 'Kurzbesuch' eignet sich das Meer der Hoffnungslosigkeit auch nicht, es sei denn für die wirklich Blutrünstigen (die bereits bei Xeraan ihr Auskommen gefunden haben) und die wirklich Verzweifelten (die hier nicht weiter erwähnt werden, da sie ohnehin keine einzige Kapertfahrt überleben ...)

Demzufolge haben sich die meisten unabhängigen Piraten auch Stützpunkte außerhalb der eigentlichen Blutigen See gewählt; zum einen, um die bereits angeschlagenen Konvois und Einzelfahrer abzufangen, zum anderen, um sich dem Zugriff der Finsternis zu entziehen.

Bekannte Piratenbanden sind: die skrupellosen *Schwarzen Geier* (zwei schnelle Thalukken), die irgendwo bei Ronishagen ihren Stützpunkt

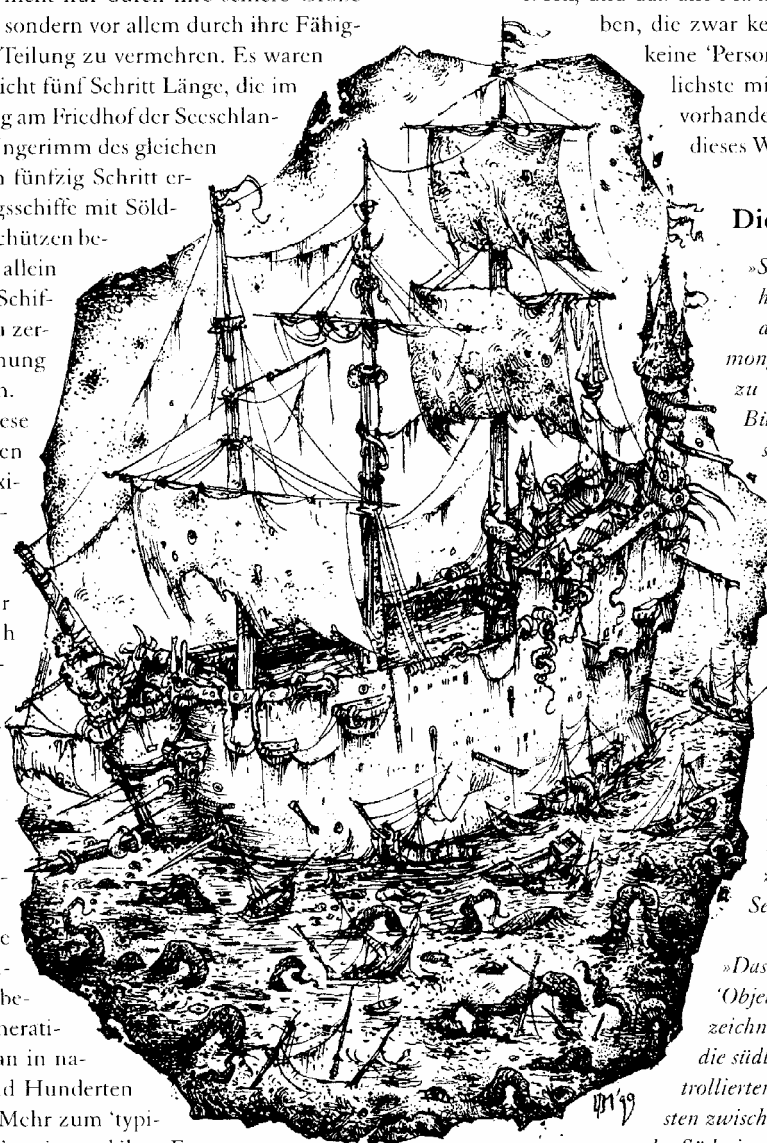
haben sollen; die Thorwalerin *Thorga Blutfaust* mit ihrer Otta, die sich auf Etlaskan niedergelassen hat und darauf wartet, "daß die arschgesichtigen Alanfaner mit ihrer Nordflotte auftauchen, um in Elburien und Tobrien noch vom Blut den Rahm abzuschöpfen"; der *Lumpensammler*, ein ehemaliger Efferd-Geweihter, dessen Schivone auf Setokan beheimatet sein soll und der weder Mahlstrom noch Sargassosee fürchtet; schlußendlich der Norbarde *Nandujej Walsajew*, ein regelrecht 'ehrbarer' Pirat, der Kornschiffe sogar noch bis vor den Hafen von Neersand geleitet, sich dafür aber reichlich an Gewürzen, tulamidischen Tuchen und ähnlichem bedient, was den Bronnjaren das Leben versüßen soll – seine Basis ist angeblich in der Nähe von Kap Walstein.

Ma'hay'tam!

Die größten Gefahren der Blutigen See sind aber zweifelsohne die Dämonenarchen, die Ma'hay'tamim, Dämonen zweier Herren (Charpytoroths und Agrimoths), die nicht nur durch ihre schiere Größe Angst und Schrecken verbreiten, sondern vor allem durch ihre Fähigkeit zu wachsen und sich durch Teilung zu vermehren. Es waren nur zwei dieser Wesen von vielleicht fünf Schritt Länge, die im Rondra 1019 aus der Beschwörung am Friedhof der Seeschlangen entsprangen, aber schon im Ingerimm des gleichen Jahres hatten sie eine Länge von fünfzig Schritt erreicht und waren ganz wie Kriegsschiffe mit Söldnern bemannt, mit schweren Geschützen bewaffnet und zudem in der Lage, allein durch Tritte ihrer Beine kleinere Schiffe oder Teile von Stadtmauern zu zerstören – was sie bei der Erstürmung von Mendena und Ilсур bewiesen. Es muß als sicher gelten, daß diese beiden Ma'hay'tamim der ersten Generation noch heute weiterexistieren – als die 'Stadt aus der Tiefe' und der 'Plagenbringer', während die dritte große charpyptide Monstrosität, die 'Otta der Seeschlangen' wahrscheinlich ebenso der 'Brut' der ersten Dämonenarchen entspringt wie der Ma'hay'tam, der Ysilia angriff, derjenige, der im Golf von Perrium den Entsatzkonvoi der Rondrakirche angriff oder jener, der gänzlich vom Zugang zum Wasser abgeschlossen, im tobriischen Hinterland strandete. Momentan scheinen drei große Dämonenarchen sowie vier kleinere zu existieren. Es ist nicht bekannt, ob sich nur die 'erste Generation' vermehren kann oder ob man in naher Zukunft mit Dutzenden und Hunderten dieser Schrecken rechnen muß. Mehr zum 'typischen' Aussehen 'junger' Ma'hay'tamim und ihrer Entwicklungsgeschichte finden Sie im Anhang; wir wollen uns im folgenden um die drei größten Monstrositäten sowie um das übliche Auftreten der kleineren kümmern.

verändernde, scheinbar wachsende, organische Innenräume verfügen, in denen sich schrecklichere Monstrositäten aufhalten können als an

Deck, und daß alle Ma'hay'tamim eine Steuerperson haben, die zwar kein 'Steuer' hält und auch meist keine 'Person' mehr ist (sondern aufs Gräßlichste mit dem Schiff verwachsen), aber vorhanden und das 'Hirn' des Schiffs ist dieses Wesen allemal.



Die Stadt aus der Tiefe

»Sie ist Wähjad neugeboren, Schönheit aus der Tiefe. Lieblingstochter der Tiefen Tochter. Uägga Globomong! Sie kommt, um die Ungläubigen zu holen und die Gläubigen zum Bündnis zu bitten. An der Oberfläche sieht sie nur nach feuchter Größe aus, aber in den tiefsten Tiefen reichen ihre umgekehrten Türme in tiefste Tiefen. Tief uäggal Sie spinnt ihr Netz um Chalwens Thron, die achtbeinige Schönheit, Spinne der Nachtblauen Tiefen. Wenn der Tag kommt und Ihre Fluten das Land verschlingen, wird Mahayta die Gläubigen zu größerer Glorie tragen. Uäggal!«

— Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischerdorf Y. im Balash; aufgezeichnet im Haus der Hl. Noiona zu Selem, Efferd 1022 BF

»Das vermutete Operationsgebiet der als 'Objekt 2' oder 'Stadt aus der Tiefe' bezeichneten Einheit scheint sich bislang auf die südlichen Bereiche des vom Feind kontrollierten Meeresgebiets, namentlich die Küsten zwischen dem Yalaiad und Thalusa sowie der Südspitze Maraskans zu beschränken. Besondere Eigenheiten von Objekt 2 sind die ausgesprochen langsame Bewegung, das Absinken auf den Meeresgrund und die Überfülle auf Küsten, wohingegen das Schiff auf offener See leicht ausmanövriert werden kann.«

— Aus dem Dokumenten-Dossier des KGLA, Eintrag 20.14.1



Die Stadt aus der Tiefe ist in der Tat ein wüstes Konglomerat aus der ursprünglichen Dämonenarche (geschätzt mittlerweile 150 Schritt lang), eingefangenen Schiffen (meist Potten, einige Galeeren), verrottendem Tang und Treibgut, vielentakligem Meeresgetier, bizarren Korallen- und Stahlkonstruktionen, an den 'Bordwänden' hängenden Morfus und den Leibern unglücklicher Opfer. Auf den ersten Blick scheint die 'Stadt' nicht belebt, sonder eine weitere dümpelnde Monstrosität aus dem Sargassomeer zu sein. Wenn sie jedoch beginnt, sich langsam und gegen die Strömung auf einen Handelskonvoi zuzubewegen oder aus der Uferbrandung auf den Strand zuwandert, dann wird es Zeit, die Flucht zu ergreifen. Denn dieser Ma'hay'tam ist zwar langsam, aber fast unaufhaltsam.

Das Innere der Stadt ermöglicht sogar Luftatmern ein Überleben, und es gibt auch Orte, die erstaunlich stabil scheinen und von den 'Seesöldnern' an Bord als dauerhafte Wohnquartiere genutzt werden, wobei man wohl schon Charyptoroth-Paktierer sein muß, um den Gestank im Inneren zu ertragen ...

Die Besatzung besteht aus allerlei Kreaturen der Tiefsee, allen voran Krakoniern, dazu Ziliten (die meisten wohl als Sklaven) und Risso (desgleichen), einigen Gal'kzuulim, Wasserleichen und einigen wenigen Menschen, darunter dem feucht-untoten Ysbeorn, dem ehemaligen tobrischen Marschall und Kommandanten der Seesöldner und dem Obersten Bordmagus (sofern eine solche Bezeichnung gerechtfertigt ist) Arachnor von Shoy'Rina, dem ehemaligen Bordzauberer des Piraten El Harkir; der Steuermann dagegen ist ein riesiger, feister Krakonier, dem es wohl auch zuzuschreiben ist, daß sich die Stadt meist unter der Meeresoberfläche aufhält.

Der Plagenbringer

«Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Belagerungstürme (?) über den Himmel ziehen.»

—Proph. III/5

«Die Potte, die wir auf der Admiralin Kronstatter eskortierten, wurde schon am Elften von den Geisterschiffen versenkt. Zwar zerstörten wir zwei davon, aber den Feindkontakt konnten wir danach drei Tage lang nicht brechen. Schließlich kam die Dämonenarche, unausweichlich wie der Tod. Ein länglicher Klotz, kaum noch ein Schiff zu nennen, wuchernd von untotem Holz, so groß wie die Längen Mauern von Perricum. An den Seiten schwammen zwei Seeschlangen, angeschmiedet von Spinnenbeinen so groß wie Schiffsmasten. Es schien, daß sie sich in Schmerzen wanden und dabei die Arche voranpeitschten. Geflügelte Bestien stiegen auf und zerfetzten unsere Segel. Dann holte uns der Teppich schleimiger Morfus ein, der das Schiff umgab. Unsere Rotzen konnten der Artillerie des Kolosses nicht lange Widerstand leisten. Seeschlangenmäuler und Riesenspinnenbeine zogen uns heran, bis die Galionsfigur über uns aufragte, die einen monströsen Krakenmolch darstellte. Aufgedunsene Wasserleichen drängten an Bord und fingen unsere Pfeile ab, während dahinter Piraten und Unmenschen enterten. [...] Als wir Stunden später durch die Algengärten getrieben wurden, die das Oberdeck der Arche bildeten, sah ich die Admiralin Kronstatter nochmals. Vor dem Bug wie eine Vorbastion ausgerichtet, hatten Tentakel aus Holz, Verwesung und Schleim begonnen, über den Rumpf unseres Schiffes zu wachsen.»

—Maatfrau Josmine Bötticher, einzige Überlebende der kaiserlichen Kriegsbireme Admiralin Kronstatter

«Besondere Eigenheiten von Objekt 1 sind die große Schlagkraft und der Anspruch auf völlige Seeherrschaft, wobei die Bewegung jedoch durch un-

bekannte dämonologische oder politische Gesetzmäßigkeiten reglementiert scheint.»

—aus dem Tobrienbericht des KGIA, Tsa 29 Hal

Jener Ma'hay'tam, der den Angriff auf Tobrien mit dem Marsch über die Insel Rulat eröffnete, führte später unter Xeraans Kommando die Landungen in Ilsur und Südwall durch und schleuderte im Peraine 1020 BF eine kaiserliche Flottille mit über tausend Mann Besatzung in den Limbus. Danach zwang Xeraan den Dämon, mit dem Schwarzen Schiff zu verschmelzen, mit dem er das Liebliche Feld heimsuchte, später auch mit der *Perle von Festum*, einem gekaperten schweren Holken der Komtur-Klasse. Nachdem auch noch ein Ulchuchu in dem hemmungslos weiterwuchernden Rumpf gebunden wurde, war das entstanden, was auch das Arcanum nur in Andeutungen ein 'Schiff der Verlorenen Seelen' nennt, und größer als jedes der Vorgeschichte zudem. Begleitet von einem Geschwader von Thalukken und Kuttern, einige davon Geisterschiffe, dient die Dämonenarche, mittlerweile 200 Schritt lang, als sich ständig veränderndes Trägerschiff für krakonische Jagdschiffe, Haireiter und Morfus sowie für Vespertilos Leder-schwinger, Gotongi und bisweilen Karakilim.

Die Dämonenkrone weht als einziges Banner über einem Schiff, um das unentwegt gekämpft wird. Admiral Darion Paligan kommandiert die bisweilen tausendköpfige Unmannschaft mit seinem Stab: den Chimärologen Vermis und Vespertilio, dem krakonischen Opferpriester G'lb-Gulk'z mit den Haireitern aus Wahjahd, einer Gal'kzuula mit ihrem Beschwörerzirkel und der silbernen Rissofrau Siisch Zillik mit ihren 'Kampfschwimmern'. Die Piraten des ehemaligen Bundes der Schwarzen Schlange bilden Paligans Garde, doch nur Terrorregime und politisches Geschick halten die hoffnungslos verfeindeten Parteien zusammen: Borbarads Getreue gegen unabhängige Paktierer, Unterwasserwesen gegen Luftatmer, Diener Charyptoroths gegen die Agrimoths. (Eindringlinge oder Gefangene, die dem ersten Terror entgehen, könnten sich somit im Inneren als Anhänger wechselnder Gruppen ausgeben.)

Herz der Arche tief im Rumpf des Schwarzen Schiffes ist jener Altarstein, mit dem eine wahnsinnige Paktiererin als Steuerfrau verwucherte. Von undurchschaubaren Strömungen und Unheiligen Tagen getrieben, pendelt die Arche wie andere zwischen dem Friedhof der Seeschlangen und dem Strudel von Neersand, um ihre Schäden zu heilen und vielleicht demnächst wieder zu 'brüten'.

Die Otta der Seeschlangen

«Also, ich bin Jarlek der Fischer. Ich bin mit meiner Sippe vor zwei Wochen hier von Perricum aus rausgefahren, denn wir hofften auf einen großen Fang, jetzt, wo sich sonst keiner traut. Was haben wir gelacht und diese abergläubischen Memmen verspottet. Efferd war mit uns, und so konnten wir allen Patrouillen entwischen, es war nämlich Hufensperre verhängt. Mein Bruder Jorian war aber auch ein verdammt guter Steuermann und hat uns gut hinausgebracht. Der Fang war auch allererste Güte, und wir waren völlig fertig vom Netzeinholen, aber lieber voll und schwer als leicht und leer, was?»

Naja, wir waren auf der Rückfahrt und ich bin wohl ein wenig eingeschlafen. Plötzlich brüllte der Jorian was von wegen Alarm, da bin ich hochgeschreckt, dachte aber im ersten Augenblick, daß die Kaiserlichen uns gesehen hätten und uns eine Buße aufbrummen würden, die uns der ganze Fisch nicht wieder einbringt. Aber wär's das mal gewesen! Denn als ich näher hinschaute, glaubte ich, wir wären schon im Hufen und ich bloß besoffen, weil es sowas gar nicht geben konnte. in echt.



Also, wie soll ich das Ding beschreiben? Es war so eine Art Schiff, wie die Thorwaler es haben, nur daß es ganz aus Knochen und fauligen Fleischsetzen bestand. Das war an der Reling so hoch wie zwei Häuser und mindestens fünfmal so lang. Backbord und Steuerbord staken Dinger wie Ruder heraus, aber das waren keine, und ganz gewiß hat da kein lebender Mensch als Rojer dran gesessen. Denn die Dinger waren knorrig wie Knochenbeine, und das Schiff schlängelte sich wie eine Seeschlange auf uns zu, während diese Ruder wie die Beine von 'nem Tausendfüßler über das Wasser stakten.

Der Wind heulte schaurig durch das Gerippe, und die Knochen knirschten wie morsche Äste. Das Schlimmste aber war, sonst hatte sich eine völlige Stille über die Welt gelegt, und wie im dichtesten Nebel hörte man weder die Wellen unter noch die Seevögelschreie über einem. Jetzt, wo ich's bedenke, zweifle ich ja, daß überhaupt Vögel da waren. Zumindest lebende, wie der Herr Efferd sie geschaffen hat. Wir wußten gleich, daß da üble Zauberei am Werke war und haben versucht abzuhausen, aber für jeden Schritt, den wir davonruderten, stakte es zwei Schritt näher an uns ran. Der Wind wollte und wollte nicht greifen, als ob er all seine Kraft verliert, nachdem er durch die Knochen gestrichen ist.

Dann war dieses Knochenschlangenschiff an unserem Kahn und riß sein Maul auf. Wirklich, der Steven kam auf uns herunter wie bei einer lebendigen Seeschlange, und der Schädel war so groß wie ein Leiterwagen. Das Vieh stank gräßlich nach Seetang und fauligem Fleisch. Dann hat es uns gepackt, meinen Bruder und mich. Ich höre noch, wie das Kinn von dem Monstrum auf die Planken von unserem Boot schlägt, da birst auch schon das Deck, und die Spanten und der Kiel gleich mit. Die anderen haben geschrien, und ich hab sie nie wieder gesehen. Den Jorian hat es mit seinen Zäh-

nen einfach ein zwei Teile gerissen, aber ich bin dabei verschluckt worden. Ich habe mich dann einfach aufgerappelt und bin losgerannt.

Innen drin sah es absolut eigenartig aus. Da waren richtige höhlenartige Räume mit bebenden Wänden aus verrottendem Fleisch oder faulenden Häuten. Dann habe ich gesehen, daß das Schiff schon eine Art Besatzung hatte, aber die waren auch alle tot und verflucht.

Es war einfach unglaublich, wie zusammengewürfelt die war, da waren zerlumpte Waldmenschen neben Jerganer Stadtgardisten, eine Frau ohne Kopf und sogar ein paar Stutzer, denen ihre feine Seidenkleidung am Leib verrottete. Jeder von denen bewegte eines der stakenden Beine wie ein verdammter Rudersklave, und dadurch bewegt sich das Biest. Die haben mich überhaupt nicht bemerkt, weil jeder immer dieselbe Bewegung machte. Und dann kam der Oberkörper von Jorian angerobbt und hat sich auch ein Stück Knochen geschnappt.

Danach weiß ich kaum noch was, nur daß ich immer weitergerannt bin. Irgendwo waren auch Bewaffnete, die waren aber auch so langsam, daß sie mich nicht gekriegt haben. Die Götter wissen, was die mit mir getan hätten. Aber dafür waren sie auch scheußlich hartnäckig und nicht abzuschütteln, und ich dachte schon, ich würde da sterben. Vor allem, weil sich die Wände und Kammern dauernd veränderten. Einmal hab ich gemerkt, daß die Decke und der Boden sich auf einander zu bewegen und der Ausgang schrumpfte. Ich bin dann gerade noch durchgesprungen und war in einem Raum mit zwei Türen. Doch kurz bevor ich die eine erreicht hatte, war sie einfach weg. So bin ich hin und her geirrt, habe nur manchmal angehalten, um zu kotzen – Verzeihung, hoher Herr –, als plötzlich kurz eine Öffnung in der Außenbordwand entstand. Ich weiß nicht mehr, wie, aber ich bin einfach durch – lieber ertrinken als auf dem Monster sterben. Dann habe ich lange im Wasser gelegen, irgendwann muß mich wohl ein Schiff herausgefischt haben, sonst wäre ich nicht hier. Aber ich werde nie wieder aufs Meer rausfahren, das könnt Ihr mir glauben! Nie wieder!«

— Bericht eines Patienten der Schule der Austreibung zu Perricum, Travia 29 Hal



»Hinsichtlich des Verbleibs der drei bislang gesichteten Objekte können wir zum dritten melden, daß Berichte über eine gewaltige Monstrosität in Gestalt eines aus Seeschlangengerippen zusammengefügt Langschiffes im Thorwaler Stil vorliegen. Dieses etwa achtzig Schritt lange Gebilde wird vor allem in den Gewässern um Maraskan gesichtet und scheint, so eine Vermutung, seine Basis unweit des legendären Friedhofs der Seeschlangen in der Baronie Perlenmeer zu haben, nahe der Stelle, wo laut Bericht 16-B-XXVIII-26 die Dämonenarchen in diese Welt kamen. Die 'Knochenotta', wie die schnell entstandenen Legenden der Seeleute sie nennen, scheint sich nicht sonderlich aggressiv zu verhalten und kein gezieltes piratisches Verhalten zu zeigen; ob sie überhaupt von irgendeinem Verstand gelenkt wird, ist gleichfalls unbekannt, obwohl Spekulationen existieren, ein 'Admiral Vrak' habe das Kommando über das Schiff. Eine Person gleichen Namens ist uns als Pirat aus dem Südmeer bekannt.«

— aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hul

Kleinere Ma'hay'tamim

Insgesamt mag es etwa ein Dutzend Dämonenarchen oder deren Vorstufen geben, deren Aufenthaltsort allerdings nicht bekannt ist. Zwar wurde ein etwa 40 Schritt langes Exemplar häufiger im Hafen von Mendena gesehen, und von einer Piratenbande, die in der Chaluk-Bucht ihr Unwesen treibt, heißt es, daß zu ihrer Flottille ebenfalls ein etwa 30 Schritt langer Ma'hay'tam gehört, aber ob I Helme I Iaffax' Flotte über eingegliederte Archen verfügt oder ob die meisten sich am Fried-



hof der Seeschlangen aufhalten, darüber kann nur spekuliert werden. Wenn sie allerdings – alleine oder in einem Verband – zum Einsatz kommen, dann spielen Sie ihre Fähigkeit, auch im Sumpfgebiet so beweglich zu sein wie auf dem Wasser und sogar kurze Strecken an Land marschieren zu können, voll aus. Daher kann man den Ma'hay'tamim auch durchaus in der Nähe tobrischer Flüsse, bei einem besonders gewagten Angriff vielleicht sogar an den Oberläufen von Gadang und Mhanadi, Ongalo und Thalusi begegnen. Und na-

türlich findet man sie nie alleine, sondern stets begleitet von Paktierern, Krakoniern, Gal'kzuulim oder verderbten Söldnerseelen, und der sieche Odem der Niederhöhlen umweht sie und vergiftet Land und Wasser gleichermaßen ...

Ach ja, auf die beglaubigte Vernichtung einer Dämonenarche hat ein Konsortium, dem unter anderem die Mada Basari, das Haus Stoerrebrandt und Ruban ibn Dhachmani angehören, je nach Größe eine Prämie von 5.000 bis 250.000 Golddukaten ausgesetzt ...

Sanktuarien und die Flotten der freien Länder

Meisterinformationen:

Der Begriff des Sanktuariums muß in der Blutigen See etwas weiter gefaßt werden, da zum einen nicht das gesamte beschriebene Gebiet 'charyptothisch verseucht' ist, es zum anderen die Natur des Meeres ist, in stetiger Bewegung zu sein – und mit ihm die verfluchten Zonen wie auch die Sanktuarien. Denn letztere sind, mit Ausnahme der Inseln vor der Südküste Maraskans, fast ausschließlich Schiffe (in der ein oder anderen Form). Neben den schwer gesicherten Konvois, die die gefährlichen Meere durchpflügen, gibt es nämlich noch 'Freibeuter' der ein oder anderen Art, die sich dem Kampf gegen die

Finsternis (oder zumindest für Phexens Gnade und eine volle Schatztruhe) verschrieben haben, dazu noch die Kriegsflotten aus Perrium, Khunchom, Festum (und im Golf von Perrium auch aus Zorgan). Die Ereignisse auf der Blutigen See lassen sich somit zu einer regelrechten (finsternen) Freibeuterkampagne verknüpfen. Wie Sie eine solche handhaben können, finden Sie im Band **Unter Piraten** in der Box **Al'Anfa und der Tiefe Süden**; weitere Hinweise zu Schiffstypen, Meeresgebieten, Flottendienstgraden und dergleichen mehr sind im Heft **Die Seefahrt des Schwarzen Auges** in der **Thorwal-Box** versammelt.

Wen Praios liebt, den prüft er: Jilaskan, das Eiland der Zuversicht

Die Nordspitze Jilaskans liegt nicht mehr als 80 Meilen von Maraskan entfernt. Während seine Nachbarinseln, Etlaskan und Jandraskan, längst vom 'maraskanischen Pesthauch' vergiftet wurden (wobei es den Praiosfrommen recht eins ist, ob dort nun Ungläubige oder Paktierer sitzen), lebt es sich hier, darf man den Inselbewohnern Glauben schenken, glücklicher denn je. Zwar liegen bisweilen auch an den Stränden Jilaskans die fauligen Ausdünstungen des maraskanischen Dschungels in der Luft, zwar landen auch hier hin und wieder Verwirrte an, die, mehr tot als lebendig, die götterlästerlichsten Geschichten zum besten geben – doch Jilaskan scheint einen Weg gefunden zu haben, sich dem Grauen zu entziehen, ja, fast ist man geneigt zu sagen: es zu besiegen. Denn hier, wo die Nachfahren der unter Rohal verbannten Priesterkaiser leben, herrschte schon immer die tiefe Verehrung des Götterfürsten vor, und seit Menschengedenken galt hier das *Arcanum Interdictum*. Jene rückhaltlose Frömmigkeit soll es nach Ansicht der Jilaskaner auch sein, die ihnen heutzutage den besonderen Schutz Praios' sichert, wie es auch in Beilunk der Fall zu sein scheint.

Dabei möchte man sich jedoch hiezulande ganz gezielt von der 'Beilunker Verbissenheit' absetzen und hält vor allem die Kraft der heiligen Verzückung hoch. Die überbordende Freude des Erleuchteten, so die Überzeugung der Jilaskaner Prediger, stellt die wirksamste Waffe gegen allen Dunkelsinn dar. Denn was könnte beleidigender für die Götter sein, als die Gnade und Milde, die sie den Menschen gewähren, nicht gebührend anzuerkennen und zu huldigen? Und Praios' Gnade ist für den Jilaskaner offenkundig. Sie zeigt sich in der Güte, mit der menschliche Opfergaben angenommen werden, wenn sie nur selbstlos genug dargebracht wurden, und der Nachsicht, mit der dem reuigen Frevler verziehen wird, wenn er sich nur schonungslos genug zu läutern versteht – und sie offenbart sich insbesondere darin, daß ausgerechnet Jilaskan als Bollwerk der Ordnung wider das maraskanische Chaos erwählt wurde, das den Jilaskanern schon weit vor dem Erscheinen Borbarads ein Dorn im Auge war.

Ebenso wie in Beilunk wird auch hier das tagtägliche Leben vom

Praioskult bestimmt. Viel Zeit und Eifer wird auf Meditation, öffentliche Selbstbeichtigung und Läuterung sowie gemeinschaftliches Lobpreisen verwandt. Der Umgang miteinander ist von wohlwollender, doch nachgerade schonungsloser Aufrichtigkeit geprägt. Jung und Alt strebt danach, seine Schaffenskraft in den Dienst des Herrn Praios zu stellen: Während die allerkräftigsten Männer und Frauen sich der Arbeit in den Alabasterbrüchen verschreiben, deren Gaben entweder der Kirche direkt oder der ihr ergebenen Gräfin zugute kommen, oder bis zum körperlichen Zusammenbruch bei der Gewinnung kostbarer Edelhölzer helfen, kämmen die Kinder die Wolle der Phraischafe aus oder durchschwärmen den Regenwald auf der Suche nach seltenen Gewürzen, und die Greise rezitieren zur allgemeinen Erbauung mit brüchiger Stimme die heiligen Schriften. Wem eine besondere Ehre zuteil wird, den erwählt man als Ruderer für die Alabaster-Triremen, die unter schwerer Bedeckung und Choralklängen zum fernen Khunchom aufbrechen.

Dank der tatkräftigen Hilfe der Bevölkerung konnten die Bauarbeiten an der *Gülden Halle Unseres Herrn* zu Praiosdank, der 700 Seelen zählenden Hauptstadt (insgesamt leben auf der Insel vielleicht 3.000 Menschen), fast zur Gänze abgeschlossen werden. So kommt es, daß heute die mächtige Goldkuppel des Tempels die Hafenmauer hoch überragt und ihren blinkenden Schein, einer zweiten Sonne gleich, über das Meer wirft. Gleich dahinter erstreckt sich die Palastanlage der Gräfin Trontir von Alfz, die sich seit der Invasion Maraskans ihren Titel der 'demütigsten Dienerin Unseres Herrn' mit flammendem Eifer verdient hat. Was Bußfertigkeit, Selbstoffenbarung und religiöse Hingabe betrifft, so ist die Gräfin zu allen Zeiten ihren Untertanen mit leuchtendem Beispiel vorangegangen. Da nach einer alten Weisheit jedoch nur das erniedrigt werden kann, was hinreichend erhaben ist, sieht es Gräfin von Alfz heute mehr denn je als ihre heilige Pflicht an, auf eine prunkvolle Hofhaltung zu achten und ihren Reichtum in gebührender Weise zur Schau zu stellen – eine Haltung, die nichts mit der Heißgier anderer Monarchen gemein hat. Läßt die Gräfin dank bei



nen Zweifel daran, daß sie all ihre Habe dem Götterfürst überantwortet und mit dem Glanz ihres Herrschaftshauses nur den einen Zweck verfolgt: den Respekt der Menschen vor dem Allheiligsten zu mehren. Sollte dennoch einmal in ihr der Verdacht aufkeimen, sie habe an den Bequemlichkeiten ihres Standes Gefallen gefunden, läßt sie es bei ihrer Läuterung an Härte nicht mangeln.

Nun wäre es falsch, aus der Gottseligkeit zu folgern, daß die Jilaskaner ihre Augen vor dem Unsäglichen verschlössen, das sie umgibt. Das Gegenteil ist der Fall. Die schrecklichen Berichte ihrer seltenen Besucher scheinen sie förmlich in sich aufzusaugen, um dann mit vereinten Kräften die Gewißheit zu bejubeln, daß Glaube und Hingabe ihnen zum Sieg verhelfen werden. Auch die grausigen Mißbildungen, die sich immer wieder in den Fangnetzen der Fischer einfinden, lösen mehr triumphierendes Entzücken denn Ekel aus. Wurde früher noch ein jeder Fang, der eine solche Kreatur enthielt, dem Meer zurückgegeben, ist man mittlerweile dazu übergegangen, die Funde am Strand auszubreiten, wo sie unter Praios' Schein zusammendörren, bis sie schließlich dem reinigenden Feuer überantwortet werden.

Entsprechend begeisterte Aufnahme wird auch jedem Hilfesuchenden zuteil werden. Doch geht man stillschweigend davon aus, daß jeder, dem die Schiffe mit den goldenen Segeln letzte Rettung waren, den heißen Wunsch verspürt, sich von dem Erlebten zu reinigen.

Und man ist allzu gerne bereit, ihm auch dabei zu helfen – sei es durch sachkundige Unterweisung in der Klausur und meditativen Versenkung oder durch bereitwilliges Einräumen einer Arbeitsmöglichkeit, in den Steinbrüchen, beim Tempelbau oder den Holzfällerarbeiten in der grünen Hölle.

Meisterinformationen:

Wer sagt, daß es nur bei der Tsa- oder Hesindekirche seltsame Sekten gibt? Zumindest nach Sicht der meisten Lichtboten der letzten Jahrzehnte bewegen sich die Jilaskaner auf dem schmalen Grat zwischen Erleuchtung und Häresie (zumal sie die Direktiven des Wahrers der Ordnung für Aranian und Maraskan meist geflissentlich überhören). Das *Arcanum Interdictum*, das Verbot jeglicher Zauberei, ja, das Unvermögen, auf der Insel überhaupt Zauber wirken zu können, hat Jilaskan wohl ebenso vor dem Verderben aus den Nachtblauen Tiefen bewahrt wie der glühende Eifer seiner Bewohner (und vielleicht die Tatsache, daß Jilaskan einfach weitab jeglicher möglichen Invasionsrouten lag. (Ganz nebenbei hat es dazu geführt, daß auf der Insel auch keine Zauberkundigen mehr geboren werden, weswegen auch andere Aspekte des Praios-Glaubens wie Pogrome gegen Zauberer völlig unbekannt sind.)

Und so sind Jilaskan und ihre Umgebung so sehr von der Blutigen See getrennt, daß es dem Schiffbrüchigen, der von einer der zwei Galeeren der 'Goldenen Flotte' (Reichweite: etwa 20 Meilen um Jila-

skan herum) gerettet wird, nach dem Terror auf See wie das Paradies auf Deren vorkommen mag – zumindest die ersten drei Tage ... Wenn man Jilaskan verlassen will, bleiben eigentlich nur zwei Möglichkeiten: sich bei einer der nächsten Patrouillenfahrten an der Südspitze Etlaskans absetzen zu lassen oder zu warten, bis wieder ein Konvoi aus den zwei Potten, der Zedrakke und den beiden Galeeren mit Alabaster und Gewürzen nach Thalusa, Kannemünde oder Khunchom aufbricht. Ausländische Kauffahrer frequentierten die Insel früher schon selten – heute kommt vielleicht einmal im Jahr ein Festumer Schiff vorbei. Und, um es zu erwähnen: einen Hafenbezirk oder ein 'Fremdenviertel', wo man vor dem Glaubenseifer der Jilaskaner sicher ist, gibt es nicht ...

Jandraskan, Etlaskan und Beskan

Neben Jilaskan sind der Südostspitze Maraskans die Inseln Jandraskan, Etlaskan und Beskan vorgelagert. Alle drei Inseln sind von dichtem Urwald bedeckt und, von Piratenstützpunkten abgeschnitten, niemals besiedelt worden. Nur an wenigen Stellen der Küsten ist es möglich, mit Schiffen anzulanden, da die Inseln entweder von dichten Mangrovengürteln oder von steilen Klippen gesäumt sind.

Jandraskan gilt als 'Ausweichhafen' der Freibeuter des Shikanydad, vor allem aber als Basis der freien Maraskaner, um die Handelswege nach Thalusa (und bisweilen Khunchom) offenzuhalten. Die Piraten besitzen mehrere kleine Stützpunkte und angeblich eine Festung im Dschungel, die jedoch noch kein Auswärtiger jemals gesehen hat.

Etlaskan dagegen ist heftig umkämpft: maraskanische Freibeuter, borbaradianische Piraten, die Flotte von Fürstkomtur Haffax und unabhängige Halsabschneider zweifelhafter Loyalität haben die Insel, auf der es auch noch vereinzelte Siedlungen der Achaz sowie alte echsische Ruinen geben soll, zum Stützpunkt erkoren und liefern sich bisweilen kleine, aber äußerst verlustreiche Scharmützel.

Beskan schließlich, die 'Affeninsel', ist von Menschen fast unberührt, was vor allem an der Wildheit der hier – und nur hier – heimischen Kalekken, einer großen Affenart liegt. In einer verborgenen Bucht an der Ostküste Beskans findet sich auch das Versteck des berühmten Piratenkapitäns Kodnas Han, gegen Landangriffe (vor allem gegen die Kalekken) gut geschützt durch eine acht Schritt hohe angespitzte Palisade, zur See hin durch zwei Batterien je drei mittelschwerer Rotzen aus verschiedenen Preisen. Kodnas Han ist maraskanischer Patriot, und das seit fast zwanzig Jahren. Er fährt zwar nicht offiziell unter der Flagge des Shikanydad, gilt aber inoffiziell als Anführergestalt der maraskanischen Freibeuter; sein Schiff, die *Tiger von Maraskan* (III, würde ein Spötter hinzufügen), ist eine große, flachgehende Thalukke, die ihre Kraft eher aus der Beweglichkeit als aus übermäßiger Bewaffnung zieht.

Die Flöße der Tocamuyac

»Behaupte nicht, sie seien feige! Siehst du mich?! So, wie ich hier stehe, stehe ich nur, weil diese braunen Wasserratten mit ihrem vorzeitlichen Floß mich aus dem Wasser gezogen haben! Mich, der immer dort ist, wo das Meer am stürmischsten ist! Irgendwo zwischen Rulat und Jergan. Und ich habe dieses schleimige, zähnefletschende, tentakelschwingende Dämonending bereits an meinem Rock lutschen gespürt wie einen Säugling an der Mutterbrust. Nein, feige sind sie nicht, so wahr mir Praios helfe!«
— Seemannsgarn, aufgeschnappt in Vallusa, 29 Hal

Der Stamm der Taba-Tawa, der Wellenzügel, mag der einzige Stamm

neben den in Vallusa zurückgebliebenen *Kehata-He* sein, der noch nördlich Thalusas im Perlenmeer angetroffen werden kann. Die übrigen Floßleute oder Tocamuyac zogen sich mit ihren schwimmenden Dörfern bald nach dem Erscheinen dämonischer Meerwesen in südlichere Gewässer zurück, denn eine der hervorstechenden Charaktereigenschaften der Tocamuyac ist und war immer der sofortige und schnelle Rückzug bei drohender Gefahr. Dies ist keine Frage von Mut oder Feigheit, sondern eine Entscheidung für das Überleben ihrer Gemeinschaft auf dem schwankenden Boden eines Schilfloßes.

Die Taba-Tawa wären ebenso sicherlich längst nach Süden geseelt.



wenn nicht die Geister der Ahnen zu ihrer Schamanin Huka-Hey gesprochen und ihr geraten hätten, die Wellen ihrer Ahnen nicht zu verlassen und weiterhin den Geist der Alten Kehala zu hüten. So befindet sich das eine Floß der etwas über zwanzig Köpfe zählenden Sippe immer noch in den Gewässern nördlich Jergans. Sie meiden Schifffahrtsrouten und weichen jedem Dämon oder Ungeheuer aus, von dem die Wellen Huka-Hey in aller Regel zu berichten scheinen. Handel betreiben sie nur mit den Piraten auf Rulat, sonst bleiben sie den Küsten und ihren dämonischen Kreaturen und Handlangern fern.

Käme es dennoch einmal auf hoher See zu einer Begegnung mit einem fliegenden oder schwimmenden Dämon, wird die kleingewachsene Huka-Hey die erste sein, die ihr Schwert eines Sägefisches in die Höhe recken und mit markerschütterndem Schrei die Kreatur herausfordern wird.

Meisterinformationen:

■ Die Alte Kehala ist der Schlüssel für das Überleben der Taha-Täwa:

Sie ist eine alte Drachenschildkröte, quasi eine Schwester der in den Grotten des Efferdtempels von Havena hausenden Lata, verfügt ebenso über eine fremdartige, animalische Magie von beträchtlicher Macht und ist somit als ein schwimmendes Sanktuarium anzusehen. Die Floßleute begleiten sie, so wie immer wieder Delphine dem Floß folgen, und stehen unter ihrem Schutz.

Huka-Hey ist Kehalas Sprachrohr und in einem gewissen Sinn ihre Schülerin, so daß allein die Kunst der Schamanin in der Elementarzauberei und insbesondere der Elementarbeschwörung (Wasser) – unterstützt durch Kehalas Kraft – auch einen Vhatacheor in die Flucht schlagen kann.

Erleiden Ihre Helden im nördlichen Perlenmeer Schiffbruch, kann das Floß mit den sechs runden Hütten und der seltsamen Takelung zu einer 'Rettungsinsel' unschätzbaren Wertes werden. Bedenken Sie, daß die Floßleute auch einen der ihren erbarmungslos ausstoßen, wenn er gegen die Regeln der Gemeinschaft verstößt – für Helden gilt dies noch viel eher!

Die Insel Korelkin

»Bislang ist es unseren Kapitänen und auch den Seefahrern des Bornlandes noch nicht gelungen, jene Insel Korelkin zu lokalisieren, die ein Hafen für die Flotte des Horasreiches sein soll und die angeblich etwa 600 Meilen östlich von Maraskan im Perlenmeer liegen soll.

Ruban ibn Dhachmani, den man den 'Rieslandfahrer' nennt, hat nach eigenen Aussagen jene Insel bereits einmal – unfreiwillig und vor der Entdeckung durch die Horasier – besucht, und beschreibt sie als Eiland von vielleicht 30 Meilen Durchmesser mit steilen Felsküsten und einem recht

flachen, wenig bewaldeten Hügelland im Inselinnern, mit klaren Quellen und wenigen bedrohlichen Kreaturen, wiewohl einige Harpyien und ein Drach dort leben sollen – was wir jedoch der blühenden tulamidischen Phantasie zuschreiben wollen. Die horasischen 'Organisationstafeln der Cron-Armeen' nennen einen uns völlig unbekannten 'Efferdan von Pertakis' als 'Hafen- und Insel-Commandant von Korelkin'.«

—Jahresbericht der KGIA zum Bereich Perlenmeer, Rahja 28 Hal, Zirkular für das Kaiserhaus

Greif, Sphinx und Krummsäbel

Den Piraten, dämonischen Schiffswesen und Kreaturen aus der Tiefe stehen die Flotten dreier Reiche gegenüber: die Perlenmeerflotte des Mittelreichs (oder besser: deren Reste), die Flotte Araniens und die Schiffe des Fürsten von Khunchom.

Unter dem Greifenbanner

»[...] Sowohl die Anzahl der verfügbaren Einheiten als auch deren Ausrüstungsstand als auch die Moral der Matrosen und Seekriegerinnen müssen schlichtweg als erbärmlich bezeichnet werden. Dazu kommt, daß durch die ungünstige Lage des Hafens Perricum kaum Unternehmungen gegen den Feind möglich sind und sich die Operationen der Perlenmeerflotte auf gelegentliche Ausfälle zur Versorgung Beilunks beschränken müssen.

Von der vormaligen tobrischen Heimatflotte existiert einzig noch die Karavelle Tobimora, von der Maraskanflotte noch eine Trireme der Perricum-Klasse, eine Zedrakke und drei ältere Biremen, von der Hochseeflotte immerhin noch zwei Schivonen, eine Trireme der Perricum-Klasse, eine Karavelle, zwei Zedrakken und ein Holken. Dazu kommen noch etwa ein Dutzend Unterstützungsfahrzeuge und dienstverpflichtete Fischerboote.

Eine Neuordnung der Geschwader ist – vor allem offensichtlich aus der Eitelkeit der Admiräle heraus – noch nicht erfolgt; Modernisierungen erfolgen teils aus lähmender Apathie, teils aus dem Mangel an südländischen Hölzern nur schleppend; die Besatzungen müssen ihre Wartezeit kaserniert im Kriegshafen verbringen, was jedoch nicht vor häufigen Händeln im Hafengebiet schützt. Auch ist die Desertionsrate unnäbzig hoch, was vor allem bei den Ruderschiffen zur faktischen Kampfunfähigkeit geführt hat. Schlußendlich sei noch der Verlust der Sccadler von Beilunk genannt.

Es soll allerdings erwähnt werden, daß es einige löbliche Ausnahmen gibt: die instandgesetzte Stern von Beilunk unter Deirdre ni Sanin (siehe Bericht 29-OST-431), die Eisenwald unter Elgor Gorstwick und die Schivone Kaiser Reto unter Praiadanya Seridarez, letztere zweifelsohne die beste Einheit im Osten.»

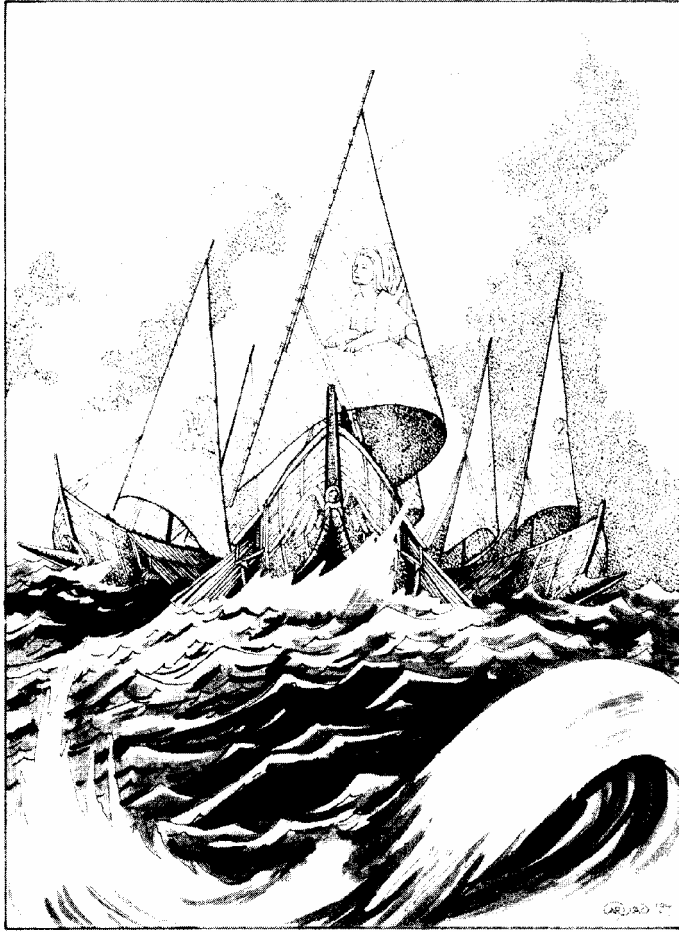
—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal; vertrauliche Anhänge, nur für die Reichsbhüterin und den Reichsgroßadmiral.

Meisterinformationen:

■ Mehr zu den Resten der Perlenmeerflotte, vor allem aber zum Kriegshafen **Perricum**, finden Sie im gleichnamigen Kapitel.

Die Flotte des Arkos Schah

»Der Admiralin Pelioppe von Rathmos, einer zorganloyalen Elburierin, untersteht die Flotte des Schahs, die in den beiden Häfen von Zorgan und Mendicum stationiert ist. Von den Schiffen der letzten Jahre wurden einige zerstört, andere sind den abtrünnigen Oroniern in die Hände gefallen oder wurden von Maraskanern gestohlen. Geblieben sind den Araniern zwölf mächtige Triremen der 'Zorgahan'-(vormals 'Perricum')-Klasse, jedoch nur eine Handvoll sonstiger Triremen und kleinerer Biremen. Dieser Verlust macht die Großgaleeren zu machtvollen Kampfschiffen, die das Gefecht selbst mit daimoniden Wesenheiten aufnehmen können, jedoch dringend Unterstützung von wendigeren Kleinschiffen bedürfen. Zu diesem Zweck wurden zwei Dutzend kleine, hochbewegliche Thalukken in Auftrag gegeben, die allmählich die alten Potten als Hilfsfahrzeuge ersetzen sollen. Die aranische Flotte besitzt derzeit zwölf Geschwader, die jeweils vom



Zorgahan-Kapitän befehligt werden: Das Erste bis Achte Geschwader umfaßt jeweils eine Zorgahan-Trireme, eine andere Trireme und zwei Thalukken, das Neunte bis Zwölfte Geschwader ist schwächer und besteht aus je einer Zorgahan-Trireme, einer Bireme, zwei Thalukken und einer Potte. Am 1. Firun 29 Hal sind sie folgendermaßen verteilt: Zorgan (I., II., III.,

IV., IX.,); Mendlicum (V., VI., VII., X.); Shara (VIII.), Nasirabad (XI.) und Bakrachal (XII.)»

—KGIA-Sammelbericht über den Aranischen Widerstand, Firun 29 Hal, für den gesamten Kaiserhof

Die Wächter des Mhanadi

Zusammen mit den Schiffen der bewaffneten Efferdbrüder sind in Khunchom sicherlich drei Dutzend Schiffe verschiedenster Bauart, von der großen Zedrakke *Heiliger Zorn* und der Schivone *Wesir Zalbahan* bis hin zu Thalukken von vielleicht dreißig Quadern Schiffsraum stationiert, die vor allem den Golf von Tuzak und das Mhanadidelta sichern und vor dem Hafen von Tuzak Helme Haffax' Galeeren belästigen. Erwähnenswert an den Schiffen der Khunchomer Flotte, die übrigens nicht in Geschwader gegliedert ist, sind die gemischten Besatzungen (Khunchomer, Exilmaraskaner, Thorwaler, Seesöldner), die erstaunlich gut kooperieren, und die Tatsache, daß auf jedem der Schiffe mindestens ein Efferd-Novize Dienst tut, auf größeren Einheiten sogar jeweils ein (Voll-)Geweihter.

Bornische Handelsfahrer

Wie Bereits in der Box **Rauhes Land im hohen Norden** erwähnt, ist Festum durch die Blutige See quasi vom Handel abgeschnitten – ein Schicksal, das auch Khunchom droht und das Perrium mit voller Härte getroffen hat –, und nur wenige bornische Kapitäninnen und Kapitäne wagen den Durchstoß nach Kannemünde (dem Salzlieferanten) und Port Stoerrebrandt (Gewürze, Heilkräuter, Hölzer), die damit praktisch zu isolierten Kolonien geworden sind und auf die andere Seemächte des Südens (wir wollen hier keine Namen nennen) ihre schwarzen, gierigen Rabenaugen geworfen haben.

Wenn einmal Schiffe von und nach Festum unterwegs sind, dann meist in einem großen Konvoi aus etwa einem Dutzend leicht bewaffneter Koggen und Holken, geschützt von fast der gleichen Anzahl waffenstarrer Geleitschivonen – und deren Ankunft in Festum wird gefeiert wie die Rückkehr eines Gildenlandfahrers in Kuslik (auch wenn die Erfolgsaussichten des Gildenlandfahrers doch noch ein wenig geringer sind ...).

Freibeuter

Neben den 'offiziellen' Kriegsflotten der verbündeten Reiche gibt es natürlich auch noch den ein oder anderen Kapitän, der den Kampf gegen die Heptarchen eher 'inoffiziell' führt und sich weder bei geplanten Unternehmungen noch bei der eventuellen Beuteverteilung dreinreden läßt ...

Die 'Sulman al-Nassori'

»Im Nordhafen von Khunchom wird momentan ein Schiff ausgerüstet, das unter dem Namen Sulman al-Nassori bereits einige Erprobungsfahrten hinter sich haben soll. Das Schiff mißt gut 40 Schritt in der Länge und 9 Schritt in der Breite und hat angeblich einen ausgesprochen geringen Tiefgang. Die Trutzen sind in einem verspielt-tulamidischen Stil gehalten, beherbergen aber nach Ansicht unserer Khunchomer Marineexperten etwa genauso viel Torsionsgeschütze wie eine gleich große Schivone. Interessant erscheint, daß das Schiff nur eine Hilfsbetakelung im Stil einer Galeere aufweist, aber keinerlei Ruderbänke zu erkennen sind. Die Werft, in der das Schiff ausgerüstet wird, ist ungewöhnlich gut bewacht

Der Bau des Schiffs wird zu gleichen Teilen vom Handelshaus Dhachmani und von der Drachenei-Akademie finanziert, wobei die Magi der letzteren Institution auch viele der Besatzungsmitglieder stellen sollen.»

—Jahresbericht der KGIA zum Bereich Perlenmeer, Ruhja 28 Hal, Zirkular für das Kaiserhaus

Die *Sulman al-Nassori* ist das ehrgeizige Projekt der Khunchomer Artefaktmagier, mittels Dschinnenzauberei und der Anwendung des MATERIALIA ANIMAT ein Schiff zu schaffen, das unabhängig vom Wind und den Kräften der Ruderer bewegt werden kann. Sinn und Zweck dieses ungewöhnlichen Schiffs ist die Erforschung des Perlenmeers, der Kampf gegen die charyptothischen Monstrositäten und die Ausbildung tulamidischer Schiffsmagier. Nachdem am 30. Hesinde 1022 an Bord des Schiffes eine große magische Zeremonie abgehalten wurde, brach die *Sulman al-Nassori* mit ihrer einhundertfünfzigköpfigen Besatzung am 6. Firun zu ihrer Jungfernfahrt nach Al'Anfa, Grangor und Havena auf, wohl mit dem Ziel, weitere Zauberer verschiedener Spezialisierungen an Bord zu versammeln.



Unter der Flagge des Shikanydad

»[...] Die ursprüngliche 'Invasionsflotte' der Maraskaner, die sie aus allen Gebieten des Perlenmeers zusammengeraubt hatten, dient heute zu großen Teilen als Piratenflotte – oder, nach moderner Sprachregelung: Freibeuterflotte, da die Kapitäninnen und Kapitäne meist einen Kaperbrief des Shikanydad führen –, meist in Gruppen von zwei oder vier Schiffen. Die Gesamtstärke dieser 'freimaraskanischen Flotte' wird auf fünf größere und sechs kleinere Zedrakken, etwa ein Dutzend mittelgroße Thalukken und etwa zwei Dutzend umgebaute Fischerboote geschätzt. Als Haupthäfen können Mherweggyn, die Insel Jandruskan und Sinoda selbst angesehen werden; die Behauptung, ein weiterer Hafen existiere in den nordöstlichen Echenstümpfen, konnte noch nicht verifiziert oder falsifiziert werden.«

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Die meisten dieser maraskanischen Freibeuter erfüllen gleichzeitig auch die Funktion einer Handelsflotte (so wie viele der Kapitäne ohnehin früher Schmuggler waren). Hauptumschlagplatz für maraskanische Waren (Heilkräuter, Gewürze, bedruckte Tuche, in geringem Umfang auch Stahl) ist das (bisweilen von Maraskan beanspruchte) Thalusa. Khunchom und Kannemünde werden selten einmal angefahren.

Die Schiffe des Shikanydad sind meist nur zur Hälfte mit Maraskanern besetzt, den Rest der Besatzung bilden Seesöldner, ehemaligen Piraten und Halunken aus aller Herren Länder. Von einem Schiff der Maraskaner aus der Blutigen See gefischt zu werden, ergibt eine gute Möglichkeit, ein wenig in die maraskanische Kultur 'hineinzuschnuppern', ohne gleich von den Eindrücken einer völlig fremden Religion und einem für Mittelreicher wie Tulamiden ungewohnten Lebensgefühl schier erschlagen zu werden (siehe das entsprechende Kapitel).

Ach ja, auch wenn sie die widernatürlichen Horden des Äthrajin hasen, sind die Piraten des Shikanydad doch vernünftig genug, einer Auseinandersetzung mit einem Ma'hay'tam aus dem Weg zu gehen. Fanatismus bei der Bekämpfung der Dämonen überlassen sie gerne den Jilaskanern ...

Rache für Llanka!

»[...] So sind der Eroberung Llankas und der nahebei liegenden Ottaskin des thorwalschen Seesöldnerbundes der 'Drachen von Llanka' nur ein Schiff mit etwa dreißig Köpfen Besatzung entkommen, darunter wohl eine Swafnir-Geweihte und eine Art Bordzauberer. Dieses Schiff, die Rache für Llanka ex Silberrochen, hat seine Basis irgendwo an der frei-aranischen Küste; die Hauptaktivität dieser Freibeuter richtet sich gegen den oronischen Seehandel.«

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Unter 'oronischem Seehandel' verstehen die ehemaligen Seesöldner alle Schiffe unter oronischer Flagge sowie alle Schiffe, die – aus welchen Gründen auch immer – die oronischen Häfen Elburum und Yasairabad anlaufen. Die Thorwaler agieren momentan 'auf eigene Rechnung' – und gezahlt wird in Blut: Ein Feindschiff, das der Rache für Llanka in die Quere kommt, wird geentert, alle Besatzungsmitglieder vom Kind bis zum Greis erschlagen (eventuelle Rudersklaven an der Küste Araniens abgesetzt), alles Brauchbare, nicht eventuell 'Unheilige', geplündert und das Schiff dann auf den Grund des Golfs von Perrium geschickt. Gnade wird nicht verlangt oder gewährt – ungewöhnlich blutrünstig für Thorwaler, aber es heißt auch, daß viele der Besatzungsmitglieder schon mit 'Walwut im Bauch' über die gegnerische Reling springen ...

Die bewaffneten Efferdbrüder

Die Gilde der Seeleute, über die Jahre stets im Ansehen gewachsen, efferdfromm, arbeitsam und nicht unwesentlich begütert, entschloß sich schon Anfang 1021, als die Herrschaft der Schwarzen Horden über das Perlenmeer sich erst abzeichnete, in Grangor, Havena und Neetha je eine Schivonella modernster Bauart auf Kiel legen zu lassen, mit dem Ziel, Schiffbrüchige im Perlenmeer zu retten, damit ihre Seelen nicht der Tiefen Tochter anheimfallen.

Die Schiffe werden momentan in ihren jeweiligen Bauwerften ausgestattet, und es heißt, daß die Beleman von Grangor, die Rondrikan von Havena und die Gebelaus von Neetha schnell, wendig, widerstandsfähig bis zur letzten Planke und leicht bewaffnet sein sollen – vor allem aber sollen sie die erfahrensten Offiziere und Mannschaften an Bord haben, die für Gold und garantiertes Seelenheil anzuwerben sind, dazu auf jedem Schiff ein Geweihter und ein Novize des Herrn Efferd, Medici und Seesöldner.

In ihren geplanten Häfen Vallusa, Zorgan und Khunchom sollen die Schiffe im Peraine 1022 eintreffen, und dann mag sich zeigen, ob nicht der stetigen Zunahme der Wasserleichen und Gal'kzuulim endlich ein Ende gesetzt werden kann.

Die 'Secadler von Beilunk'

»Seit fünf Jahrzehnten lachen die Schiffsbauer von Kuslik und Festum über unsere veralteten Galeeren. Aber seht sie euch an mit ihren hochbordigen Schivonen und ihren Torsionsgeschützen. Gegen diese dämonischen Gegner sind sie hilf- und nutzlos. Aber der rondrianische Rammangriff mit Feuer und Bannmagie wird plötzlich zur einzigen Waffe, die diese Monstrositäten zurück in die Niederhöhlen werfen kann.«

—aus dem Logbuch der 'Secadler von Beilunk', 4. Praios 29 Hal

»Archivanweisung: Sämtliche Dossiers bezüglich der Kaperung der Secadler von Beilunk sind im Licht der neueren Ereignisse zu überarbeiten. Expressis verbis sind folgende Änderungen einzufügen: Rateral Sanin (XII.), vormals Markgraf zu Windhag, ist als Kapitän der Secadler zu führen. Dem Haus Sanin wird die Pfalz Weißenstein, vormals Weißengau, zu Lehen gegeben; alle Ansprüche des Hauses Sanin auf den Markgrafen titel von Windhag sind hinfällig. Die Secadler von Beilunk wird aus dem 1. Geschwader der Perlenmeerflotte ausgegliedert und fernerhin als einzeln operierende Einheit geführt.

An Residenten: Alle Ermittlungen gegen Kapitän Sanin wegen Diebstahls von Flotteneigentum, resultierend aus Taten zwischen dem 15. Rahja 28 und dem 30. Praios 29, sind einzustellen.«

—aus dem Perlenmeer-Dossier des KGIA, Firun 29 Hal

Rateral Sanin, albernischer Seebär und Haudegen, für seine Entdeckungsfahrten im Perlenmeer auf der Secadler zum Großadmiral der Westflotte und Markgrafen von Windhag erhoben, mußte den borbaradianischen Untaten in 'seinem' Meer, der stückweisen Vernichtung der Perlenmeerflotte und der nach seiner Meinung offensichtlichen Unfähigkeit des Admiralissimus Rudon von Mendena so lange tatenlos zusehen, bis ihm wohl der Geduldsfaden riß: Am 15. Rahja 1021 kaperte er mit einem Haufen Getreuer (viele davon Veteranen der Entdeckungsfahrten) die Secadler im Hafen von Perrium, um den Krieg endlich zum Feind zurückzutragen. Seitdem kreuzt die Secadler, mittlerweile mit bunt gemischter mittelreichisch-aranisch-Khunchomer Besatzung an Bord, zwischen Beilunk und Kannemünde, um sowohl die dämonischen Veränderungen des Perlenmeers zu kartographieren



als auch die Schiffe der Borbaradianer zu versenken, wo immer sie angetroffen werden. Die *Seedler* macht dabei nicht viel Federlesens: Nach einer einzigen Kapitulationsaufforderung sprechen die weittragenden Geschütze. Bislang hat Sanins Schiff noch nicht genügend Aufsehen bei den Heptarchen erregt, daß Xeraan den 'Plagenbringer' entsandt hätte, aber nach der Versenkung von zwei Versorgungszdrakken auf der Route Jergan-Mendena, einer Landung im Yalaiaad und zwei Versorgungsfahrten (eine für Beilunk, eine für Ilсур) ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Paligan und Sanin aufeinandertreffen.

Die *Seedler*, eine 7 v.H. auf Kiel gelegte Tirreme der Pericum-Klasse (nach neuerer Klassifikation eine Galeasse), wurde zuletzt in den Jahren 24 bis 27 Hal generalüberholt und gilt, trotz ihres Alters, in ruhigen Gewässern als überaus schlagkräftige Einheit, deren moderne mittelschwere Torsionsgeschütze (einheitliche Waffen nach Plänen von Meister Farmosch, die 350 Unzen schwere Kugeln verschießen) zu den weitreichendsten auf allen Meeren gehören.

Darüber hinaus ist die *Seedler* mit Harpun-Aalen und Hornissen bestückt und bietet bis zu 100 Seckriegern Platz.

Abenteuervorschläge

Vorweg: Viele der Abenteuer auf der Blutigen See werden natürlich – wie es der Name schon sagt – auf See spielen, weswegen sich auch Heldentypen wie Thorwaler, Seefahrer, Efferd- und Swafnir-Geweihte oder ganz besonders eignen, Zwerge oder alle Freunde ... ähem ... hohen Rüstungsschutzes eher weniger, und auch nichtkämpfende Helden werden sich häufig in einer reinen Unterstützungsrolle wiederfinden (was aber bei längeren Seereisen und der Enge an Bord, die natürlich auch das Kennenlernen unter den Besatzungsmitgliedern fördert, nicht unbedingt ein Nachteil sein muß).

Der Spielstil sollte, den Schwarzen Landen angemessen, im Vergleich zu den Südmeer-Piratenabenteuern eher düster sein (wobei es im Piratenversteck oder nach überstandener Schreckensfahrt natürlich durchaus lustig zugehen darf). Umgeben von Feinden, auf einer Nußschale den Elementen ausgesetzt, fördert eher die Atmosphäre von *Das Boot* als von *Der scharlachrote Pirat* ...

—**Begegnungen:** Trotz aller Gefahren ist der Weg durch die Blutige See immer noch die schnellste Verbindung zwischen z.B. Brabak und Festum, und es gibt auch genügend Schiffe, die – entweder im bewachten Konvoi oder als gut bewaffnete Einzelfahrer – hier mit Efferds Hilfe den Dämonen und Piraten trotzen: Blockadebrecher mit Korn für Beilunk, Einsatztruppen für Ilсур, Kauffahrer aus Festum oder Kuslik, einzelne Expeditionsschiffe. Im eigentlichen Herz der verfluchten See kann es dabei durchaus täglich zu Begegnungen mit dämonischen Schrecken oder auch 'nur' Piraten Xeraans kommen, wobei 'Begegnungen' durchaus nicht immer 'Schiffsgefechte' heißen muß.

—**Schiffbrüchig:** Wenn man die verfluchten Seegebiete durchqueren muß, ist es nicht unwahrscheinlich, daß man schließlich an eine Planke geklammert im grünblauen Nichts endet und sich wirklich jegliches Segel am Horizont herbeisehnt. Und ob man dann von den Tocamuyac (auf ihren festgelegten Routen), den praiosfrommen Jilaskanern, den Piraten des Shikanydad oder gar von einem feindlichen Schiff aufgefischt wird, macht schon einen gewissen Unterschied ...

Neben dem Kennenlernen fremder Kulturen (denken Sie auch an das Zusammenwachsen verfeindeter Crews in der Fernsehserie *Voyager*) bieten sich solche Szenarien natürlich an, um die Helden von 'unnötigem Ballast' (zumindest aus Meistersicht) zu befreien. Sie sollten nur darauf achten, daß die Heldengruppe sich gemeinsam retten kann, sonst stehen Ihnen als Meister einige schwierige Abende bevor.

—**Mord an Bord:** Seereisen eignen sich bekanntermaßen vorzüglich als 'closed-room-Szenarien' – und ein einzelner Dieb, Mörder, Saboteur oder Paktierer kann, geschickt gespielt, eine ganze Schiffsbesatzung inklusive Heldengruppe auf Trab halten. (Dabei muß es nicht einmal hauptsächlich um dämonische Schrecken gehen, eine horasische Intrige oder das Verschwinden eines wertvollen Schmuckstücks oder Artefakts tun's auch, wenn man nur spürt, daß dies alles einen größeren, dämonischen Zusammenhang haben könnte ...)

—**Die Schrecken der Küste:** Die Blutige See ist nicht nur bedrohlich, von ihr geht auch aktiv Bedrohung aus, seien es Piratenüberfälle auf Küstendörfer im Balash oder im Bornland, oder – weitaus bedrohlicher – daß sich selbige, abgelegene Dörfer bereits der Tiefen Tochter ergeben haben und finstere Pakte eingegangen sind. Daß die Fischer ihre düsteren Geheimnisse nicht jeder durchreisenden Heldengruppe auf die Nase binden, versteht sich von selbst, aber wer nachts die Augen aufhält und sieht, wie die feuchtglänzenden Krakonier zum 'Handel' an Land kommen, und weiß, daß die Gnade der Ersäuerin mit menschlichem Blut bezahlt werden muß ...

Sie haben es erkannt, das ist natürlich die Stimmung aus den Geschichten von H.P. Lovecraft oder aus John Carpenters Film *The Fog – Nebel des Grauens*, die sich zwischen Neersand und Thalusa praktisch überall verbreiten läßt, besonders unangenehm und überraschend natürlich in vermeintlich sicheren Regionen ...

—**Infiltration und Kommandounternehmen:** Die typischen Abenteuer in den Schwarzen Landen sind auf See etwas schwieriger zu handhaben, aber in Tuzak das Hylailier Feuer von Haffax' Flotte anzuzünden oder an Bord eines von Xeraans Piratenschiffen zu erfahren, welcher Konvoi als nächster überfallen werden soll – und dann rechtzeitig eine Warnung loszuschicken, sollte möglich, wenn auch alles andere als einfach sein. Aber vielleicht soll ja auch nur ein zum Dienst gepreßter Verwandter befreit oder ein berüchtigter Kapitän über die Planke geschickt werden.

—**Die Ma'hay'tamim** bieten sich natürlich als 'schwimmende Dungeons' verschiedenster Art an, in denen dann auch entsprechende 'Verliesabenteuer' gespielt werden können, sei es die Befreiung eines Gefangenen, das Erbeuten eines für die Borbaradianer wichtigen dämonischen Artefakts, das Ausschalten des Steuerwesens, um die Dämonenarche zumindest zeitweise lahmzulegen, aber auch das schiere Beuteraffen (wenn man bedenkt, wie viele Prisen die Piraten und Paktierer bereits aufgebracht haben) und dergleichen mehr. Allgemein ist dies sicherlich keine Aufgabe für Praioti oder Rondrianer, da man mit dem 'direkten' Ansatz (auch in Protozelemja I Iaud'raufun'ddurch genannt) selten weit kommt. Andererseits ist es sicherlich nicht jedermanns Sache, sich als tangstinkender Charyptoroth-Paktierer auszugeben ...

Die Vernichtung einer Dämonenarche ist jedoch eine so große und komplexe Angelegenheit, daß wir sie gerne einmal in einem offiziellen Abenteuer behandeln möchten; seien Sie also gewarnt.

—Fast alle diese Abenteuer und Szenarien lassen sich natürlich in einer **Piratenkampagne** in der Blutigen See zusammenfassen. Hinweise hierzu finden Sie im Band **Unter Piraten** in der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden**. Natürlich sollten die Helden schon zu Beginn etwas erfahrener sein, und auch die Gegner werden sich seltener zu Ehrenhändeln und Duellen auf See hinreißen lassen – hier geht es meist um Leib, Leben und Seele.



Die Blutige See: Mächte und Monster

Machtgestalten

Xeraan,

Heptarch, Träger des Charyptoroth-Splitters

Wenn man bedenkt, daß der 'Portifex Maximus' auch der Träger des Charyptoroth-Splitters ist und daß er mit seinem Schwarzen Schiff über Jahre Angst und Schrecken an den Küsten verbreitete, dann ist es doch verwunderlich, wie wenig sich der Heptarch um die Geschehnisse auf See kümmert – und andererseits doch wieder nicht, wenn man bedenkt, daß er versucht, ein Boltanspiel um höchste Einsätze zu gewinnen und seine Mitspieler Tasfarel und Belhalhar heißen ...

So aber überläßt er die See seinem 'Admiral' Darion Paligan, dem Kommandanten der Plagenbringer, und schöpft den Rahm von der Beute ab, die 'seine' Piraten einbringen. Falls ihn aber einmal die Wut auf einen Piraten, der auf eigene Rechnung arbeitet, oder auf einen besonders wagemutigen Kapitän der freien Lande packt, ist er mittels des Splitters durchaus in der Lage, Mahlströme und Springfluten zu rufen oder aber das Oberkommando über die Dämonenarchen an sich zu reißen. Letzterer Schritt würde aber eine vierte Spielerin an den Boltantisch setzen – und Xeraan mag irrsinnig sein, aber er ist nicht verrückt genug, zu glauben, er könne drei Erzdämonen auch nur gegeneinander ausspielen.

Mehr zu Xeraan finden Sie unter den **Machtgestalten** im Kapitel **Die Piratenküste**.

Helme Haffax,

Heptarch, Träger des Belhalhar-Splitters

Der Fürstkomtur von Maraskan vereinigt in seiner Position die Ämter des Oberkommandanten von Heer und Flotte und ist damit Befehlshaber über die Schiffe unter Lilie und Krone (die Große Schlange nennt keine Schiffe ihr eigen). Haffax folgt auch auf See (auch, wenn er Jergan nur selten verläßt) seinem Grundsatz „so schnell und so massiv zuschlagen, wie es geht“, und ist damit sowohl offensiv als auch (häufiger) defensiv sehr gut gefahren. Einzig, wenn Belhalhars Blutrausch ihn überkommt, kann es sein, daß er in seinem Jähzorn einmal ein Schiff mit dem klaren Auftrag aussendet, so viele Feinde wie möglich zu töten – was meist auch einer Selbstmordmission für den benannten Kapitän gleichkommt. Mehr zu Helme Haffax finden Sie unter den **Machtgestalten** im Kapitel **Maraskan**.

Darion Paligan,

Admiral der Plagenbringer (15. Stufe, Charyptoroth-Paktierer im dritten Kreis der Verdammnis)

Darion Paligan wurde 990 BF in einer der mächtigsten Familien Al'Anfas geboren. Seine Tante Alara war die Gattin Kaiser Hals. Kaum großjährig, ließ ihn sein Vater Goldo der Großartige zum Admiral der Schwarzen Armada ernennen. Bei Ausbruch des Krieges gegen das Kalifat entführte ihn der Piratenkapitän El Harkir, blendete ihn und verkaufte ihn in thalussische Sklaverei. Unzählbarer Überlebenswille und Skrupellosigkeit ließen Darion dennoch entkommen und in den Sümpfen bei einem krakonischen 'Schamanen' Lehrling werden. In seiner Verzweiflung flichte er Kryptor, einen obskuren Götzen der Erkenntnis, um Erleuchtung an.

Doch was ihm die Augen öffnete, war ein Pakt mit Charyptoroth: Dä-

monisch schwarzes Wasser füllt seine Augenhöhlen und läßt ihn sehen, was ihm die Unbarmherzige Ersäuerin zeigt. Sie führte ihn und seine krakonischen Piraten zu Borbarad. An der Universität von Al'Anfa zum Admiral ausgebildet, war er idealer Kandidat, eine Dämonenarche zu kommandieren und den *Mantel der Charyptoroth*, angeblich ein Artefakt aus dem Vierten Zeitalter, zu tragen (wiewohl er dazu einige Rivalen ausschalten mußte).

Darion bezahlt heute Xeraan beträchtliche Prisengelder für seinen 'Borbaradianischen Generalkaperbrief'. Der Plagenbringer ist auch das Strafinstrument Xeraans, mit dem dieser 'seine' Piraten unter ständigem Druck hält. Wehe, ein Hafeninspektor bemerkt Unterschlagungsversuche von Seiten eines Piraten. Dann kann dieser – so wie Kaiserliche und Festumer – nur noch beten, daß er der Arche nicht begegnet; denn entkommen kann man ihr kaum.

Aber natürlich spielt ein Paligan sein eigenes Spiel und unterstützt das Gerücht, er selbst sei im Besitz des siebten Splitters der Dämonenkrone. Und ob seine Tante Rimiona, die Gräfin von Perricum, und die alananische Nordlandflotte seine Verbündeten oder Feinde sind, wird auch Darion erst entscheiden.

Vespertilio,

Erster Bordmagus der Plagenbringer (17. Stufe, Asfaloth-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis)

Vespertilio Organo (geb. 43 v.H.), ein gebürtiger Dröler, ist ein Wissenschaftler von schier borbaradianischem Forschungsdrang. Von der *Schule der variablen Form* zu Mirham wurde er ausgestoßen, nachdem ihm der uralte Magier Algorton Zusammenhänge zwischen Chimärologie, Borbaradianermagie, Blutmagie und Dämonenbeschwörung gewiesen hatte. Groß und spindeldürr, das schlohweiße Haar schulterlang, verbringt er seine Tage in den chimärologischen Labors. Seine Kreaturen liebt er nur, bis er an ihnen unweigerlich Mängel entdeckt. So schickt er sie großzügig in Paligans Kämpfe, solange er damit seine Forschung und seinen Anteil an Gefangenen für die Experimente sichert. Sein wesentlichster Verbündeter herrscht fern der Arche: Vespertilio fungiert als Spion für Algorton und die Große Schlange von Maraskan – und trotzdem ist es ihm gelungen, seine Bindung an die Herzogin des wimmelnden Chaos so eng wie nötig und so weit wie möglich zu halten.

Vermis,

Zweiter Bordmagus der Plagenbringer (15. Stufe, Agrimoth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis)

Der Mengbillaner Vermis Gulmaktar (geb. 43 v.H.) ist ein lebenslanger Rivale Vespertilio: vom Ausschluß von der Akademie über einen langen Zwangsaufenthalt im Sargassomeer bis zur Anwerbung im Gefolge Borbarads gingen sie ihren Weg immer wieder gemeinsam und voll Mißgunst. An reinem Können stets unterlegen, ist Vermis längst einen Pakt mit Agrimoth eingegangen. Heute widmet sich der auffällig kleine und dicke Gelehrte bevorzugt der Erschaffung von Dämoniden. Seine Zweckverbündeten sind Krakonier und andere Nichtmenschen, die Vermis mit Lügen und Dämonenmacht beeindrucken kann.



Arachnor von Shoy'Rina, Bordmagus der *Stadt aus der Tiefe* (17. Stufe)

Der jüngere Bruder (geb.: 971 BF) des Damian von Shoy'Rina, des Königs von Mirham, der als Verschwörer gegen die alafanische Herrschaft aus seiner Heimatstadt vertrieben wurde, hat seine 'Lehrzeit' als Bordmagus auf den Schiffen El Harkirs absolviert, nachdem er als Abgänger der Akademie der Vier Türme bereits engen Kontakt zum Borbaradianismus hatte. Daß er, der sich bald auf die Beherrschung der Elemente Wind und Wasser spezialisierte (sich dabei jedoch niemals auf Dschinnenzauberei verließ), schließlich zu einem mächtigen und besser zahlenden (vor allem in der Währung arkanen Wissens) Herrn überließ, war nur folgerichtig, ebenso wie seine Anstellung auf einer der alten Dämonenarchen.

Auf der 'Stadt aus der Tiefe' hat er mittlerweile quasi auch die Kapitänsgewalt inne, da 'Marschall' Ysebeorn nicht mehr recht zu Denkleistungen außerhalb von Überfallsplanungen in der Lage ist und der krakonische Steuermann ohnehin nur noch als Teil des Schiffs fungiert. Noch ist es ihm gelungen, ohne einen Pakt mit der Unbarmherzigen Ersäuerin auszukommen, um vielleicht irgendwann doch die Dämonenarche nach Al'Anfa zu steuern und die Königswürde zu Mirham zu erobern, auf daß er nach Jahrzehnten des Dienstes endlich sein eigener Herr sein kann.

Vrak, Kommandant und Steuermann der *Knochenotta*, Charyptoroth-Paktierer im vierten Kreis der Verdammnis (19. Stufe)

Noch ein weiterer Piratenkapitän aus dem Südmeer hat seinen Weg in Borbarads Dienste gefunden: 'Admiral' Vrak, der ehemalige Herr über den Piratenbund der Schwarzen Schlange, der sich nach der Zerstörung seiner Basis im Risso-Archipel mehr tot als lebend und nur mit Hilfe der Tiefen Tochter schließlich wieder das aventurische Festland erreichte, sich mit dämonischem Beistand wieder eine kleine Flotte zusammenraubte und im Zuge der borbaradianischen Wirren blutiges Gold anzuhäufen versuchte. (Da sein Gönner Tar Honak verstorben war, band ihn auch nichts mehr an seine Heimat Al'Anfa.)

Daß gerade er zum Kommandanten der 'Knochenotta' wurde, ist auf den ausdrücklichen Wunsch seiner Herrin zurückzuführen – einen Wunsch, dem er sich schwerlich widersetzen konnte.

Daß die Dämonenarche sich eher ungeplant durch die Gewässer um Maraskan bewegt, ist auf den Widerstreit zwischen den Globomong-Priestern am Friedhof der Seeschlangen, die ein schwimmendes Insanctum wünschen), und Vrak zurückzuführen, den noch immer die Gier nach Blut und Gold umtreibt. Aber vielleicht ist diese chaotische Mischung auch der Herrin der Nachtblauen Tiefen gefällig, wer weiß ...

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der *Mysteria Arkana* auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel *Der Vorhof der Niederhöhlen* im Band *Unter der Dämonenkrone*. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.

—Weitere Informationen zu *Schiffen und Seefahrt* finden Sie in der *Seefahrt des Schwarzen Auges* in der *Thorwal-Box*, Hinweise zur *Piratenkampagne* im Heft *Unter Piraten* in der Box *Al'Anfa und der Tiefe Süden*. Dort finden Sie auch Regeln zum Schiffskampf sowie zu Massengefechten.

—Mehr zu der Bedeutung des Entsetzen-Wertes finden Sie im Band *Unter der Dämonenkrone* auf den Seiten 10ff.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft *Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos* ab Seite 54.

Charyptoroths Umarmung

Wie in den anderen derischen Domänen der Verfluchten auch, kann es auf der Blutigen See zu spontanen Manifestationen charyptider Macht kommen, die häufig nur widerlich, bisweilen aber auch höchst gefährlich sein können. Während eines Aufenthalts auf der Blutigen See oder an ihren Küsten können Sie einmal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln, in einem Gebiet besonderer Gefahr (Zone C) sogar ein weiteres Mal:

1–9 Eklige, graugelbe Gischt peitscht plötzlich auf und bleibt an Haut und Kleidung haften; jeder Held muß eine MR-Probe ablegen, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht.

10–11 Schlafende Helden haben das Gefühl zu ertrinken und erleiden 2W6 Schadenspunkte; in ihrer Lunge findet sich tatsächlich brackiges Wasser – auch, wenn sie sich an Bord eines Schiffes oder am Strand aufgehalten haben ... (*Entsetzen-Probe*)

12–13 Alle Personen in etwa fünfzig Schritt Umkreis haben das Gefühl zu ertrinken und erleiden 3W6 Schadenspunkte; in ihrer Lunge findet sich brackiges Wasser ... (*Entsetzen-Probe*) Wer hierdurch stirbt, sollte schleunigst efferdgesegnet werden, denn sonst verwandelt er sich in der nächsten Nacht in eine Wasserleiche.

14–15 Aus dem Nichts bildet sich eine zähe Tanginsel, die durchaus kleinere Boote festhalten kann. An Land oder auf großen Schiffen ist man hinreichend geschützt.

16–17 Aus dem Meer springt ein nadscharfer Wasserstrahl auf: Ein zufällig ausgewähltes Opfer wird von einem AQUAFAXIUS (5W6) getroffen.

18–19 Tentakel aus verfluchtem Wasser kriechen die Bordwand hoch oder den Strand entlang (*Entsetzen-Probe*). Bei einer gelungenen AT (8) und mißlungenem Ausweichen haben sie einen Helden gepackt und versuchen, ihn mit KK 20 ins Meer zu ziehen.

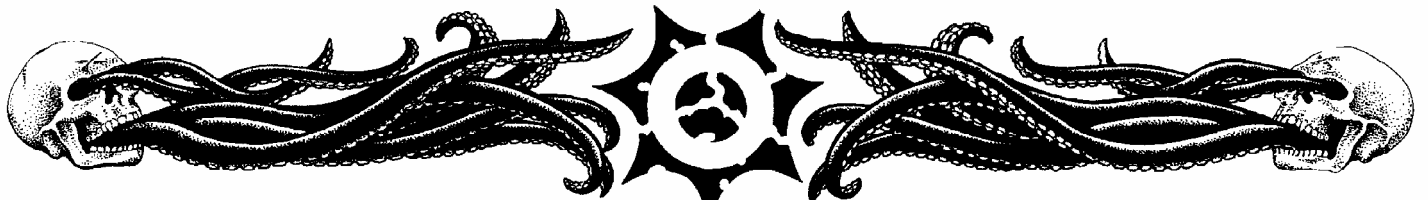
20 Ein Mahlstrom mit 3W20 Schritt Durchmesser taucht plötzlich in 2W20 Schritt Entfernung auf. Schiffe oder Schwimmer müssen sich mit entsprechend erschwerten Proben in Sicherheit bringen oder gehen jämmerlich unter.

Gal'kzuul (Charyptoroth-Daimonid, Mz.: Gal'kzuulim)

»Oh, Ihr Götter! Wieso habt Ihr Dere diesen Scheußlichkeiten überlassen? Sie sind überall. Ich höre ihr feuchtes Schlurfen. Ich kann sie in dunkeln, feuchten Ecken sehen. Die Tentakelkröten. Aluudh F'haduch! Die Menschenkröten, Krötenmenschen, Tentakelkrötenmenschen. Uägga! Ihre tropfenenden Tentakel. Sie lieblosen ihre Kinder und die, die es werden sollen. Silber-schöne Schwimmhäute seidiger Schwammigkeit. Ihr Schritt auf dem mond-hellen Sand. Knirsch. Plitsch. Uägga Gal'kzuulim nyuu! Uägga Charyptoroth!«

—Niederschrift der Aussage des ehemaligen Schänkenwirts P. aus dem Fischen-dorf Y. im Bulash; aufgezeichnet im Haus der Hl. Noionu zu Selem, Efferd 1022 BF

Bislang hat noch niemand die sogenannten Gal'kzuulim gesehen und



ist bei klarem Verstand geblieben, weswegen die Beschreibungen dieser Wesen, die man häufig als das Produkt einer widernatürlichen Vereinigung (chimärologischer oder – wahrscheinlicher und erschrecken – geschlechtlicher Art) ansieht, nur in wenigen Punkten übereinstimmen. Es heißt, daß sie in einer Kind-Form den Menschen durchaus ähneln, aber unglaublich schnell heranwachsen, um sich dann in die im folgende beschriebene Form zu verwandeln. (Dies macht sie den Mensch-Achaz-Verbindungen ähnlich, die es in Brabak und Selem geben soll.)

Sie sind wahrscheinlich etwa menschengroß, besitzen zwei Arme und zwei Beine sowie einen Kopf, an dem man noch ein menschliches Gesicht mit hervorquellenden Augen erkennen kann, wenn auch von den Wangenknochen eine Unzahl zuckender, dünner Tentakel herunterhängen und den Mund verbergen. Die Gal'kzuulim sollen bucklig sein oder gebeugt gehen und über eine enorme Körperkraft verfügen. Ihre Hände und Füße sind vielgliedrig und mit Schwimmhäuten versehen, und sie sind in der Lage, sowohl an Wasser wie auch an Land zu existieren, obwohl sie das Wasser bevorzugen.

Ob sie über Illusionszauberei oder eine Variante der GROSSEN VERWIRRUNG verfügen, ist nicht bekannt, doch scheinen ihre Opfer zumindest die Erinnerung, wenn nicht sämtliche Geisteskräfte zu verlieren.

Man kann die Gal'kzuulim zwar auch als Besatzung auf den Dämonenarchen antreffen, doch scheinen sie die Nähe von Menschen zu suchen und so in den Sümpfen des Mhanadi oder der Misa, im Yalaiaad und den Mangrovenwäldern der elburischen Halbinsel heimisch zu sein.

Entsetzen: +3/+1

Hummerier (Charyptoroth-Daimonid)

„Trotz der vielen Schläge, die die Fischer der unheiligen Wesenheit mit ihren Bootshaken versetzt hatten, konnten wir noch gut erkennen, daß die Monstrosität deutlich größer als menschengroß war – wohl einem Oger entsprechend –, auf dem Bauch mit einer dünneren, auf dem Rücken mit einer dickeren Schale bewehrt, mit sechs Gliedmaßen, von denen die unteren beiden der Fortbewegung dienten, die mittleren annähernd menschenähnlich in Klauenhänden ausliefen (jedoch ein Gelenk mehr aufwiesen), die oberen hingegen in mächtigen Scheren. Ob die eine Schere so zerhauen war oder von 'Natur' aus zum Schlagen verformt, wie man es beim Malm-er kennt, ließ sich nicht mehr erkennen. Das Gesicht der Unkreatur war erschreckend menschlich, jedoch von roter Farbe, zudem mit langen Fühlern auf der Stirn und hervortretenden Augen; die Oberlippe war aufgefäsert wie die Barteln eines Welses.“

—aus dem Buch der Schlange des Khunchomer Hesinde-Geweihten Nazrid ibn Nuwarrim, Eintrag vom 18. Ruhja 28

Die üblicherweise als 'Hummerier' bezeichneten Wesen, von denen man vermutete, sie seien eine kulturschaffende Rasse aus dem Südmeer, haben sich als charyptide Daimonide ähnlich den Gal'kzuulim herausgestellt, nur daß sie eben nicht aus der widernatürlichen Kreuzung von Mensch und Krakonier, sondern von Mensch und eben jenen ursprünglichen Hummeriern abstammen (von denen wohl auch etliche in den Norden gekommen sind, deren eigentliche Natur aber immer noch von Mysterien umgeben ist). Sie scheinen nicht fruchtbar zu sein, werden aber angeblich am Charyptoroth-Insanctum ständig neu geschaffen.

In Begleitung dieser 'menschlichen' Hummerier wurden auch schon häufiger Wesen gesehen, die eher einem aufrechtgehenden Hummer

ähnelten und überhaupt keine Ähnlichkeit mit Menschen mehr hatten. Es ist umstritten, ob es sich dabei um gänzlich andere Wesen oder um einen dämonischen Wachstumsprozeß handelt. Mehr zu 'ursprünglichen Hummeriern' finden Sie im Kapitel **Die Piratenküste – Das Reich Xeraanien**.

Hummerier (Daimonide Form)

Verbreitung: gesamte Blutige See, auch in den dämonisch verseuchten Flüssen

Größe: 11–12 Spann **Gewicht:** um 200 Stein

MU W6+15 **KL** W3+8 **IN** W3+5 **CH** W3+4 **FF** W3+5 **GE** W3+3 **KK** W6+18

Besondere negative Eigenschaften: Hummerier entfernen sich ungern vom Wasser ('Landangst' > 6) und können verlorene Lebensenergie nur in ihrem angestammten Element regenerieren.

AT 10 (2AT/KR)* **PA** 6 **LE** 60 **RS** 6**

TP 2W+2 (Scheren) oder je nach Waffe (nur Infanteriewaffen, Speere oder Zweihandäxte) **GS** 3/6 (Land/Wasser) **AU** LE+KK **MR** 2W6+7

*) eine Scherenattacke und eine Attacke mit der Waffe

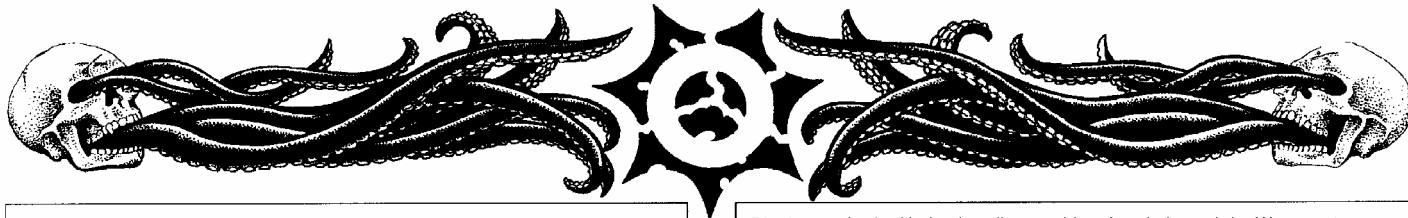
**) natürlicher RS, zusätzliche Rüstung wird nicht getragen; efferd- oder swafnirgeweihte Waffen richten doppelten Schaden an.

Herausragende Talente: eine der o.g. Kampffertigkeiten, Schwimmen, Orientierung, intuitives Verständnis von Kriegskunst

Optionale Kampfregeln: Niederschlagen, Doppelangriff, Zangenangriff

Entsetzen: +1/-2





'Großer Hummerier'

Verbreitung: gesamte Blutige See, auch in den dämonisch verseuchten Flüssen

Größe: 15–18 Spann **Gewicht:** um 400 Stein

MU 22 **KL** 10 **IN** 7 **CH** 0 **FF** 0 **GE** 6 **KK** 30

Besondere negative Eigenschaften: Auch diese größeren Hummerier entfernen sich ungern vom Wasser ('Landangst' > 8) und können verlorene Lebensenergie nur in ihrem angestammten Element regenerieren.

AT 12* **PA** 5 **LE** 110 **RS** 8**

TP 2W+2 (Scheren) oder je nach Waffe (nur Infanteriewaffen, Speere oder Zweihandäxte) **GS** 2/6 (Land/Wasser) **AU** LE+KK **MR** 2W6+10

*) entweder eine Scherenattacke als Doppelangriff oder eine Attacke mit der Waffe

**) natürlicher RS, zusätzliche Rüstung wird nicht getragen; efferd- oder swafnirgewise Waffeln richten doppelten Schaden an.

Herausragende Talente: s.o.

Optionale Kampfregelein: Niederschlagen, Doppelangriff, Zangenangriff

Entsetzen: –1/–3

Die Anatomie der Krakonier, die sowohl an Land als auch im Wasser atmen können, weist eine Besonderheit in Form eines faustgroßen Nervenknötens unter dem linken Schlüsselbein auf, der die Umstellung von Kiemen auf Lungenatmung regelt. Dieses – häufig zusätzlich gepanzerte – Nervenzentrum kann mit einer angesagten AT+10 getroffen werden. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, daß der Krakonier binnen W20 KR erstickt.

Lederschwinge (Chimäre)

Diese Mensch-Fledermaus-Chimäre wurde einst von Vespertilio, dem heutigen Steuermann der 'Stadt aus der Tiefe', geschaffen. Kopf und Rumpf sind annähernd menschenähnlich, wenn auch mit dünnen Fusseln behaart, aber anstelle von Armen verfügt eine Lederschwinge über ein Paar kräftiger Fledermausflügel, während die Beine zu grotesken, mehrgelenkigen Greifarmen ausgebildet sind, an deren Ende sich krallenbewehrte, menschliche Hände finden. Trotz ihres menschlichen Kopfes sind sie nicht in der Lage zu sprechen, sie verfügen aber glücklicherweise auch nicht über das scharfe Gehör und den Orientierungssinn einer Fledermaus. Man kann die Lederschwingen nur im Sargassomeer und in der Nähe der 'Stadt aus der Tiefe' finden, wo sie als Aufklärer eingesetzt werden.

MU 15 **AT** 10 **PA** 5 **LE** 30 **RS** 0
TP 1W+4 (Krallen) **GS** 15/2 **AU** 50 **MR** 8 **GW** 6
Optionale Kampfregelein: Fliegende Gegner, Schwarm (1W+2)
Entsetzen: +1/–2

Krake (Kreatur)

Es heißt, daß fast alle Vielarmigen des Perlenmeers unter dem Befehl der Tiefen Tochter stünden, aber das mag Seemannsgarn sein. Tatsache ist, daß alle Okto-, Deko- und Tridekapoden im Bereich der Blutigen See besonders aggressiv sind und ausgesprochen zahlreich vorkommen. Mehr zu Kraken und Krakenmolchen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf den Seiten 170ff.

Krakonier (Derischer Gegner)

Diese Rasse kräftiger, aufrechtgehender, grob menschenähnlicher Wesen mit krötenähnlichen Köpfen, einem feinsten Leib und schuppiger Haut stammt angeblich aus dem Selemgrund, wo sie schon seit Urzeiten die menschlichen Schiffer terrorisiert, bisweilen aber auch an Land ihr Unwesen treibt. In letzter Zeit häufen sich die Berichte, daß Krakonier sich auf widernatürliche Art mit Menschen gepaart hätten (oder durch schwarzmagische Experimente vereinigt wurden), woraus die bislang unerklärliche Rasse der *Gal'kzuulim* oder Charyptoroth-Diener entstanden sein soll.

Einige Krakonier sollen auch auf abgerichteten oder verzauberten Hammerhaien reiten und dadurch eine besonders hohe Reichweite und Unabhängigkeit von festen oder schwimmenden Basen erreichen.

Mehr zu den Krakoniern können Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 23 nachlesen.



Typischer Krieger der Krakonier

MU 16 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 7 **FF** 11 **GE** 14 **KK** 17
MR 18 **LE** 75 **AU** – **AT/PA** 14/13 (Säbel oder Speer)

Herausragende Talente: Schwimmen, Orientierung

Mactans, die Gepanzerte Spinne, Weitreichendes Netz, ein fünfgehörnter Dämon (Dämon, Mz. unbekannt)

Es heißt, daß sich in der Sargassosee ein solches Un-Wesen, eine widerlich anzuschauende, spinnenähnliche, horn- und tentakelbewehrte Kreatur aufhalten soll, aber auch an anderen Orten, die sowohl mit Verfall als auch mit nur langsam fortschreitenden Veränderungen einhergehen, hat man den M. schon vermutet und wegen dieser Zusammenhänge als einen Diener Aphestadils bezeichnet. Weitere Informationen und Spielwerte zu diesem Dämon finden Sie in den **Mysteria Arkana** auf S. 161f.

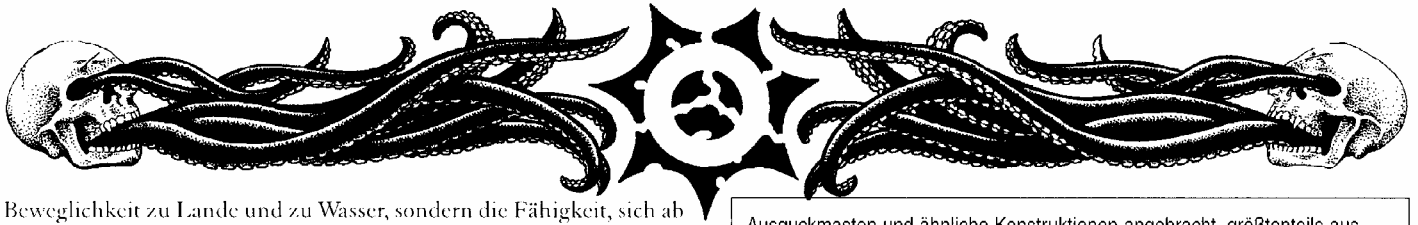
Mactans umgibt sich gerne mit einer größeren Anzahl von Spinnen aller Art und scheint über eine Art SPINNENRUF zu verfügen.

Besondere Eigenschaften: Regeneration, Regeneration im Limbus
Entsetzen: +2/–1

Ma'hay'tam, Vereiniger der Schwarzen Elemente, der Baum, der auf der See wurzelt, die Dämonenarche, viergehörnter Diener Agrimoths und Charyptoroths (Dämon, Mz.: Ma'hay'tamim)

Diese durch die Öffnung der Pforten des Grauens entstandenen Dämonen sind sowohl Agrimoth als auch Charyptoroth zugeordnet und dienen nicht nur als Transportmittel für andere Dämonen und als 'Kampffahrzeuge', sondern auch als ständige Schändung der elementaren Kräfte (außer der des Eises). Es heißt, daß ihnen die fünf verfluchten Elemente nichts ausmachen, daß sie sich sogar durch Feuer und Luft bewegen können, aber dies wurde noch nicht beobachtet. Sie sind auf jeden Fall in der Lage, auf der Wasseroberfläche, in Meerestiefen und auf feuchtem Sumpf zu laufen, ja sogar kurze Strecken auf trockenem Land zurückzulegen.

Die erschreckendste Besonderheit dieser Ungetüme ist aber nicht ihre

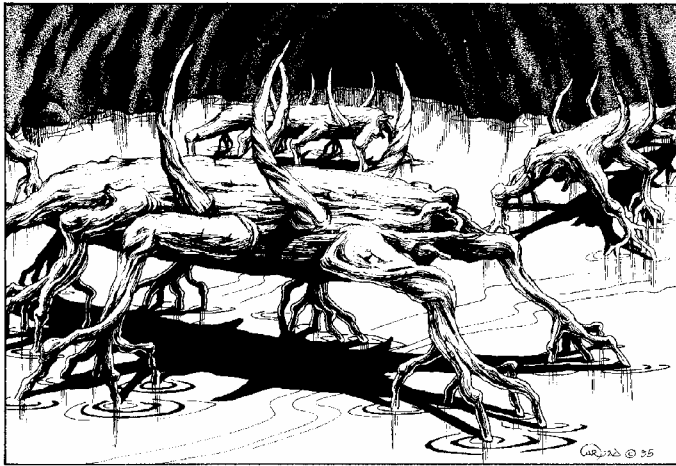


Beweglichkeit zu Lande und zu Wasser, sondern die Fähigkeit, sich ab einer bestimmten Größe durch Teilung zu vermehren. Eine Beschreibung frisch beschworener und 'ausgewachsener' Ma'hay'tam finden Sie im folgenden; für Informationen zu den drei 'großen' Dämonenarchen sehen Sie bitte im Abschnitt **Ma'hay'tam!** nach.

Beschwörung: +38 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: vermutet, in Rekonstruktion begriffen; auch den Paktiern auf Seite der Heptarchen nicht vollständig geläufig

Dienste und Kosten: existieren (500 ASP); einmal beschworen, können die M. von Paktiern in den Kampf oder auf weite Fahrt gelenkt werden; näheres hierzu finden Sie im Kapitel **Blutige See**.



Frisch beschworener Ma'hay'tam

Aus den Berichten der *Gezeichneten* wissen wir, daß die späteren Dämonenarchen ursprünglich grob wie baumartige, ständig leicht zitternde Spinnen aussahen: ein vier Schritt langer Rumpf wie ein querliegender Baum, acht Beine, die in fingerähnlichen Fortsätzen auf der Wasseroberfläche endeten, und vier hornartige Fortsätze auf dem Rücken, ohne erkennbare weitere Extremitäten, Sinnes- oder Freßorgane. Ähnliche Berichte sind auch aus Tobrien und aus dem Balash bekannt, so daß man vermuten kann, daß weiterhin neue Wesen dieser Art entstehen.

MU 2* **AT** 10/5** **PA** 0 **LE** 250 **RS** 6 (Rumpf) / 4 (Beine)
TP je nach Angriff **GS** 2 **AU** unendlich **MR** 30 **GW** 10

*) für die Bestimmung der Initiative im Kampf, ansonsten etwa unendlich

**) Gegner, die auf ihm stehen, versucht der M. mit kleinen Ranken zu umschlingen (AT 5; nur Ausweichen erlaubt); ein gefangenes Opfer erleidet pro KR 1W+2 SP, kann jedoch versuchen, sich mit einer GE-Probe zu befreien, die um so viele Punkte erschwert ist, wie er bereits in den Ranken hängt. In der Nähe stehende Opfer greift der M. mit 'Tritten' an (1x AT 10 oder 2x AT 5, TP 1W+5); der Dämon kann keine glücklichen Attacken schlagen.

Ausgewachsener Ma'hay'tam

Dies sind die Dämonenarchen, wie sie vor Rulat, im Golf von Perricum (beim Untergang der *Reichsforst*), bei der Invasion in Mendena und Ilzur und schließlich im Yslisee gesehen wurden: Die Form (langgestreckter Rumpf, acht Beine, vier 'Hörner') ist grob gleichgeblieben, doch weisen die M. in diesem Zustand zusätzliche warzige und knotige Extremitäten auf, deren Zweck unbekannt ist, in denen man aber Fühler vermutet. Ihre Länge war zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits auf etwa fünfzig Schritt angewachsen, ihr 'Rumpf' hing in gut acht Schritt über der Wasseroberfläche. Auf allen Dämonenarchen, von denen berichtet wird, waren Geschützplattformen, Söldnerquartiere,

Ausguckmasten und ähnliche Konstruktionen angebracht, größtenteils aus Holz, häufig mit Algen überwuchert, teilweise aber auch aus Korallen, ja sogar aus Stein und Stahl; der Rumpf war häufig mit Muscheln, Korallen, Treibholz und totem Seegetier bedeckt.

Die Monstrositäten waren mit jeweils etwa 100 Kämpfern verschiedenster natürlicher und widernatürlicher Wesen bemannt, häufig Wasserleichen, Krakonier und Hummerier, was darauf schließen läßt, daß sich die M. auch zeitweise unter Wasser aufhalten. Aus einzelnen Beobachtungen wird geschlossen, daß die Dämonenarchen innen labyrinthisch verzweigte, teilweise veränderliche Hohlräume aufweisen, in denen sich weitere Wesen aufhalten können und wo man jeweils auch den Lenker des M., ein dämonisch mit dem 'Schiff' verbundenes Lebewesen, vermutet.

MU * **AT** 11/4** **PA** 0 **LE** 2.000 **RS** 8 (Rumpf) / 6 (Beine)
TP je nach Angriff **GS** 8 **AU** unendlich **MR** 25 **GW** 20

*) Hier ist der Wert des Lenkers einzusetzen

**) Ein M. diesen Alters kann Gegner auf seinem Rumpf mit Ranken festsetzen (AT 4, maximal W20 Angriffe pro Runde, nur Ausweichen erlaubt) und dann ins Innere der Dämonenarche ziehen (2W+4 TP, eine GE-Probe zum Befreien erlaubt), wo weitere Gegner auf ihn warten. Gegen Schiffe geht eine Dämonenarche im Nahkampf, so sie dazu gezwungen werden kann, mit Tritten vor (AT 11, gegen kleinere Ziele wie Menschen AT 3), die an Schiffen 2W+5 TP* Strukturschaden anrichten (gegen Lebewesen 4W20+20 TP). Von diesen Attacken kann ein M. pro KR maximal vier (bzw. maximal zwei zu einer Seite) austeilen.

Entsetzen: je nach Umstand

Morfu (Kreatur)

Von den vielen Schrecken der aventurischen Tierwelt scheinen sich besonders die Morfus, bis zu vier Schritt lange, schneckenähnliche Wesen, zu den durch die Ma'hay'tamim vergifteten und durch Dämonenwerk entstandenen Sümpfen (charyptothisch-agrimothischen Kodomänen) hingezogen zu fühlen, wie sie auch in der Umgebung, an den Bordwänden und im feuchten Inneren der Dämonenarchen eine Heimstatt gefunden haben.

Speziell die an letztgenannten Orten zu findenden 'T'valueswürmer' – interessanterweise werden sie mit dieser Bezeichnung ja einem anderen Erzdämonen zugeordnet – sollen besonders große, prächtige, schleimige, giftige Exemplare sein ...

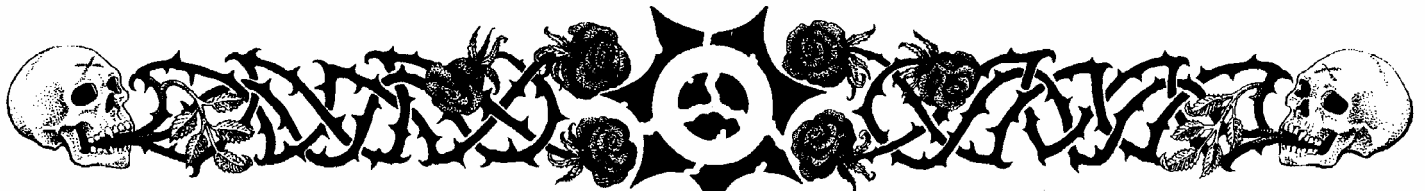
Mehr zu Morfus finden Sie im **Bestiarium Aventuricum** auf Seite 210.

Pirat (Menschlicher Gegner)

Natürlich trifft man in Abenteuern auf der Blutigen See auch Piraten, Freibeuter, Bukanier und dergleichen an, aber genau wie die Gruppe der Seesöldner, Seeoffiziere, Handelsmatrosen oder Schmuggler sind diese Begegnungen verständlicherweise nicht in einem einzelnen Wertesatz zu beschreiben. Orientieren Sie sich an den Werten für *Piraten* und *Piraten-Veteranen* (evtl. auch *Glücksritter* und *Schlagetots*), wie sie im Band **Unter der Dämonenkrone** vorgeschlagen werden.

Risso (Derischer Gegner)

Es heißt, daß sich unter den Schergen der Dämonenkrone auch einige jener 'Fisch'menschen' befinden, die vor etwa 20 Jahren erstmals an der aventurischen Südwestküste gesichtet wurden und deren Heimat man im tiefen Südmeer vermutet. Ihr Einsatzgebiet ist wahrscheinlich die Kampftaucherei und die Sabotage (weswegen viele Häfen am Perlenmeer mittlerweile mit unter Wasser gespannten Netzen gesichert



sind). Ob mit den 'Schwarzen Risso' auch Biagha – Rissodruiden – nach Norden gekommen sind, ist nicht bekannt.

Mehr zu den Risso finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, Seite 19.

Typischer Risso-Kampfschwimmer

MU 13 KL 11 IN 13 CH 10 FF 12 GE 15 KK 13

MR 15 LE 40 AU 70 AT/PA 13/13 (Speere)

Herausragende Talente: Schwimmen, Orientierung

Scherenwurm (Chimäre)

Dies sind etwa drei Schritt lange Chimären mit dem Vorderteil einer maraskanischen Riesenkrabbe und dem schneckenähnlichen Hinterleib eines Morfus, die üblicherweise unter Tangteppichen lauern und auf Erschütterungen mit blindem Zuspappen reagieren. Ihr Morfuleib bildet ekligem Schleim aus, der unter Wasser recht schnell zu elastischen Schläuchen von etwa einem halben Schritt Durchmesser aushärtet, die diese Monstrositäten mit Atemluft versorgen. Es ist möglich, in diese Schläuche hineinzusteigen und den Scherenwurm von hinten zu attackieren, allerdings erfordert dies zunächst eine MU-Probe + RA, um sich überhaupt in diesen Tunnel hineinzuwagen, und dort dann eine *Schleichen*-Probe, um die Hülle nicht zu verletzen.

Scherenwürmer finden sich in der Nähe treibender Tangfelder, jedoch nur in Salz- oder Brackwasser: Es wird gemunkelt, daß aus ihnen auch bereits (durch Verbindung mit einem Ulchuchu) Daimonide entstanden seien.

MU 14 AT 9 (2/KR)* PA 7 LE 30 RS 4/0**

TP 2W+2 GS 3 AU 80 MR 16 GW 8

*) Erste Doppelattacke aus dem Hinterhalt: je AT 6

**) Der Wert hinter dem Schrägstrich gibt den RS des Morfuleibs an, der üblicherweise unter der Wasseroberfläche bleibt.

Optionale Kampfgregeln: Hinterhalt (20), Kampf im/unter Wasser, Zangenangriff

Entsetzen: 0/-3

Seeschlange (Kreatur)

Im Vergleich zu anderen Meeresregionen tauchen Seeschlangen in der Blutigen See recht häufig auf – was jedoch glücklicherweise auch nur bedeutet, daß man vielleicht auf einer von zehn Seereisen mit diesen Schrecken der Meere zu tun hat. Dies ist auch gut so, denn selbst hochstufige Helden auf einem gut bewaffneten Kriegsschiff haben gegen Seeschlangen kaum eine Chance ...

Mehr zu Seeschlangen finden Sie im **Bestiarium Aventuricum**, S. 184.

MU 25 AT 8* PA 0 LE Länge x 15 RS 3

TP 3W20 (Biß)* GS 10 AU ca. 1000 MR 15 GW 20**

) AT 5 für Rammangriffe gegen Schiffe, AT 3 für Umschlingungsangriffe; jeweils 3W+6 TP

**) gegen Furchtzauber, gegen andere Beherrschungszauber MR 30, gegen Verwandlungen MR 45; alle Sprüche kosten gegen eine Seeschlange dreimal soviel ASP wie üblich.

Optionale Kampfgregeln: Meeresungetüm gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser

Ulchuchu, die Verschlingende Tiefe, der Algendämon, eingehörnter Diener Charyptoroths (Dämon; Mz: Ulchuchui)

Diese oft mehrere hundert Rechtschritt großen, stinkenden, graugrünen Algenteppiche können sich nur im Wasser aufhalten und sich, einmal beschworen, nur wenig von der Stelle rühren. Es ist ihnen jedoch egal, ob sie sich in Salz- oder Süßwasser aufhalten, und ihre Verweildauer in der dritten Sphäre beträgt nach neuesten Forschungen bis zum Ende der nächsten Namenlosen Tage. Im Kampf läßt sich der Dämon, der üblicherweise im Bodenschlick eines Gewässers haust, an die Oberfläche treiben.

Wenn sie beschworen werden, um irgendwo Wache zu halten (z.B. in einem treibenden Tangfeld oder einem See), weisen sie eine KK von 18 und eine Größe von 10x10 Schritt auf; mit jedem Opfer steigen ihre KK und LE um 1, ihre Fläche wächst um 10 Rechtschritt pro Opfer. U. finden sich sowohl auf der Blutigen See als auch an etlichen Orten Xeraaniens oder in Galottas Reich, entweder beschworen, um eine zwölfgöttliche oder gegen die Heptarchen gerichtete Präsenz zu bewachen oder als Überbringer von Opfern an die Herrin der Nachtblauen Tiefen.

Beschwörung: +30 **Beherrschung:** +17

Wahrer Name: bekannt

Dienste und Kosten: Wache (27 ASP), Beschörungshilfe (17 ASP; erleichtert alle folgenden Beschwörungen aus Charyptoroths Domäne, alle Beherrschungen wie auch Pakte um 1 Punkt, besonders große U. – ab 200 LP – sogar um 2 Punkte), Manifestation (70 ASP)

Besondere Eigenschaften: Regeneration

MU 15 AT 12 (2/KR)* PA 8 (2/KR) LE 65 RS 2

TP 1W6* GS 3 AU unendlich MR 20 GW 18

*) Wenn die Attacke eines U. gelingt, hilft nur ein Ausweichmanöver; gelingt dies nicht, so hat der U. sein Opfer gepackt und versucht es unter Wasser zu ziehen. Sich aus der tödlichen Umarmung der Algen zu befreien, erfordert eine KK-Probe, die pro Runde unter Wasser um 1 Punkt erschwert wird; pro KR unter Wasser erleidet das Opfer 1W SP. Ein U. kann gleichzeitig maximal 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere Personen attackieren.

Entsetzen: +0/-3

Vhatacheor, Meister des brennenden Wassers, achtgehörnter Diener Charyptoroths (Dämon, Mz.: Vhatacheroi)

Dieser sowohl einem Mactans als auch einer Vogelspinne nicht unähnliche Dämon wird bisweilen in der Nähe der Dämonenarchen gesehen, wohl als eine Art 'erste Verteidigungslinie'. Wo seine Spinnenbeine das Wasser berühren, beginnt dieses zu brennen wie Öl (auch wenn dieser Effekt nur wenige Augenblicke anhält), und auch Schiffsrümpfe können von dieser Wesenheit leicht entzündet werden. Die Opfer eines V. wurden schon äußerlich verbrannt und mit Wasser in der Lunge aufgefunden ...

Beschwörung: +40 **Beherrschung:** +21

Wahrer Name: unbekannt, Xeraan und die Kapitäne der Dämonenarchen kennen ihn jedoch.

Dienste und Kosten: Kampf zur See (35 ASP), Suchen und Vernichten von Schiffen oder größeren Meereslebewesen (ab 75 ASP), Wasser längerfristig entzünden (3 ASP pro Rechtschritt Oberfläche, der Effekt hält etwa 1 SR lang an), Manifestation (121 ASP)

Besondere Eigenschaften: Regeneration (wenn manifestiert), Regeneration im Limbus



MU 45 AT 14 (4/KR)* PA 10 (2/KR) LE 300 RS 5
TP 2W+4 (Krallen)* GS 10 AU unendlich MR 30 GW 20
 *) Ein Treffer erzeugt Schmerzen, als würde die Haut an der entsprechenden Stelle verbrennen; gleichzeitig hat das Opfer das Gefühl zu ertrinken. Dem Opfer muß bei jedem Treffer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingen, die um so viele Punkte erschwert ist wie die bereits durch den V. erlittenen (aufsummierten) SP; bei Mißlingen windet sich das Opfer kampfunfähig in Schmerzen auf dem Boden.
 Ein V. kann statt eines Angriffs auch versuchen, ein beliebiges Objekt zu entzünden; es gelten die Regeln des **BRENNE TOTER STOFF**.
Entsetzen: +1/-3

**) Reste von Kleidung und Rüstung, Tang, Algen und Meeresgetier
Optionale KampfregeIn: Ringkampf (mit menschlichen Gegnern, gemäß **Mantel, Schwert ...**), Niederwerfen
Entsetzen: +1/-2 (und TA-Probe-2)

Yo'Nahoh, die Multipode, die Arme aus der Tiefe, ein vermutlich zehngehörnter Diener Charyptoroths (Dämon, keine Mz. bekannt, vermutlich einzigartig)

Bislang wurde dieses dämonische Ungetüm (das bisweilen auch Sohn Charyptoroths genannt wird) mit seiner grotesk asymmetrischen Tentakelanordnung, seinen blasenwerfenden Saugnäpfen und seinem nur aus verdreht stehenden Zähnen bestehenden Maul nur zweimal gesichtet, als es jeweils Charyptoroth-Unheiligtümer bzw. andere Diener Charyptoroths verteidigte. Es mag noch mehr Begegnungen mit diesem Urbild aller Kraken gegeben haben, doch lebt niemand mehr, um davon berichten zu können.

Beschwörung: +45 Beherrschung: +25
Wahrer Name: unbekannt, bei wenigen Paktiern hoher Kreise bekannt
Dienste und Kosten: Kampf zur See (50 ASP), Suchen und Vernichten (150 ASP), Wache (100 ASP)
Besondere Eigenschaften: Existenz, Regeneration

MU 35 AT 10 (9/KR)* PA 0 LE 1.000 RS 3**
TP 3W+3 (Fangarme), 4W20 (Biß) GS 10 AU unendlich MR 40 GW 20

*) Dabei ist es egal, ob dies Umschlingungen (gerade AT-Würfe) oder Hiebe (ungerade Würfe) sind; hat der Y. ein Opfer umschlungen und würfelt dann bei einer AT eine 1, so wird das Opfer gebissen. Um einem Angriff zu entgehen, hilft nur Ausweichen, um sich aus einer Umschlingung (die keinen Folgeschaden macht) zu lösen, eine GE-Probe+5.

**) 460 LP am Rumpf, je 60 LP pro Fangarm

Optionale KampfregeIn: Tentakelangriff, Meeresungetüm gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser
Entsetzen: +2/0

Wasserleiche (Untoter)

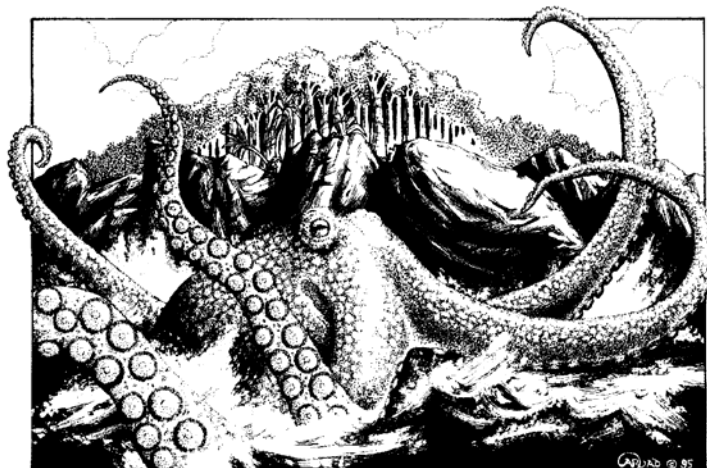
Genau wie es heißt, daß die Seelen ertrunkener Seeleute in Efferds Paradies und nicht in Borons Hallen eingehen, so verhält es sich auch mit jenen, die entweder blutgierige Piraten oder Seeschlangenanbeter waren, aber auch mit den armen Seelen, die von dämonischer Sturmflut oder Mahlstrom ersäuft oder von den Monstrositäten der Tiefen Tochter in die ewige Schwärze gerissen wurden. Sie – oder besser, ihre Leiber – erscheinen nicht in Thargunitoths, sondern in Charyptoroths Gefolge: als tangbedeckte, aufgequollene, bleichgrüne Wasserleichen, die, so lange sie sich in verfluchtem Wasser aufhalten, auch in ihrem gräßlichen Zustand der Verwesung verbleiben. Sie sind zwar langsamer als Zombies, aber ungleich zäher – und sie treten stets in Horden auf, sei es als Besatzung eines verfluchten Schiffs, sei es als schweigende, triefende Armee am Strand Araniens oder in den Sümpfen des Balash. Meist ist ein 'Maat' von ihnen so sehr von Charyptoroths unheiligem Wesen besetzt, daß er die Aktionen seiner Horde lenkt. Sie zeigen übrigens ein ähnliches Verhalten wie der Endlose Heerwurm: Wann immer sie einen Gegner erschlagen oder erwürgt haben, versuchen sie, ihn ins Wasser zu ziehen und zu einem der Ihren zu machen ...

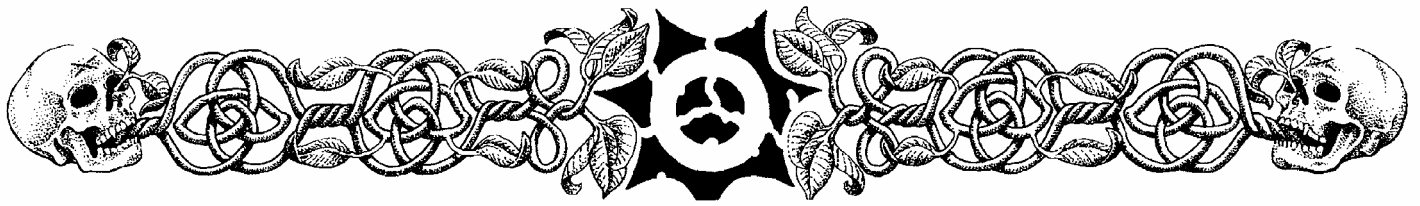
Um eine Wasserleiche zu bekämpfen, ist eine TA-Probe-5 erforderlich. In unheiligem Wasser (direkt an der Stelle, wo sie auftauchen, um eine Dämonenarche herum oder an einem Insanctum) regenerieren diese Scheußlichkeiten 1W6 LP pro KR.

Wasserleiche
MU 30 AT 6* PA 0 LE 40+2W6 RS 2**
TP 1W+2 (Würgen)/2W+2 (Biß)* GS 3 AU unendlich
MR 15 GW 6 (als Horde leicht bis GW 20)

'Maat'
MU 35 AT 8 PA 4 LE 45+2W6 RS 2**
TP 1W+3 (Würgen)/2W+4 (Biß)* GS 5 AU unendlich
MR 25 GW 10

*) Wasserleichen versuchen meist, ihren Gegner in den Ringkampf zu zwingen, zu Boden zu werfen und zu erwürgen; liegt ihr Opfer bereits am Boden und gelingt ihnen eine Gute Attacke, setzen sie zu einem Biß an.





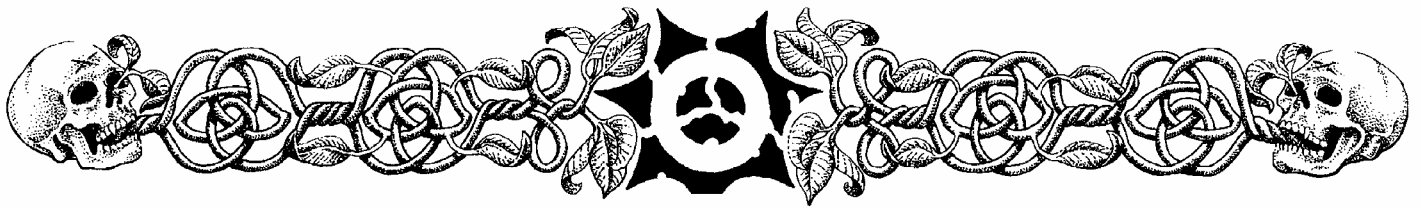
DAS BESETZTE MARASKAN UND DAS SHÎKANYDAD VON SINODA

Vorbemerkung

Das Schicksal Maraskans war in den letzten vier Jahrzehnten sehr wechselvoll. Aus dem unabhängigen Königreich wurde eine rebellische Provinz des Neuen Reiches, daraus ein Teil der Schwarzen Lande. Das macht die Beantwortung der Frage nach dem *wahren* Maraskan nicht einfach. Vieles, was Sie auf den folgenden Seiten lesen werden, zeigt Maraskan aus der gestrigen, gar vorgestrigen Sicht.

Doch es ist kein Blick in eine verlorene Vergangenheit. So oder so ähnlich lebt Maraskan weiter in den Stätten des Exils, und – trotz aller Widrigkeiten – in den Schwarzen Landen, und nicht zuletzt im Shîkanydad, dessen Menschen felsenfest davon überzeugt sind, daß, was einst war, wieder sein wird. Um mit einer hohen Würdenträgerin Maraskans zu sprechen: Der Unterschied zwischen Vergangenheit und Gegenwart ist nur der Ort, wo sich der Weltendiskus auf seinem Fluge befindet.

Und das ist bekanntlich immer noch zwischen Rur und Gror.



Geographie, Rohstoffe und Landwirtschaft

Die maraskanische Hauptinsel hat eine Länge von rund 650 Meilen und mißt an der breitesten Stelle etwa 250 Meilen. Dem Südzipfel Maraskans sind (von Nord nach Süd) die Inseln *Jandraskan*, *Etlaskan* und *Jilaskan* vorgelagert, der Südostküste (ebenfalls von Nord nach Süd) die Inseln *Buli*, *Saijana* und *Andalkan* sowie dort etliche namenlose Eilande mit häufig wechselnden Küsten. Direkt unter der Südspitze Maraskans, nur wenige Meilen von Sinoda entfernt, liegt die 'Affeninsel' Beskan.

Abgesehen von einem schmalen Küstenstreifen von 10 bis 20 Meilen Breite ist die Insel bergig bis gebirgig und mit dichten Urwäldern bedeckt. Wie ein steinernes Rückgrat zieht sich die Maraskankette von Norden nach Süden. Eine schmale Senke trennt sie vom zerklüfteten Amdeggynmassiv. Die höchsten Berge sind der Amran Gerbald (6.500 Schritt) im Norden der Insel und der Amran Thjemen (6.300), der ziemlich genau im Schwerpunkt des Dreiecks Jergan-Boran-Tuzak liegt. Dagegen wirken die höchsten Erhebungen des Amdeggyns – Amran Thurak (3.400 Schritt) und Amran Thjalgyn (3.200) – fast beschiden.

Die Insel besitzt vier größere Flüsse, die in etwa den vier Himmelsrichtungen folgen, und zwar den Hira im Norden, die Mendrina im Osten, den Roab im Süden und die Obogyn im Westen. Mehrere kleinere Flüsse münden in sie. Die Küstenlinie weist zahlreiche Buchten auf, die schon immer beliebte Piratenverstecke waren. Auch nach achthundert Jahren Besiedlungen sind große Teile des maraskanischen Binnenlandes unbekannt.

Das Küstenklima ist angenehm, auch wenn es oft von Festlandsbewohnern gleicher Höhe als zu heiß eingeschätzt wird. Im Landesinnern hingegen herrscht ganzjährig eine unerträgliche, schwül-drückende Hitze vor, die erst in den größten Höhen der Maraskankette, deren höchste Gipfel auch im Winter nur selten von Schnee bedeckt sind, gemäßigten Temperaturen Platz macht. Die Hauptregenzeit ist zwar im Phexmond, verschiebt sich jedoch gelegentlich um mehrere Wochen. Schwere Regenstürme überziehen dann die ganze Insel und lassen die Flüsse über die Ufer treten. Eine zweite, kleinere Regenzeit (von den Einheimischen nicht als solche bezeichnet) tritt im Frühjahr ein. Generell ist die Osthälfte der Insel wesentlich feuchter als die Westhälfte.

Zu den vielen Eigenheiten der maraskanischen Pflanzenwelt gehört eine starke Rottönung des Blattwerks während des kurzen Winters, so daß das Rot der Wälder, unterbrochen vom Gelb der verdorrten Felder und Lichtungen, dem Ocker und Schwarz der Berge aus der Luft an den Rücken einer Maraske erinnert. Typisch für die Flora der Insel ist eine Neigung zum Riesenwuchs, was sich nicht nur in Baumriesen ausdrückt, sondern etwa auch in Farnen mit über drei Schritt hohen Wedeln.

Der maraskanische Dschungel gilt als einer der gefährlichsten Wälder ganz Aventuriens. Nicht wegen Großraubtieren, von den es nur wenige Arten gibt, sondern wegen seiner Schlangen, seines schier unendlichen Artenreichtums an kleinen und kleinsten, oft giftigen Lebewesen und nicht minder bedrohlichen giftigen und fleischfressenden Pflan-

zen, von denen sogar einige Arten – wie etwa Jagd- und Fallgras – selbstbeweglich sind. Das nachfolgende Zitat des Magisters *Majian da Meran* ist keineswegs eine Übertreibung:

»Die maraskanischen Wälder stelle man sich besten wie ein Land vor, um dessen Besitz viertausend Könige gleichzeitig erbittert kämpfen. Jeder von ihnen hat mächtige Heerscharen aufgeboden. Menschen gelten nicht als kriegsführende Partei. Sie sind nur für die Proviantleute und Marketenrinnen von Interesse.«

Die einheimische Tierwelt – wir nehmen hier die Tierarten aus, die seit der Besiedlung eingeführt wurden, wie etwa Phraischaf oder Rind – kennt nur wenige Großtiere, erwähnt seien *Perldrache*, *Maran*, *Parder*, *Maraskantarantel*, der waschbärgröße *Baumwürger*, der *Harnischgürtler* oder das mittlerweile äußerst seltene maraskanische *Wollnashorn*. Eine größere Vielfalt zeigen kleinere Tiere wie *Mungo*, *Stinkfretchen*, *Baumschleimer*, *Biberratte*, das giftige *Stachelschwein* und verschiedene Kleinfaffenarten. Unter Berücksichtigung der Unerforschtheit großer Teile der Insel sind diese Aussagen mit einem gewissen Vorbehalt versehen: Es gilt als nicht sehr wahrscheinlich, daß der Tuzakwurm der einzige Vertreter seiner Art auf der Insel war, auch wenn seither kein ähnliches Tier mehr gesichtet wurde.

Maraskan ist reich an Bodenschätzen: Das Gestein der Maraskankette enthält *Kupfer*, *Quecksilber*, *Zinn*, *Blei* und *Eisen*, letzteres vor allem im Südwesten in gehaltvollem Erz, doch auch *Edelmetalle* sind in geringerem Maße vorhanden, hinzu kommen *Alabaster* und *Graphit*; berühmt war die Insel wegen der einzigen zugänglichen Enduriummine Aventuriens.

Doch auch die Wälder Maraskans sind eine Schatztruhe für Heilkundige, Gewürzsucher, Giftmischer und Alchimisten.

Traditionelle Anbauprodukte der Insel sind *Zuckerrohr*, *Reis*, *Pfeifenkraut*, *Tee*, *Shatuk*, *Obst* und *Mandeln*. Die bekanntesten Ausfuhr-güter waren bisher Edelhölzer, die als *Roabwolltuch* bekannte Phraischafwolle, Gewürze wie *Paprika*, *Pfeffer* oder *Ingrim*, *Heilpflanzen*, *Erze* und *Tuzaker Stahl*.

Das maraskanische Volk zählt nach unterschiedlichen, stark divergierenden Schätzungen 80.000 bis 150.000 Köpfe. Bis vor rund dreißig Jahren galt: Ein Sechstel aller Maraskaner lebt in den vier Städten Jergan, Boran, Sinoda und Tuzak, ein weiteres Fünftel in etwa vierzig Ansiedlungen, manchmal so groß wie Kleinstädte, in ihrer nächsten Umgebung, der Rest in zahllosen kleinen Dörfern, Weilern, Gehöften und auf Plantagen, von denen die wenigsten mehr als fünfzig Meilen weit im Landesinneren lagen.

Die letzten drei Dekaden brachten drastische Umwälzungen mit sich. Zwischen der Eroberung durch Kaiser Reto und der borbaradianischen Machtübernahme kam es zu mehreren Flüchtlingswellen, so daß 28 Hal etwa 20.000 bis 30.000 Maraskaner im Exil lebten. Die Pervertierung des Landes, nachdem die Insel Teil der Schwarzen Lande wurde, mehr aber noch das als Gegenreaktion bewertete Phänomen, das unter den Begriffen *Heerbann der friedlichen Schwestern* bzw. *Peraines Heerbann* bekannt wurde, führte zu einer weitgehenden Räumung des Binnenlandes durch seine menschlichen Bewohner.



Von Bastrabun bis Borbarad – die Geschichte Maraskans

um 2750 v.H.

Bastrabun beendete die fast 200 Jahre andauernde Phase friedlichen Zusammenlebens mit den Echsenwesen von Yash'hualay und vertrieb sie und die Achaz, Krakonier und Marus von Ongalo, Mhanadi und Thalusi auf die menschenleere Insel im Osten, die von nun an **Marustan** hieß und von der damals nur Teile der westliche Küstenlinie bekannt gewesen sein dürften. Bastrabun verbot allen Tulamiden das Betreten der Insel und den Handel mit ihr, eine Maßnahme, die sicher nicht dem Schutz der Echsischen dienen sollte. Bis zum heutigen Tag gilt die Insel bei vielen Tulamiden als verflucht. Was aus den echsischen Bewohnern der Frühzeit wurde, ist weitgehend unbekannt. Tatsächlich dauerte es Jahrzehnte, bis die ersten menschlichen Siedler die Achaz im Südosten Maraskans entdeckten. Die Bemühungen diverser Saurologen, das Geheimnis der verschwundenen Echsenvölker zu lüften, blieben bisher erfolglos. Für keines der gängigen Gerüchte über die verborgene Echsenstadt Akraaal, über kristallene Zaubertürme in der Maraskankette oder Schätze wie den *Diamantenthron des Echsensultans* gibt es den geringsten Beleg.

um 1800 v.H.

Die nächste Erwähnung findet Maraskan in der Entstehungslegende der Stadt Sylla. Nach dieser soll Shila, die Schwester der Stadtgründerin Shahane, auf der Flucht vor der Zedrakkenflotte des Diamanten Sultanats die erste Ostumsegelung Maraskans gewagt haben, bei der sie verschollen ging. In diese Zeit fällt auch die Legende von den Schwertschwestern Corula und Colurna, die manchmal mit Shila und Shahane gleichgesetzt werden und die als die ersten Menschen auf Maraskan gelten. (Sie liegen angeblich unter einem Berg der Maraskankette im Wachenden Schlaf.)

Die Besiedlung der Insel (ab ca. 830 v.H.)

Die menschliche **Besiedlung Maraskans** begann unter dem Klugen Kaiser Sighelm und wurde von seinem Nachfolger Gerbald I. weiter vorangetrieben, nachdem die Landnahme im Bornland dem Theaterorden anvertraut worden war. In rascher Folge wurden die drei Siedlungen Jergenheim (Jergan), Tuzacken (Tuzak) und Borgis (Boran) gegründet. Die Besiedlung Maraskans schritt zunächst zügig voran, verlangsamte sich allerdings spürbar, als die Siedler mit der Erkundung der Oberläufe von Hira und Roab begannen. Sie stellten fest, daß die Insel keineswegs so idyllisch war, wie sie zuerst gedacht hatten, sondern im Gegenteil vor Gefahren strotzte.

Endgültig ins Stocken kam die Besiedlung Maraskans durch die Sichtung von Seeschlangen vor Boran und das Erscheinen eines Wesens, das unter dem Namen **Tuzakwurm** berüchtigt wurde. Dafür, daß Kaiser Gerbald persönlich dem Ungeheuer den Todesstoß versetzt haben soll, ist die Geschichte des Tuzakwurms, der die Siedlerstadt, nach der er benannt wurde, dreimal zerstört haben soll, auffällig schlecht dokumentiert und widersprüchlich. Was sich auch immer zwischen 813 v.H. und 809 v.H. auf Maraskan zutrug, sorgte dafür, daß das neue Land nur noch für die Allerverzweifeltsten einen Anreiz zur Besiedlung bot, und selbst die konnten oft nur unter Zwang von der Abwanderung abgehalten werden, zumal, wenn wieder das Gerücht umging, daß ein Artgenosse des Tuzakwurms gesichtet worden sei. Am Ende des achten vorhalschen Jahrhunderts hatte Maraskan nicht mehr Einwohner als an seinem Anfang.

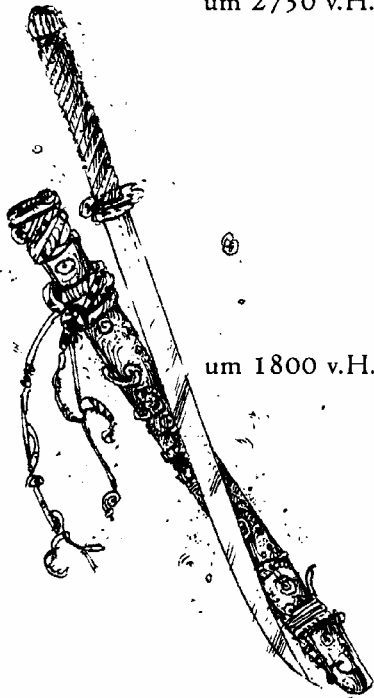
Der 19. Rondra des Jahres – schon bald als Beginn des maraskanischen Jahres gezählt – brachte die Wende. Trotz der bastrabunischen Ächtung hatte ein tulamidischstämmiges Volk von Khunchom aus nach Maraskan übersetzt: die **Beni Rurech**, ursprünglich ein Ferkinastamm, der unter dem Druck seiner Nachbarn und zunehmender Verfolgung wegen des Glaubens an Rur und Gror die angestammte Heimat verlassen hatte. Wie viele Generationen die Wanderschaft der Beni Rurech andauerte, wissen wir nicht. Bei seiner Ankunft auf Maraskan hatten sie nur noch wenig mit Ferkinas gemein und viele Bräuche derer angenommen, durch deren Länder sie gezogen waren. Mit der Ankunft in Tuzak zerfiel der einheitliche Stammesverband der Beni Rurech. Ein Teil des Volkes wurde in Tuzak sesshaft, ein weiterer Teil zog Richtung Boran (die Diskusstafette geht hierauf zurück), wieder andere bewegten sich entlang der Küste nach Norden (Alrurda gilt als erste Siedlung der Beni Rurech und seine Ziegeltürme als Urform des Turmbaustils).

Nun geschah Erstaunliches: In nur wenigen Jahren verbreitete sich der Götterglaube der Zuwanderer über ganz Maraskan. Selbst Geweihte der Zwölfe waren gegen die neue Lehre nicht gefeit. Und obwohl die Flora und Fauna Maraskans nach wie vor den Bewohnern der Insel einen harten Blutzoll abverlangte, nahm die Bevölkerung mit einem Mal sprunghaft zu, so daß schon wenige Jahrzehnte später die Idee eines unabhängigen Maraskans aufkam.

Der 19. Rondra 719 v.H. gilt im Rur-Gror-Glauben als der Tag, an dem der Weltendiskus die halbe

809 v.H.
Der Tuzakwurm

719 v.H.
Ankunft der Beni Rurech





In den letzten 170 Jahren hatte Maraskan unter der Herrschaft von Gouverneuren gestanden, sogenannten *Protektoren des Ostens*. Zum Jahresbeginn 666 v.H. erklärte sich **Arethin von Jergan** zum Fürsten Maraskans und brach sämtliche Verbindungen zum Mittelreich ab. Während die Loslösung vom regierenden Klugen Kaiser Ugdaľf hingenommen wurde, der offenbar damit rechnete, daß sich Maraskan nach einiger Zeit von selbst wieder dem Reich anschliesse, formte sich gegen Arethins Lossagung auf der Insel rasch erbitterter Widerstand. Arethin kontrollierte zwar mit Jergan die Hauptstadt Maraskans, doch viele Adlige hätten sich lieber den charismatischen Grafen **Garalor von Tuzak** als Herrscher der Insel gewünscht. Die Folge war ein erbitterter, zwölf Jahre andauernder Bürgerkrieg, der von modernen Historikern vor allem als Konflikt zwischen dem eher tulamidischen Süden Maraskans und dem mittelreichischen Norden gewertet wird. Als nach über einem Jahrzehnt immer noch kein Ende der Selbstzerfleischung Maraskans abzusehen war, suchte Arethin die Unterstützung des Kaiserreiches, wo mittlerweile die Priesterkaiser regierten. Die Entsendung ihrer Sonnenlegion führte zur Niederlage des maraskanischen Südens. Garalor von Tuzak wurde enthauptet, während Arethin – nunmehr tributpflichtiger – Fürst von Maraskan blieb. Der Preis für die Unterstützung durch Garth war das Verbot des Rur-Gror-Glaubens für die nächsten 130 Jahre. Die Tempel der Zwillinge wurden geschlossen, viele ihrer Priester als Ketzler verbrannt. In diese Zeit fällt auch der Verlust der Heiligen Rollen der Beni Rurech für die nächsten Jahrhunderte.

Arethin regierte bis zum Jahre 607 v.H., seine Nachkommenschaft bis 525 v.H. Die Herrschaft der Arethiniden stützte sich vornehmlich auf Leihtruppen der Priesterkaiser; ihre Herrschaftszeit gilt als Epoche übelster Tyrannei. Allerdings führte die Arethinidenherrschaft auch zu einer ersten Blüte des maraskanischen Baustils.

Mit dem Ende der Priesterkaiser war auch das Ende der Arethiniden abzusehen. Um einem neuen Bürgerkrieg vorzubeugen, setzte Kaiser *Ru'halla* (Rohal) den letzten des Geschlechtes, Fürst Curfan von Jergan, ab. Curfan überlebte seine Absetzung nur wenige Tage. Er und seine Dynastie hatten so viel Haß auf sich geladen, daß Curfan von einer erregten Menge förmlich in Stücke gehackt wurde. Von nun an war die Verehrung der Zwillinge wieder erlaubt.

Der Ausbruch der Blauen Keuche in Jergan 524 v.H., an der ein Viertel der damals 9000 Bewohner starben, führte zur Verlegung des Regierungssitzes der nun *Alabastrien* genannten Insel von Jergan nach Tuzak durch die neuen Gouverneure, die wiederum *Protektoren des Ostens* hießen. Die gestiegene Bedeutung des Südens drückte sich in der Verleihung der Stadtrechte an Sinoda 516 v.H. aus.

Die Ära der Philosophen (400 – 200 v.H.)

Das vierte und dritte vorhalsche Jahrhundert Maraskans brachte eine Reihe bedeutender Philosophen hervor. Der berühmteste war **Zaboron von Andalkan** (430 – 250 v.H., beide Daten fraglich), dessen Lehre zwei Jahrhunderte blutigen Terrors zu Folge hatte. Der bedeutendste war **Zendajian der Stille** (280 – 217 v.H.), der zwar selbst keine Schriften hinterließ, dessen Gedanken uns jedoch durch seine Schüler gut erhalten sind. Der zu Lebzeiten unterschätzteste war wohl **Dschindziber von Cavazoab** (um 250 v.H.), dessen Kunsttheorie auf einem ausschließlich maraskanischen Fundament aufbaute und der damit implizit die Frage nach der Eigenständigkeit der maraskanischen Kultur stellte.

Auch wenn dreieinhalb Jahrhunderte verstrichen waren, so war der Traum einer maraskanischen Unabhängigkeit noch nicht ausgeträumt – **Djurmold von Tuzak** nutzte einen eher unbedeutenden Zwischenfall zu seinen Gunsten. Bei einer der üblichen Adelsfehden war der damalige Protektor der Insel von einer der streitenden Seiten gefangengesetzt worden. Djurmold trat erfolgreich als Vermittler auf, befreite den Protektor und wußte ihm anschließend recht überzeugend einzureden, welches grausige Schicksal ihm ohne seinen Retter geblüht hätte. Kaiser Alrik gegenüber bauschte Djurmold den Zwischenfall als Beginn einer Revolte auf, die nur durch sein beherztes Eingreifen verhindert worden sei, was der dankbare Protektor Wort für Wort bestätigte. Kaiser Alrik konnte gar nicht anders, als in Djurmold den Garanten maraskanischer Stabilität zu sehen und erlaubte ihm, fürderhin den Titel Fürst zu führen. Bis zu einer wirklichen Unabhängigkeit vergingen jedoch noch einmal einige Jahrzehnte. Erst nachdem das Liebliche Feld (241 v.H.) und das Bornland (238 v.H.) ihre Unabhängigkeit gewonnen hatten, sah auch Maraskan seine Stunde gekommen.

Djurmolds Ururenkel war gerade 16 Jahre alt, als er sich als Dajin I. zum Herrscher des Unabhängigen und Freien Königreichs Maraskan ausrief. Er war der erste von vierunddreißig weiteren Königen auf dem unheilvollen Lilienthron. Die Herrschaft Dajin I. dauerte zwölf Jahre und endete mit einem der blutigsten Umstürze in der Geschichte der Insel. Der Nachfolger Dajin II. konnte die Früchte seines Thronraubes jedoch nicht lange genießen, da seine Herrschaft bereits nach 219 Tagen endete. Erst mit Dajin IV. war einem maraskanischen König wieder eine längere Regierungszeit

666 – 654 v.H.
Die Arethiniden

Arethin vs. Garalor

Arethin ruft
die Priesterkaiser zu Hilfe

525 v.H.

524 v.H.
Blaue Keuche

Zaboron von Andalkan

Zendajian der Stille

Dschindziber von Cavazoab

303 v.H.
Djurmold von Tuzak
wird Fürst Maraskans

234 – 222 v.H.: Dajin I.

222 v.H.: Dajin II.
221 – 217 v.H.: Dajin III.



217 – 205 v.H.: Dajin IV.

204 – 202 v.H.: Dajin V.
201 – 188 v.H.: Umradjida I.

188 – 186 v.H.: Dajin VI.

186 – 181 v.H.
Dajin VII., der Fromme

144 – 141 v.H.: Perjin I.

Überfall auf Thalusa

141 v.H.: Perjin II.
141 – 137 v.H.: Perjin III.

129 – 127 v.H.
Zweiter Überfall auf Thalusa

vergönnt. Er war keineswegs beliebt: Um seinen Traum von einer mächtigen Flotte zu verwirklichen, erhöhte der König drastisch die Steuern; das Land blutete aus, zahlreiche Aufstände und allenthalben die Bildung von Räuberbanden waren das Ergebnis.

Als Aventurien sich bereits daran gewöhnt hatte, daß offenbar alle maraskanischen Könige Dajin hießen, bestieg mit *Umradjida I.* zum ersten Mal ein Königin den Tuzaker Thron, eine harte und herrische Person, berüchtigt für ihren Zorn. Sehr unter ihr zu leiden hatte ihr Sohn, der spätere Dajin VI., den sie bei jeder Gelegenheit öffentlich demütigte. Vermutlich verstieß sie ihn nur nicht wegen ihrer Schwiegertochter *Bulatravis du Shoy'Rina*, die sie als ihre eigentliche Tochter ansah.

Dajin der Fromme, die Kriegs-Wezyradim, bis Frumold II. (ab 186 v.H.)

Mit **Dajin VII. dem Frommen** – vermutlich einem Sohn Dajins I. – gelangte ein Reformator reinsten Wasser auf den Thron Maraskans. Schon bei seiner Thronbesteigung erklärte Dajin, wie er das Amt eines Königs von Maraskans sah: nämlich Herrscher eines Volkes zu sein, dem seine Gebieter so fremd waren, als wären sie Eroberer aus einem fernen Land. Diese Botschaft fiel auf gut vorbereiteten Boden, denn schon längst fragten sich weite Teile des Adels nach dem höheren Sinn der Unabhängigkeit. Als Vorbilder hatten sie sich die Herrschenden des Festlandes gewählt, das eigene Volk lebte in völliger Unterdrückung. Zweifel waren also bereits vorhanden, was noch fehlte, war jemand, der den Noblen Maraskans sagte, was sie tun sollten. Dajin tat dies, furchtlos und schonungslos.

Die Regierungszeit des *Haran-ga-Haran* (Haran aller Harans), wie sich Dajin selbst bezeichnete, währte viel zu kurz, um Maraskan so umzugestalten, wie er es sich vorstellte. Sie führte jedoch zu einer weitgehenden Befreiung der Bauernschaft, über die *Neorurechistische Gartenbewegung* – der Name leitet sich aus der Frage ab: Sind wir Fremde im eigenen Garten? – zur Durchsetzung des Maraskani als Staatssprache, und zu dem Bewußtsein, daß der Adel dem Volk Maraskans erheblich näher stand als dem Adel eines anderen Volkes. Um das Leben Dajins – 'des Frommen', wie er bald genannt wurde – ranken sich zahllose Legenden. Seine Bedeutung läßt sich daran ermessen, daß heutzutage viele Maraskaner davon überzeugt sind, *ihr* König sei unentdeckt zurückgekehrt. In die Regierungszeit Dajins VII. fiel auch die Erfindung des Stoffdrucks.

Seit dem Flottenbau Dajins IV. spukte in den Köpfen der maraskanischen Kriegs-Wezyradim der Gedanke einer Expansion auf das Festland. Auslöser waren der fortschreitende Verfall des Neuen Reiches und der Aufstieg des Kalifats. Das Wunschziel des Kriegs-Wezyradids war zwar die Eroberung Araniens, jedoch hatte kein König gewagt, dem trotz seiner Schwäche immer noch übermächtigen Neuen Reich seine Kornkammer streitig zu machen. Im Jahre 141 v.H. gab Perjin I. dem Drängen seiner Feldherren nach und befahl ihnen die Eroberung Thalusas. Die Stadt am Thalusim wurde vom Erscheinen der maraskanischen Flotte derart überrascht, daß sie den Angreifern nahezu ohne Gegenwehr zum Opfer fiel. Für einige Tage wehte das Lilienbanner auf den Zinnen Thalusas, dann wurde die Flotte unerwartet zurückbefohlen, ein Befehl, der nicht von Perjin I. kam, sondern bereits von Perjin III.! Perjin I. war nämlich kurz nach Auslaufen der Flotte einer Fischvergiftung erlegen, worauf sein Sohn Perjin II. König wurde. Dessen Regierungszeit – die kürzeste in der Geschichte Maraskans – dauerte genau elf Tage und vier Stunden und endete damit, daß der neue König höchst unglücklich in sein Eßbesteck stürzte und verschied. Perjin III., ein Vetter Perjins I., sah damit den Traum kriegerrischen Ruhms ausgeträumt. Ihm lag vor allem daran zu überleben, weshalb seine gesamte Regierungszeit von dem Bemühen geprägt war, einem weiteren *Speiseunfall* zu entgehen.

Als zwölf Jahre später eine Gesandtschaft aus Tuzak dem Fürsten Thalusas weitreichende Forderungen überbrachte, war 'die Stadt, wo Sonne und Wasser Hochzeit halten', keineswegs mehr unvorbereitet. Der Fürst fühlte sich im Gegenteil stark genug, Maraskan eine Antwort zu geben, wie sie deutlicher kaum ausfallen konnte: Er ließ die *Ketzer von der verfluchten Insel* zur Ehre Praios' öffentlich verbrennen!

Die Vergeltung ließ über ein Jahr auf sich warten. Dann erblickte die Stadt erneut maraskanische Segel. Noch während die gegnerischen Schiffe auf See kämpften, gingen maraskanische Krieger an Land und griffen das zahlenmäßig weit überlegene Thaluser Hauptheer an. Die Schlacht war rasch geschlagen. Die Maraskaner verloren eine Handvoll Kämpfer, von den Thalusern überlebte nicht einer. Anstatt sich nun aber gegen die Feindesstadt zu wenden, drangen die maraskanischen Krieger weiter ins Landesinnere vor, auf der Suche nach dem Entsatzheer der Thaluser. Als sie wenige Tage später fündig wurden, wiederholte sich das erbarmungslose Gemetzel des ersten Tages. Über Nacht wurden maraskanische Schwertkämpfer zur Legende. Außerdem ist seither im Thaluser Dialekt statt des tulamidischen Wortes *massaq* der Begriff *marrasq* üblich.

Nach dieser zweiten schrecklichen Niederlage ergab sich Thalusa unaufgefordert. Die Kriegs-



Wezyradim, die den Angriff geführt hatten, *Mylenscha von Boran* und *Khariziber von Syneggy*, herrschten sechs Wochen gemeinsam als Gouverneure, dann wurde Mylenscha Opfer eines niemals untersuchten Attentats. Einen Tag später entlebte sich die gefangengesetzte bisherige Herrscherfamilie Thalusa offenbar aus Gram, und Khariziber rief sich gegen den Willen seines fernen Königs zum *Cherzak von Thaluzan aus*. Er regierte acht Jahre lang, dann starb er nach einem mehrfachen Sturz von der Treppe des Thaluser Fürstenpalastes. Ein drohender Konflikt mit dem Kalifat verhinderte die Entsendung eines weiteren maraskanischen Statthalters, jedoch blieb Thalusa noch fast 30 Jahre tributpflichtig.

Die Besetzung Jilaskans während der Kaiserlosen Zeit muß als Kuriosum angesehen werden. Sie erfolgte nach jahrelangen Streitigkeiten und währte kaum drei Wochen. Abgebrochen wurde sie auf Rat der verantwortlichen Kriegs-Wezyradim mit einer Begründung, die ihresgleichen sucht: "Kein König und keine Königin Maraskans sollte sich die Jilaskaner als Untertanen wünschen!"

Das Jahr 33 v.H. war nicht nur für Maraskan von Bedeutung, denn die Erfindung des Buchdruckes mit beweglichen Lettern in Tuzak machte das Aufkommen der zahlreichen Gazetten, wie wir sie heute kennen, erst möglich.

Die Versuchung ist groß, die Herrschaft der letzten beiden Könige Maraskans als Zeit falsch verstandener Prophezeiungen zu sehen. Harlijin I. wurde geweissagt, daß ihm eines seiner Kinder den Thron streitig machen werde. Deshalb zwang er seine einzige Tochter Damaris – die sich danach Rohaja nannte –, bei ihrer Verheiratung mit dem damaligen mittelreichischen Gesandten und späteren Kaiser Reto zum Thronverzicht. Die Prophezeiung war damit nicht ungültig geworden. Sie wurde nur nicht durch Harlijins Tochter erfüllt, sondern durch seinen Schwiegersohn.

Nach 20 v.H., als Harlijin zugunsten seines nur vier Jahre jüngeren Adoptivsohns Frumold II. abdankte, wußten nicht einmal die Maraskaner, wer ihr Land eigentlich regierte. War Frumold nur ein *König'ka*, eine Mirhamionette Harlijins? Tatsächlich dürfte das maraskanische Königreich in seinen letzten Jahren eine verborgene Doppelregentschaft gehabt haben. Frumold und Harlijin verfolgten gemeinsam das Ziel, die Macht des Adels zu brechen, um eine unangefochtene, absolute Monarchie zu schaffen. Da sich beide der Hilfe von *Fuchleuten* bedienten, fiel lange nicht auf, daß hinter den Unfällen, plötzlichen Erkrankungen und Todesfällen oder jäh aufbrechenden Blutfehden, unter denen der Adel in diesen Jahren zu leiden hatte, ein System steckte. Wieviel Gold damals in die Taschen gewerblicher Meuchler floß, läßt sich nur erahnen. Im Jahre 9 v.H. gelang Harlijin und Frumold auch noch die Entmachtung der Kriegs-Wezyradim, die kurz davor standen, dem unheilvollen Treiben ein Ende zu bereiten.

Unter mittelreichischer Herrschaft (6 v.H. bis 27 Hal)

Für Retos Eroberung von Maraskan werden im allgemeinen zwei Gründe angeführt, nämlich der Anspruch seiner verstorbenen Gemahlin Rohaja/Damaris, der nicht einmal seine treuesten Gefolgsleute gänzlich überzeugte, und der Reichtum der Insel an Bodenschätzen. Jedoch dürfte Reto auch die Entwicklung auf Maraskan Sorge bereitet haben. Ein starkes Königtum an der Gegenküste der aranischen Kornkammer war für den Kaiser des Neuen Reiches nicht wünschenswert. Hinzu kam eine wenig bekannte Prophezeiung, von der Reto wußte – in verständlichem Klartext lautete sie: *Dieselbe Krone wird Tobrien und Maraskan vereinen*. Reto, der ja nur sieben Jahre nach dem Ende der Kaiserlosen Zeit geboren worden war, mußte das als Warnung vor einer Rückkehr der wirren Zeiten sehen, was leicht zur Spaltung, sogar zum Untergang des Neuen Reiches führen konnte. Es sei denn, er gab der Prophezeiung einen neuen Sinn. Daß die Weissagung etwas viel Furchtbareres vorhersagte, konnte der Kaiser nicht ahnen.

Für den Feldzug gegen Maraskan bot das Kaiserreich einen Heerbann von zehntausend Soldaten auf. Die Eroberung der Insel begann mit der Vernichtung der maraskanischen Flotte im Hafen von Tuzak und endete mit der Schlacht von Hemandu, einem Weiler in der Nähe Jergans.

Bei der Wahl Hemandus als Schlachtfeld spielten gleich zwei Prophezeiungen eine Rolle. Die eine besagte, Hemandu sei der *beste* Ort, um gegen die Kaiserlichen zu kämpfen, was Frumold irrtümlich als Verheißung eines Sieges ansah. Die andere war ein Orakel, das die Namen Herdin, Harlijin, Hal, Halman, Helme und Hemandu in einem undurchschaubaren Netz von Zusammenhängen verknüpfte. König Frumold flüchtete nach der Niederlage nach Festum, sein Sohn Denderan verschanzte sich in Boran und trotzte dem Kaiserreich noch über dreißig Jahre. Maraskan wurde wieder Teil des Neuen Reiches und an Fürst Herdin I. als Lehen vergeben.

Es muß als Ironie der Geschichte angesehen werden, daß Harlijin und Frumold Opfer ihrer eigenen Bestrebungen wurden. Harlijin hatte sich mit der Entmachtung seiner Tochter einen mächtigen Widersacher geschaffen, durch dessen Schwert er am Ende starb. Frumolds Drang, die Stellung der

72 v.H.
Überfall auf Jilaskan

33 v.H.
Erfindung des Buchdruckes
mit beweglichen Lettern

29 – 20 v.H.: Harlijin I

20 – 6 v.H.: Frumold II

9 v.H.
Entmachtung
der Kriegs-Wezyradim

6 v.H.
Reto erobert Maraskan

Schlacht von Hemandu
(bei Jergan)

5 v.H. – 26 Hal: Herdin I.



Maraskanabteilung der KGIA

2 Hal Tuzaker Aufstand

Amdeggynpaß: Legendärer Kampf Raidri Conchobairs gegen die Blutzwillinge

21 Hal Heilige Rollen wiedergefunden

24 Hal Exodus der 2.000

25 Hal Aufstände und Unruhen

Borbarads Intrigen

Rebellen besetzen Sinoda

Pforten des Grauens

maraskanischen Könige zu stärken, hatte dazu geführt, daß ihm viele seiner Vasallen nur unwillig in die Schlacht folgten ("Für Frumold sterben?") oder gar mit Reto geheime Abmachungen trafen.

Fast ein Jahrzehnt nach der Unterwerfung war Maraskan immer noch nicht befriedet. Viele Adlige hatten noch lange nach Hemandu Widerstand geleistet. Als ihre befestigten Orte nicht mehr haltbar waren, zogen sie sich ins Landesinnere zurück und begannen einen Kleinkrieg gegen die Eroberer. Die Antwort des Mittelreiches war die Einrichtung der *Maraskanabteilung* unter *Dexter Nemrod*. Die oft wahllosen Verhaftungen und Verhöre führten zu einer ersten Flüchtlingswelle auf das Festland, nach Festum, Khunchom und Al'Anfa, die ersten der *Exilantenstädte*. Der Versuch, die Tuzaker Magierakademie zu schließen, scheiterte am energischen Einspruch der *Grauen Gilde*.

Als im Peraine 1 Hal ein Feuer im belagerten Boran ausbrach, dem die ältesten Turmhäuser aus der Arethinidenära zum Opfer fielen, breitete sich in Windeseile ein Gerücht auf Maraskan aus: Die Kaiserlichen haben die Heilige Stadt Boran in Brand gesteckt!

Zunächst brachen nur vereinzelte Unruhen aus, die Fürst Herdin mit wehrheimscher Strenge zu unterdrücken suchte. Am maraskanischen Neujahrstag 2 Hal kam es schließlich zum **Tuzaker Aufstand**. Herdin mußte fliehen, und für mehr als 4 Monde – bis zum 24. Hiesinde – war die Hauptstadt Maraskans in der Hand der Aufständischen. Erst die Erstürmung Tuzaks durch die *Adlergarde* unter dem persönlichen Kommando Kaiser Hals beendete die Rebellion. Die anschließenden Hinrichtungen wirklicher und vermeintlicher Rädelsführer und Symbolfiguren der Erhebung lösten nicht nur eine weitere Flüchtlingswelle aus, sondern führten auch zum Entstehen einer zweiten Rebellen-generation im Binnenland, die sich vornehmlich aus Vertretern der niederen Stände zusammensetzte – mit Pug und Recht darf man darin eine späte Hinterlassenschaft Dajins VII. sehen.

Die Zeit erneuter Zugehörigkeit Maraskans zum Kaiserreich bedeutete für das Land einen wirtschaftlichen Niedergang. Der überwiegende Teil des Handels mußte über Jergan und Pericum abgewickelt werden, Handelsgüter wie der berühmte Tuzaker Stahl durften nur an das Kaiserreich verkauft werden. Auf der Insel entstanden Großplantagen, denen häufig die Vertreibung der ortsansässigen Bauernschaft voranging. Auf diesen Gütern arbeiteten oft mehr Zwangsarbeiter als Tagelöhner, denn von der Verurteilung zu langjähriger Zwangsarbeit wurde auch bei kleinen Delikten immer häufiger Gebrauch gemacht. Hemmungslose Geschäftemacher plünderten die kulturellen Güter des Landes und verkauften sie außerhalb zu Höchstpreisen. Obwohl Maraskan ein Königreich im Verbund des Kaiserreichs war, unterstand immer irgendein Landesteil dem strengen Allgemeinen-Militär-Organisations-Gesetz – eine Folge des Krieges, der nie geendet hatte und der dauerhaft eine starke Besatzungsarmee verlangte. Dennoch gebot das Kaiserreich im wesentlichen nur über die Westküste Maraskans.

Die Zwanziger Jahre brachten dem Rur-Gror-Glauben die Wiederauffindung der Heiligen Rollen (21 Hal), die Deutung, daß Borbarads Kommen unausweichlich ist, die Suche nach dem Sanktuarium für die Rur-und-Gror-Gläubigen und als Folge den 'Exodus der 2.000' der angeblichen *Beni-Shila-Sekte* nach Aranien (Boron 24 Hal), mit dem die Gründung der verborgenen Stadt *Asboran* verschleiert wurde.

Politisch kennzeichnete diese Jahre ein verstärktes Aufbegehren gegen die kaiserliche Herrschaft. Im Jahr 22 Hal plünderte die bis dahin als unbesiegbar geltende Freischärlergruppe *Haranydad* die Enduriummine in der Maraskanskette. Bei einem Vergeltungszug mußten die Rebellen zwar ihre erste Niederlage hinnehmen, doch ihre Beute blieb verschollen.

Das Jahr 25 Hal wurde zum Höhepunkt der Unruhe, nachdem Fürst Herdin die traditionelle Diskusstafette von Tuzak nach Boran hatte verbieten und die Insel einer verschärften Sechblockade unterwerfen lassen. Die Folge war eine Welle der Gewalt in den Exilantenstädten der ostaventurischen Küste, die den gesamten Sommer und Herbst anhielt. Die Kaiserliche Gesandtschaft in Thalusa wurde niedergebrannt und die Gesandte in Khunchom ermordet. Auffällig ruhig blieben die Exilanten in Aranien.

In diese Zeit fällt auch das verderbliche Wirken von Fürst Herdins 'Sicherheitsberater' Delian von Wiedbrück – in Wirklichkeit Borbarad höchstselbst, der auf der gesamten Insel Maraskaner wie Reichler gleichermaßen verdirbt und für seine Zwecke anwirbt.

Der größte Schock kam aber am Tsatag Kaiser Hals, dem 23. Boron, als eine Allianz dreier Rebellengruppen Sinoda für eine gute Woche besetzte. Hierzu hatten sich bisher zerstrittene Freischärler aus unterschiedlichen Landesteilen zusammengefunden: die *Sira Jerganak* (Norden), das *Haranydad* (Mitte) und die *Fren'Chira Marustazzim* (Süden). So wirkte Sinodas Einnahme wie eine schiere Machtdemonstration!

Am 'Friedhof der Seeschlangen' werden die 'Pforten des Grauens' aufgestoßen – mit der Erschaffung der Ma'hay'tamim beginnt der weltliche Teil von Borbarads Invasionsplänen.

Im Effend 26 Hal endete die Herrschaft Fürst Herdins – der durch borbaradianisches Wirken dem



Wahnsinn anheim fiel. Seine letzte Tat (auf Anraten von Wiedbrücks) war die Verhängung einer Nachrichtensperre über Maraskan. Herdins Nachfolger wurde *Fürstmarschall Helme Haffax*, der das immer noch freie Boran endlich einnehmen sollte.

Als auf Maraskan – trotz der Nachrichtensperre, die dem *Kladj* nicht gewachsen war – bekannt wurde, daß Dharzjinion (Borbarad) unter Beteiligung maraskanischer Hilfstruppen, die sich während des vergangenen Dreivierteljahres vornehmlich an der Südostküste gesammelt hatten, in Tobrien eingefallen war, reagierte die Priesterschaft der Zwillinge mit dem öffentlichen Ausschluß seiner maraskanischen Handlanger aus der Schöpfung, womit sie den Geschöpfen des Äthraijns (der maraskanischen Entsprechung zu Limbus und Niederhöllen) gleichgesetzt wurden. Wenige Stunden später flatterten auf sämtlichen Tempeltürmen Maraskans die Sonnenbanner aus der Arethinidenzeit – die Priesterschaft Rurs und Grors hatte wie vor sechshundert Jahren ihre Tempel verlassen (12. Rondra 27 Hal) und das Zeichen gegeben, daß das Land nunmehr in der Hand von Feinden des Glaubens sei.

In Festum entsteht die Richter-Sekte (neu). Ende Efferd beginnt mit der Ermordung Jandon Bluughs zwischen Borbaradianern und Maraskanern der Kampf um die Führung der Tuzaker Magierakademie.

Besatzung und Rückeroberung (ab 27 Hal)

Haffax sammelt nun seine Truppen und stößt entlang der Ostküste von Norden her auf die letzte freie Stadt Maraskans vor. Im Firun 27 erstürmten Reichsarmee, Templerorden und maraskanische Hilfstruppen Boran. Die ersten, die die Mauern der Heiligen Stadt überwandern, waren Maraskaner, wodurch eine alte Prophezeiung wahr wurde: Boran kann nicht erobert werden, es sei denn durch Verrat! Nach der Erstürmung wehte aber nicht das Greifenbanner über der Stadt, sondern die Siebenstrahlige Dämonenkrone – Helme Haffax stand schon lange im Dienste Borbarads! Eine dritte Flüchtlingswelle war die Folge.

Damit schien das Schicksal Maraskans besiegelt, zumal sich in den nächsten eineinhalb Jahren kaum Widerstand gegen die neuen Beherrscher der Insel regte. Doch in Festum hatte derweil (27 Hal) Prinz Mulziber das Benisabayad ausgerufen. Insgeheim, verborgen hinter einem Netz von Täuschungen (eine Neujahrsfeier zu Elburum, ein 'Landwirtschaftlicher Kongreß' zu Baburin) wurde die Rückkehr nach Maraskan vorbereitet, wobei man in der Wahl der Mittel nicht gerade zimperlich war: Hinter isolierten 'Piraten' überfallen und verbarg sich das systematische Zusammenkapern einer Invasionsflotte, hinter der Plünderung des Thaluser Waffenarsenals die Beschaffung von Kriegsmaterial.

Völlig unerwartet besetzte Ende 28 Hal eine gut gerüstete maraskanische Exilantenarmee einen Teil der aranischen Küste, das Yalaiad. Daß es sich dabei nur um den Auftakt zu Größerem handelte, erfuhr die Welt Anfang 29 Hal mit der Befreiung Sinodas und der Ausrufung des Shikanydads: "Maraskan ist die Große Maraske und Sinoda ist ihr Stachel. Wir sind zurückgekehrt!"

Boron 26 Hal: Helme Haffax als Fürst-Marschall

**Ende 26 Hal
Borbarads maraskanische Helfer werden geächtet**

**12. Ron. 27:
Priesterschaft im Untergrund**

**Machtkämpfe
an der Tuzaker Akademie**

**Firun/Tsa 27
Fall Borans**

Haffax als Borbaradianer

Ausrufung des Benisabayad

**Praios 29
Landung bei Sinoda –
Beginn der Rückeroberung**

Das eingelöste Versprechen – Der Glaube an Rur und Gror

„Nun fragt Euch, warum die Maraskaner erfolgreicher sind als in den Jahren seit Reto? Einfache Antwort: Dieses Mal wissen sie, daß sie gewinnen werden. Denn so heißt es: Grors Auge wird Boran erblicken und, Er wird preisen die Schönheit der Welt. Danach wird Er die Vierundsechzig Fragen beantworten. Fällt Euch auf, von wem überhaupt nicht die Rede ist?“

—Andrio von Wirth, ehemaliger Wahlboraner

„Es ist zu bezweifeln, daß die ersten Siedler glücklich in ihrer neuen Heimat waren. Die Beni Reich, wie wir sie heute nennen, entstammten dem Neuen Reich, waren daher Zwölfgöttergläubige und sahen die Welt so, wie sie gelernt hatten, sie zu sehen: entstanden aus einem Urmord, belagert von grausamen Mächten und von Anfang an zum Scheitern verurteilt. Ein Gebilde bar jeder Hoffnung. Maraskan muß diesen Menschen fast zwangsläufig als Verkörperung ihrer trostlosen Weltsicht erschienen sein.

Die Beni Reich lebten in ihren befestigten Siedlungen an der Küste, am Horizont sahen sie die Berge und weiten Wälder unserer wunderbaren Heimat. Sie starrten auf ein unbekanntes, verschlossenes Land, in dessen

Inneren unzählige gefährliche Geschöpfe lauerten, immer wieder herauskamen, und – wie etwa der Tuzakwurm – den Siedlern fortwährend bewiesen, wie leicht die Wälle ihrer Siedlungen zu überwinden waren, wie wenig Schutz sie boten. Zendajians Lehre beschreibt das Los der ersten Siedler vollkommen: Das Kleine ist wie das Große, was für die Beni Reich bedeutete: Das Urleid spiegelte sich wider in der Schöpfung, die sie sahen. Die Beni Rurech waren die Befreier der Beni Reich. Sie sprachen: Ihr sagt, daß alles was krecht, was sprießt, selbst die Götter, entstanden seien aus Blut, Schweiß und Tränen, aus der endgültigen Verzweiflung eines Schöpferwesens? Nein, Schwestern, die Welt entstand, weil Rur beschloß, Gror, der ihm und ihr gleichzeitig Schwester und Bruder ist, ein Geschenk zu fertigen. Hört! Was anderes kann das Geschenk eines Weltenschöpfers sein, als etwas von äußerster Schönheit und Vollkommenheit? Die Melodie der Welt kündet nicht von Los' Reue und Sumus Röcheln, sondern von Rurs Wille, Freude zu bereiten!

Ihr beschreibt die Welt als eine Festung, vor deren Wällen die Horden des Äthrajin toben, bestreben darauf einzudringen und alles zu zerstören? Nein



Brüder, die Welt ruht nicht, sondern ist in Bewegung! Rur gab seinem Geschenk die Form eines Diskus'. Schon seit Jahrtausenden fliegt er durch den Äthrajin auf dem Weg zu Gror. Versteht, Rurs Geschenk ist gleichzeitig eine Waffe. Der Weltendiskus ist nicht das bestürmte Bollwerk, sondern der Eindringling seit Anbeginn! Er ist der Zerstörer, da er Schönheit an den Ort der Häßlichkeit bringt, er ist der Bezwinger, angesichts dessen die Mächte des Schreckens nicht begierig lechzen, sondern vor Furcht erzittern!

Ihr lehrt, die Welt ende in der letzten aller Schlachten, wenn sie von den Streichern des Häßlichen erstürmt werde? Nein, Bruderschwestern, die Welt endet nicht so, wie sie nach eurer Meinung begann, in Blut und Verzweiflung! Wir kommen, wir gehen und kommen wieder; und wenn nicht die Welt endet, sondern der Weltenflug, wenn Gror das ersehnte Geschenk in Händen halten wird, dann ist die Zeit, jene vierundsechzig Fragen zu stellen, die es wert sind, von dem Geschwister des Schöpferwesens beantwortet zu werden! Muß es wundern, daß die Beni Reich so schnell den Glauben der Beni Rurech annahmen? Muß es nicht vielmehr verwundern, daß die Beni Reich so lange ohne das Wissen um die Weltenwahrheit auf Maraskan ausharren konnten?»

—Milhibethjida, spätere Hohe Schwester von Tuzak, 19 Hal



Wer Maraskan und seine Menschen verstehen will, kommt nicht umhin, sich mit dem Rur-Gror-Glauben auseinanderzusetzen. Der Zweigötterglaube durchdringt jeden Bereich im Leben der Maraskaner. Er bestimmt die Weltsicht, ist Ausgangspunkt der Wissenschaft und jeder Philosophie, die die Insel jemals hervorbrachte, und liefert das letzte und unbezweifelbar wahre Argument: So hat Rur die Welt geschaffen! Dabei gibt der Rur-Gror-Glaube weder vor, daß er auf alles eine Antwort wüßte, noch ist er eine einheitliche Lehre. Keine aventurische Religion weist so viele Sekten auf wie er. Allerdings gelten diese Sekten allesamt als gleichberechtigt, auch wenn sie sich in ihren Lehren – abgesehen von einem gemeinsamen Kern – teilweise stark unterscheiden. Rur hat die Welt kompliziert und doch einfach geschaffen, also gibt es viele Wege zur Wahrheit.

—Das wohl bekannteste Charakteristikum des Rur-Gror-Glaubens ist sein **strenger Dualismus**. Die Hauptgötter sind die Zwillinge Rur und Gror. Sie sind gleichzeitig männlich und weiblich, also sowohl Brüder

als auch Schwestern. Die Welt, von Rur geschaffen, ist geprägt von der Natur ihres Schöpfers (oder ihrer Schöpferin): Sie besteht aus Paaren, Gegenpaaren, Paaren von Paaren usw. Es gibt Wasser und Land, Tag und Nacht, Pflanzen und Tiere, Sterben und Wiedergeburt. Was sich nicht in dieses duale Schema einordnen läßt – nämlich das, was nur einzeln und allein vorkommt – gilt zumindest als verdächtig, wenn nicht rundweg als unheilbringend oder gar als unvereinbar mit Rurs Schöpfung. Im maraskanischen Verständnis werden die Zahl Zwei und ihr Doppeltes zum Ausdruck der Weltenharmonie, Verständlicherweise bereitet diese Sichtweise selbst Rur-Gror-Gläubigen bisweilen Schwierigkeit. Was ist als paarig anzusehen, was nicht? Hieraus ergibt sich ein wichtiges Betätigungsfeld für die Priesterschaft der Zwillinge.

Die duale Weltsicht hält für Nichtmaraskaner etliche sprachliche Fallstricke bereit. So ist etwa die Beurteilung „ein Gedanke von *einzigartiger* Weisheit“ mitnichten ein Lob, sondern bedeutet ziemlich grob: *sau-blöd*. Ebenso hüte man sich, alle maraskanischen Zahlenangaben wortwörtlich zu nehmen. So ist häufig von maraskanischen Eltern über ihre Kinder zu hören: *Wir sind vierfach gesegnet von Tsa!* Das bedeutet nicht, daß die betreffende Familie genau vier Kinder hätte, sondern einfach nur viele.

—Ein weiterer bekannter Aspekt des Rur-Gror-Glaubens ist die **Vorstellung einer ständigen Wiedergeburt**. Maraskaner kennen keine Paradiese, wie etwa die Zwölfgöttergläubigen. Der Gedanke, dem ständigen Kreislauf aus Leben und Tod entzogen zu sein, solange der Weltendiskus sein Ziel noch nicht erreicht hat, wäre ihnen vermutlich ein Greuel. Denn jedes neue Leben bietet eine weitere Gelegenheit, sich an Rurs Schöpfung erfreuen zu können, aber auch um herauszufinden, welches die *Vierundsechzig Fragen des Seins* sind, jene wirklich bedeutenden Fragen, die Gror bei der Ankunft des Weltendiskus' beantworten wird. (Man muß sich wohl nicht wundern, daß Rur-Gror-Glauben und jede Form der Nekromantie völlig unvereinbar sind!)

Tsa und Boron stehen somit dicht beieinander sowohl am Anfang als auch am Ende eines Lebens, das gleichzeitig wieder ein Neubeginn ist. Sie sind diejenigen, die den Übergang bewirken, wobei Borons Hauptaufgabe darin besteht, das Vergessen zu schenken, damit das neue Leben unbelastet sei vom vorherigen. Boron ist also ein *reinigender* Gott, der jedoch – so die maraskanische Überzeugung – in sehr seltenen Fällen auch von seiner üblichen Vorgehensweise abweichen kann. In diesen Fällen – für die nur Boron die Gründe kennen mag – weiß der neugeborene Mensch um sein vorheriges Leben.

—Ein häufig unterschätzter Bestandteil des Rur-Gror-Glaubens ist das **Dogma von der Schönheit der Welt**. Rur hat die Welt als Geschenk geschaffen, deshalb ist sie in jedem ihrer Teile schön, deshalb ist sie vollkommen. Anders kann es gar nicht sein. Sollte das persönliche Erleben eines Sterblichen zu einer anderen Wertung führen, so zeugt das nur von ungenügendem Verständnis.

Die Schönheit der Welt ist aber nicht zwangsläufig offensichtlich. Denn Schönheit ist nicht nur etwas unmittelbar Erlebtes – oft genug überhaupt nicht –, sondern auch etwas, das ergründet sein will und sich vielleicht erst nach langen Studien erschließt, nach dem Erkennen von Einzelheiten und größeren Zusammenhängen. Diese Studien führen zwangsläufig zu den mannigfachen Rätseln, die Rur in der Welt verborgen hat. Ihre Entschlüsselung – gewollt vom Schöpfergott – führt zu einem größeren Verständnis von Rurs Schöpfung und erzeugt den Augenblick freudigen Erstaunens, wenn offenbar wird, um wieviel sorgfältiger als zuvor geahnt Rur bei seiner Schöpfung vorging. Das Erkunden der Schönheit erhält damit den Rang einer Wissenschaft mit mitunter sehr praktischen Konsequenzen.



Das Götterbild Maraskans

Schriften aus rohalscher Zeit beurteilen den Rur-Gror-Glauben als abweichende Form der Zwölfgötterverehrung; die priesterkaiserliche Zeit davor stufte ihn als Ketzerei ein – beides ist nicht ganz falsch. Sieht man nämlich von den Zwillingen Rur und Gror ab, die während der Dauer des Weltenflugs keinen unmittelbaren Einfluß auf das Weltengeschehen ausüben, so verehren die Maraskaner ebenfalls die Zwölfgötter, die sie als **Zwölfgeschwister** bezeichnen und als höchste Repräsentanten göttlicher Gegenwart ansehen. Jedoch gelten die Zwölfe nicht als Herren Alverans und der Welt, sondern als Diener Rurs, als Behüter des Weltendiskus auf dem Weg zu Gror, die die Aufgaben erfüllen, die ihnen Rur einst zugewiesen hat.

Der Besuch in einem Rur-Gror-Tempel ist für Andersgläubige meist ein traumatisches Erlebnis. Hier herrscht keine chrfürchtige Stille, sondern ohrenbetäubender Lärm. Lauthals bedanken sich die Gläubigen für das Wunder der Schöpfung, für die Schönheit und die Freuden der Welt, die sie Tag für Tag erleben dürfen. Ist von den Zwölfen die Rede, so werden sie respektlos anmutend – doch keineswegs so gemeint! – als *Bruder Praios* oder *Schwester Hesinde* bezeichnet. Was man vermißt, sind Altäre für die Zwölfgeschwister oder Opfergaben für sie. Ihr Fehlen ist im Grunde naheliegend, denn schließlich handeln die Diener Rurs nach herrschender Meinung eben auch nur so, wie es ihnen Rur aufgetragen hat. Von den Vorgaben des Zwillingsgottes weichen sie nicht ab, schon gar nicht dadurch, daß man ihnen Gaben anbietet, für die sie selbst verantwortlich sind. Warum sollte sich Efferd freuen, wenn man ihm Meeresfrüchte, oder Peraine, wenn man ihr Ackerfrüchte opfert? Wer spenden und opfern will, tue das zur Verschönerung des Tempels oder um jenen zu helfen, die der Hilfe bedürfen. Er oder sie handle großzügig, denn Großzügigkeit ist gut für das Ansehen und gibt kommenden Generationen ein Beispiel, denen man – wegen der Wiedergeburt – zwangsläufig angehören wird. Deshalb sollte Großzügigkeit auch nicht im Verborgenen stattfinden.

Sinnvoller, als den Dienern Rurs Opfergaben darzubringen, erscheint es, ihnen mitzuteilen, daß man ihre alltägliche Mühe schätzt und – was beinahe wichtiger ist – daß ihre Gaben Freude bereiten. Die Zwölfe sollen schließlich nicht den Eindruck erhalten, daß ihre vielfältigen Anstrengungen an unverständige Geschöpfe verschwendet seien. Also lobt man die Zwölfgeschwister für ihre gewissenhafte Pflichterfüllung und zwar – häufig im Rur-Gror-Glauben – lautstark. Nur in den seltensten Fällen gilt eine solche Lobpreisung allen Zwölfgeschwistern gleichzeitig, sondern richtet sich im allgemeinen wohlüberlegt an diejenigen von ihnen, die man als Gläubiger gerade für zuständig ansieht. Beispielsweise wäre es wenig sinnvoll, sich bei allen Dienern Rurs (u.a. Rondra) für einen wohlschmeckenden Fisch zu bedanken, oder allein Efferd ein Lob dafür auszusprechen, ohne zu bedenken, daß Tsa am Entstehen des Fisches beteiligt war, Travia an seiner Zubereitungen. (Solche eher 'ganzheitlichen' Betrachtungen sind nicht untypisch.) Wie sehr Maraskaner die Zwölfgeschwister im Grunde als eine Art ferner Verwandter ansehen, zeigt der Ausspruch "Man behandelt die Diener Rurs nicht als unerwünschte Fremde", der die stille Form des maraskanischen Gebetes begründet. Falls man das überhaupt Gebet nennen will, denn eigentlich ist es nur eine religiöse Form des *Kladj*. Man läßt die Zwölfgeschwister eben an seinem eigenen Leben teilnehmen und daran, was einen bewegt.

Der Vorwurf der Ketzerei resultiert nicht nur aus dem ungezwungenen Umgang der Maraskaner mit den Zwölfen, sondern auch aus den vielen unterschiedlichen Betrachtungsweisen, die sich hinter einer

scheinbaren Gleichheit verbergen. Praios ist nicht der Götterfürst, sondern seinen Schwestern und Brüdern gleichgestellt. Er ist nicht der Gott der Ordnung, sondern der *des geordneten Ablaufs* der Dinge. Er verbietet nicht Magie – wie könnte er das auch, ohne seine Schwester und häufige Ratgeberin Hesinde zu verprellen –, sondern mag sie nicht übermäßig, da sie dazu neigt, die geregelte Abfolge von Geschehnissen durcheinanderzubringen (und ihm seine Aufgaben zu erschweren). Mit Phex, oft als Kleiner Bruder (Rondras) bezeichnet, teilt er die Liebe zur Gerechtigkeit. Doch, wenn Praios im Glanz des Tages oft Milde walten läßt, so neigt sein kämpferischer Bruder als *Richter der Nacht* oft zu Erbarmungslosigkeit. (Im Grunde ähnelt der maraskanische Phex dem *Feqz* vergangener Zeiten, und daß Tsas Hände fast immer als vierfingrig dargestellt werden, hat schon manchen Saurologen aufhorchen lassen.)

Was den Rur-Gror-Glauben stark vom Zwölfgötterglauben unterscheidet, ist seine Einstellung zu göttlichen Wundern: Die Hoffnung auf Wunder gilt als Zweifel an der Vollkommenheit der Welt und an der Weisheit Rurs. Der Schöpferzwillling hat kein Stückwerk erschaffen, das Reparaturen durch Wunder benötigt. Sicher, im Leben eines Menschen – speziell einer aventurischen Heldenperson – gibt es Ereignisse, die man als *Wunder* ansehen könnte. Doch die Welt ist das Wunder, und die Entschlüsselung der zahllosen Rätsel, die Rur darin verborgen hat, mag dem Erleben eines Wunders gleichkommen (besondere Örtlichkeiten, z.B. magische, waren eben schon da, *lange bevor* sie von Menschen entdeckt wurden). Ein Kampf, der wider alle Erwartungen gewonnen wurde, kündigt nicht vom spontanen Eingreifen der Götter, sondern heißt nur, daß sie einen schon *von vornherein* mit mehr Fähigkeiten ausgestattet haben, als man ahnte („Die Gaben sind doppelt und vierfach“), oder daß *irgendein* Mensch als Teil ihres Vorhabens eingeplant war.

Selbst völlig spektakuläre Ereignisse gelten nicht als Wunder im herkömmlichen Sinn, sondern bedeuten bloß, daß die Diener Rurs einen *schon lange gefaßten* Plan ausführen. Die Auswirkungen mögen zwar für den, der Zeuge des Ereignisses wird, gerade günstig sein, das heißt aber lediglich, daß man ganz am Rande glücklicher Nutznießer eines weitaus größeren Geschehens wurde, das vielleicht die ganze Welt betrifft. (Dahinter steckt die Vorstellung, daß Rur zwar nicht wußte, was während des Weltenflugs geschehen würde oder gar wann, wohl aber sich überlegte, was eintreten könnte, und daher seinen Dienern schon vor dem Diskuswurf genau Anweisungen für zahllose Eventualitäten gegeben hat.)

Doch selbst wenn der Rur-Gror-Glaube – speziell seine Priesterschaft – den Glauben an Wunder ablehnt, so sind auch Rur-Gror-Gläubige nicht frei von der Hoffnung auf das Eingreifen höherer Mächte. Ein Flehen um ein Wunder, also um das Abweichen von Rurs Plänen, kommt zwar nicht in Frage, weil ohnehin sinnlos, aber – so der Volksglaube – könnte es nicht sein, daß bei den vielen, vielen Weisungen, die Rur seinen Dienern vor Jahrtausenden erteilte, ihnen bisweilen die eine oder andere entschlüpft ist? Also bittet man die Zwölfgeschwister nicht um ihr Eingreifen, sondern weist sie auf diese Möglichkeit hin. Es könnte ja sein. Falls nicht, dann eben nicht. Welcher Sterbliche kennt schon die allweisen Pläne Rurs?

Meisterinformationen:

■ Irdisch gesprochen heißt dies nicht mehr und nicht weniger als: Wunder im Rur-Gror-Glauben sind reiner Meisterentscheid.



Was der Rur-Gror-Glauben ebenfalls nicht kennt, sind Götterkinder. Denn wozu sollten die, die weder sterben noch wiedergeboren werden, während der langen Reise den Weltendiskus mit ihren Nachkommen bevölkern? Götterkinder sind Ausdruck eines Mißverständnisses (der Zwölfgöttergläubigen) über das Wesen der Diener Rurs. (Für einige Sekten ist dieses Thema sehr bedeutsam.)

In diesem Zusammenhang ist bedeutsam: Der Rur-Gror-Glaube kennt weder Satinav noch Mada. Magic gilt als Eigenschaft des Weltendiskus', Zeit als Folge seiner Bewegung und des von Rur geplanten Kreislaufs ständigen Werdens und Vergehens. Wohl bekannt hingegen ist der Gott ohne Namen, genannt *der Bruderlose* oder *Geschwisterlose*, vereinzelt auch (eher im Südwesten Maraskans) *der Gülden Geflügelte*. Man geht davon aus, daß dieser Verstoßene genau einmal in einem Menschenleben (Maraskaner verstehen darunter eine Spanne von nur zwei- und dreißig Jahren), eine Chance zur Bewährung erhält, die er allerdings bisher nicht genutzt hat. Die Gelegenheit dazu erhält der Bruderlose zwar während der bekannten fünf Namenlosen Tage, allerdings ist das Jahr innerhalb dieses Zyklus nicht festgelegt d.h. das könnte jedes Jahr sein.

Ohne Frevel

Maraskaner habe vielerorts einen schlechten Ruf. Sie gelten als heimtückisch und hinterhältig. Dafür gibt es mehrere Ursachen. Für traditionsbewußte Tulamiden war Maraskan von jeher die *verfluchte Insel*, auf die Bastrabun die überlebenden Echsen verbannt hatte, und damit tabu. Wer das Tabu brach, um gar freiwillig auf dem Eiland zu leben, mit dem konnte ja etwas nicht stimmen. Im Falle des Mittelreiches dürfte der Ruf der Maraskaner auf die Enttäuschung eines Siegers zurückgehen, der sich um seinen Sieg betrogen fühlte. Denn obwohl das Kaiserreich das Maraskanische Königreich auf dem Felde bezwungen hatte, weigerte sich Maraskan, seine Niederlage einzusehen. Prinz Denderan verschanzte sich in Boran und hielt die Stadt noch drei Jahrzehnte lang, unterstützt von Piraten und Milizen, die sich nur wenig von Räuberbanden unterschieden. Aus den schwer zugänglichen Wäldern heraus führten derweil zahlreiche Freischärlergruppen einen erbitterten und selten rundergefallenen Kleinkrieg gegen die neuen Herren, wobei ihre Anführer nur teilweise unzufriedene Angehörige des alten einheimischen Adels waren. Selbst dort, wo das Kaiserreich militärisch stark war, nämlich in den Küstenregionen der Insel, konnte

Garth den neuen Untertanen nie trauen, denn die Gefahr von Aufständen war stets gegenwärtig.

Ein Teil dieses Rufs geht allerdings auch auf den Rur-Gror-Glauben zurück. Dem Zwillingsgötterglauben ist das Konzept von Frevel und kirchlicher Strafe fast völlig fremd. Es gilt: Die Götter kann man genauso wenig beleidigen, wie eine Fliege einen Berg, oder ein Säugling seine Eltern. Wer die Gaben Rurs verschmäht, bestraft sich selbst, wer sie mißbraucht, ebenfalls. Verbotenes Wissen gibt es nicht, denn Rur hat die Welt mit Rätseln gefüllt. Wohl aber gibt es Wissen, das demjenigen, der danach trachtet, Schaden zufügt. Also gebietet die Vernunft als Gabe Hesindes – und kein Gebot! –, daß derjenige, der Erkenntnis sucht, sich stets frage, ob das, was er zu erkunden trachtet, im Einklang steht mit ihm selbst und der Schöpfung Rurs.

Erlaubt der Rur-Gror-Glaube damit alles? Kann ein solcher Glaube überhaupt moralische Autorität besitzen? Die Antwort ist einfach: Bestrafung gilt als rein weltliche Angelegenheit. Außerdem verläßt sich der Rur-Gor-Glaube auch stark auf das Empfinden der Gemeinschaft. Denn wenn es auch unmöglich ist, die Götter zu beleidigen, so stimmt das nicht für die Gläubigen.

Der sogenannte *Zorn der Gläubigen* ist nichts, wozu aufgerufen wird, sondern etwas, das recht unwägbare Ausbrüche. Was einmal nur mitleidiges Kopfschütteln auslöst, mag ein andermal ernste Folgen haben. Daß der *Zorn der Gläubigen* nicht zwangsläufig zu Gerechtigkeit führt, ist einsichtig, doch das behauptet auch niemand. Menschen kann man reizen, so hat Rur die Welt geschaffen. Auch davor, ihn als Rechtsprechung des Pöbels zu sehen, sollte man sich hüten. Hätte etwa nach dem Tode Dajins VI. seine Gemahlin Balatravis – eine nach dem Al'Anfaner Ritus borongläubige Prinzessin aus Mirham – den Lilienthron bestiegen, so wäre der *Zorn der Gläubigen* die Begründung für einen bewaffneten Aufstand großer Teile des maraskanischen Adels gewesen.

Sollte die sanfte Priesterschaft des Rur-Gror-Glaubens allerdings tatsächlich einmal einen Schritt unternehmen, der einer Bestrafung für begangene Frevel durch die Geistlichkeit gleichkommt, so ist sie zu verblüffender Härte fähig. So wurde etwa gleich nach der tobrischen Invasion jeder maraskanische Handlanger Borbarads, dessen Name bekannt geworden war, öffentlich als nicht mehr der Schöpfung Rurs angehörig erklärt. Das bedeutete für die Betroffenen eine Gleichstellung mit den Horden des Äthrajins, sprich: Dämonen. Wie mit ihnen zu verfahren sei, ließ die Priesterschaft offen.

Die Priesterschaft der Zwillinge

»[...] Also fragte ich ihn, ob es etwas gäbe, das die Priesterschaft vor den Gläubigen geheimhielte.

Er verneinte: "Bestimmt nicht. Du bin ich mir sicher."

Das verwunderte mich. "Du meinst, eure Priester haben keinerlei Geheimnisse?"

Er sah mich verblüfft an, als wäre ihm dieser Gedanke völlig neu. "Bestimmt haben sie sogar sehr viele!" antwortete er. "Da bin ich mir sicher."

—Asandrio Urfanyn, Zu Gast bei den Rebellen, Harmlyn, 13 Hal, 3 Hal oder 13 Reto, abhängig von der jeweiligen Auflage

»Die Gapuzza sieht nicht zufällig wie ein Helm aus. Meiner Meinung nach sind die Hochgeschwister ebenfalls eine Art Feldherrinnen und Marschälle. Doch während wir die letzte Stadt der maraskanischen Krieger belagern, belagern sie die Köpfe meiner Soldaten!«

—Rondradan v. Gullstein, zeitweiliger Befehliger der Belagerung Borans

Die Priesterschaft der Zwillinge besitzt die mit Abstand größte Macht in der maraskanischen Kultur. Zu den Geheimnissen dieser Macht gehört, daß sie fast nie eingesetzt wurde. Denn seit jeher ist der Standpunkt der Priesterschaft: Wir sind die Lehrenden, aber nicht die Herrschenden. Folge dieser Selbstbeschränkung ist, daß dann, wenn die Priesterschaft wirklich einmal Stellung bezieht, die maraskanische Kultur erbebt. Maraskaner fürchten ihre Priester nicht, sondern lieben und verehren sie. Hochgeschwister genießen das Ansehen lebender Heiliger; man erwartet, daß sie niemals ihre Tempel verlassen. Die Hochgeschwister halten sich an dieses Gebot ihrer Gläubigen (zumindest offiziell), obwohl niemand weiß, wodurch es begründet ist. Ein Verstoß dagegen gilt als Zeichen nahenden Verhängnisses. Dieses Gebot wurde in der Geschichte Maraskans zweimal gebrochen. Beim ersten Mal unfreiwillig, nämlich während des Verbots des Rur-Gror-Glaubens, beim zweiten Mal, gleich nach der tobrischen Invasion, absicht-



lich. Maraskaner sind zwar durchaus fähig, in ihrem Priestern und Priesterinnen Menschen zu sehen, allerdings solche, von denen man stillschweigend annimmt, daß sie auf fast alles eine Antwort wüßten. Den nach außen hin wichtigsten Teil der Rur-Gror-Priesterschaft findet man in den Tempeln. Rur-Gror-Tempel werden in der Regel von zwei *Hochgeschwistern* geführt, die je nach Geschlecht als *Hohe Schwester* oder *Hoher Bruder* bezeichnet werden. (Eine Ausnahme bildet derzeit der Tempel in Neu-Jergan mit vier Hochgeschwistern.) Da der Rur-Gror-Glaube keine gemeinsamen Oberhäupter kennt, sind die Hochgeschwister in ihrer Region die höchsten Autoritäten des Glaubens. Ihre Amtskleidung sind *Qaft* und *Gapuzza*. Ersteres ist ein kleidartiges Gewand mit übermäßig ausgepolsterten Schultern in den Farben Purpur und Gelb, meist reich verziert, in ärmeren Gegenden aber auch nur schlicht längsgestreift. Letzteres ist eine mit Holzplättchen besetzte Lederhaube, die an einen maraskanischen Helm erinnert, bei dem der vordere Teil abgeschnitten wurde.

Stirbt eines der Hochgeschwister, so läßt der oder die Überlebende sein Amt ruhen. Der betreffende Tempel hat dann so lange keine Hochgeschwister mehr, bis ein oder zwei Nachfolger berufen wurden (das hängt von der Bereitschaft des Verbliebenen ab, das Amt weiterzuführen). Die Führung eines Tempels durch nur ein Hochgeschwister kommt nicht in Frage.

Nachfolger werden entweder von außerhalb des jeweiligen Tempels berufen, oder aus der Mitte der Tempelgemeinschaft. Im zweiten Fall geschieht dies durch Selbstakklamation während der Versammlung der Tempelpriesterschaft: "Ich meine, für die Nachfolge geeignet zu sein, doch ihr mögt es besser wissen." Hierbei finden keine Debatten statt, es gibt nur Zustimmung oder Ablehnung. Eine Zustimmung muß jedoch einstimmig sein. Diese Selbstberufungen sind – wie man auch an den Tetrarchen sieht – im Rur-Gror-Kult weit verbreitet.

Die wichtigen Aufgaben der Tempel sind die Bewahrung der Glaubenslehre, seine Weiterentwicklung durch Deutung der Schriften und Erstellen neuer Theorien sowie der Entscheid über Zweifelsfragen der Weltsicht. Rur-Gror-Tempel sind Horte vielfältigen Wissens, aber die Gläubigen suchen sie auch auf, um sich Rat in sehr alltäglichen Dingen zu holen.

Eine andere wichtige Aufgabe der Tempelpriesterschaft ist die Führung zweier Kataster, nämlich des *Buchs der Anwesenden* und des *Buchs der Abwesenden*. Diese Bücher sind im wesentlichen Geburts- und Todesregister, enthalten jedoch auch Aufzeichnungen über die näheren Umstände der Geburten oder Todesfälle. Üblich ist auch, daß Konvertiten, zumal adoptierte, sich in das *Buch der Anwesenden* eintragen lassen als einer symbolischen Form der Neugeburt. Es ist einsichtig, daß beide Schriften nur dort einigermaßen vollständig sein können, wo es überhaupt Rur-Gror-Tempel gibt, und die Bewohner abgelegener Gegenden nicht erfaßt sind.

Über beide Bücher geht das Gerücht, daß sie für die Priesterschaft der Zwillinge mehr seien als einfache Register, nämlich ein Instrument, Gesetzmäßigkeiten von Tod und Wiedergeburt auf die Spur zu kommen. Dieser Gedanke liegt nahe, denn die Suche nach Erkenntnis als Weg zum Verständnis von Rurs Schöpfung ist ein Element des Glaubens. Ob das stimmt oder die Priesterschaft mit ihren Bemühungen sogar Erfolg hatte, ist unbekannt, auch für die gewöhnlichen Gläubigen im allgemeinen keine brennende Frage.

Meisterinformationen:

Solche Forschungen gibt es, seitdem es diese Bücher gibt, ebenfalls Theorien, die die Frage nach der Existenz von Gesetzmäßigkeiten bejahen. Jedoch ist die Suche nach Zusammenhängen von Leben

und Tod kein Bemühen der gesamten Rur-Gror-Priesterschaft, sondern innerhalb von ihr heftig umstritten. Die Einschätzung derer, die solche Forschungen ablehnen, reichen dabei von "Herumdeuteln an Borons Aufgabe" bis zu einem lapidaren "Blödsinn". Das Thema ist jedoch so heikel, daß es schwerfallen dürfte, von Priestern der Zwillinge überhaupt irgendwelche Auskünfte darüber zu bekommen. Gerade die Tempelpriesterschaft neigt dazu bei Dingen, über die sie nicht reden will, so verwirrend vieldeutig zu werden, daß der oder die Fragende bisweilen nach einiger Zeit den Tempel völlig zufrieden mit einer Antwort wieder verläßt, die überhaupt nichts mehr mit der ursprünglichen Frage zu tun hat.

Will man die Tempelpriesterschaft als Geist des Zweigötterkultes sehen, so stellt die Wanderpriesterschaft seine Muskeln und Knochen dar. Wanderpriester erkennt man an ihrem Gewand, das zwar dem *Qaft* ähnelt, dessen Schulterpartie aber weniger stark ausgeprägt ist. Sein Schnitt ist stundenglasförmig. Das besondere an dem Gewand ist seine Färbung. Schmalste Streifen in komplementären Farben lassen den Stoff aus der Nähe bunt schillernd erscheinen, doch aus der Ferne verwaschen grau.

Die Wanderpriesterschaft entstand vor rund sechshundert Jahren, als die Priesterkaiser versuchten, durch Schließung der Rur-Gror-Tempel und die Verfolgung der heimischen Priesterschaft den Rur-Gror-Glauben zu vernichten. Damit erreichten die neuen Gebieter allerdings nur, daß die Priester der Zwillinge aus den Städten vertrieben wurden und dorthin flüchteten, wo die Mehrheit der maraskanischen Bevölkerung wohnte, in die vielen, oft schwer zugänglichen Dörfer. Das führte zu dem kuriosen Ergebnis, daß nach der Aufhebung des Verbots der Rur-Gror-Verehrung der Zwillingsgötterglauben erheblich stärker auf der Insel verwurzelt war als zuvor. Tatsächlich gibt es sogar Belege, daß die *sanfte Aggressivität* des Rur-Gror-Glaubens, die ihn in wenigen Jahren zum herrschenden Glauben Maraskans gemacht hatte, auch unter der priesterkaiserlichen Tyrannei wirksam war. Sprich: Damals, wie auch in den letzten Jahrzehnten, tat die Besatzungsmacht gut daran, ihre Soldaten – speziell die Gemeinen – gelegentlich nach Hause zu holen, bevor sie zu sehr *maraskanisiert* wurden.

Die Ausbildung der Wanderpriester findet zwar in den Tempeln statt, danach steht es ihnen jedoch frei, ob sie jemals wieder zurückkehren wollen. Wanderpriester sind fast ständig unterwegs. Sie unterrichten zwar im Rur-Gror-Glauben, doch ihre Hauptaufgabe ist das Verbreiten von Wissen und Fertigkeiten. Deshalb ist auch nicht jeder für dieses Amt geeignet, denn Wanderpriester müssen irgendeine Fähigkeit wenigstens so gut beherrschen, daß sie in den Dörfern, die sie aufsuchen, erklären können, wie man etwas in anderen Gegenden macht oder herstellt, was die Vorteile der anderen Herangehensweise sind, was die Nachteile. Die wenigsten Wanderpriester führen dieses beschwerliche Leben bis zu ihrem Tode. Die meisten werden irgendwann sesshaft und Teil einer Dorfgemeinschaft ("Das ist unsere schlaue Schmiedin. Früher war sie Priesterin!") oder kehren in ihren Ursprungstempel zurück.

Neben diesen beiden Hauptzweigen gibt es noch klosterähnliche Gemeinschaften und Eremitagen, die meist in der Nähe eines Dorfes liegen und von ehemaligen Wanderpriestern gegründet wurden. Die Bewohner der Umgegend suchen sie gerne um Rat auf.

Wichtige Hochgeschwister

Darjin und Otajin: ehemals Hochgeschwister von Boran, jetzt von Sinoda, da ihre Vorgänger von den Borbardianern ermordet wurden.



Die beiden Siebzيجährigen sind stark von den Ansichten der *Eukolizana* beeinflusst und lebten lange Jahre in gemeinsamer Eremitage. Aus dieser Zeit stammt die irritierende Angewohnheit, Sätze zu Ende zu führen, die der jeweils andere begonnen hat, oder gar zeitweise im Chor zu sprechen.

Zajida und Zadisab: ehemals Hochgeschwister Jergans, Zwillingsschwestern, ca. 50 Jahre alt. Mutmaßlicher Aufenthaltsort: Dschungel Schwarzmaraskans.

Frumojai und Milhibethjida: ehemals Hochgeschwister Tuzaks. Frumojai ist etwa achtzig und taub, beherrscht aber das Lippenlesen. Bei Gesprächen überläßt er meist seiner Schwester im Amte das Wort. Milhibethjida ('die Kindliche'), geboren 11/12 Hal, wurde im Alter von acht Jahren Hohe Schwester Tuzaks. Sie gilt als das *Wunderkind* des Rur-Gror-Glaubens. Aufenthaltsort meist Asboran, doch gelegentlich ist die reisefreudige Hohe Schwester auch andernorts anzutreffen, manchmal in sehr illustrierter Gefolgschaft (Krieger Tsas oder der nostrische Prinz Kasparbald, der der Priesterin seit Jahren den Hof macht). Es ist nicht bekannt, daß sie gelegentlich in die Verkleidung einer jun-

gen Bettlerin schlüpft.

Nitor, Folnor, Emirasab und Bardojian: Hochgeschwister in Festum. Emirasab und Bardojian sind die geistigen Führer der *Richtersekte* (siehe **Das Land an Born und Walsach**, Seite 144)

Kardin und Garumin: Hochgeschwister in Khunchom, Zwillinge, 33 Jahre alt, aufgewachsen im Exil. Wegen ihres Hangs zu – als tulamidisch angesehenem – geheimnisvollem Auftreten und Gehabe tragen sie den Spitznamen *die tulamidischen Brüder*.

Die Trotzenden: ehemals Hochgeschwister Alrurdans. Beide wurden von den Borbaradianern mit einem GRANIT UND MARMOR belegt. Die letzten Worte der Priester waren: "Wir weichen nicht!", während sie die Fäuste in Richtung Jergans und Tuzaks schüttelten. In dieser Haltung sind sie versteinert.

Als den borbaradianischen Schergen bewußt wurde, daß der Anblick zweier drohender Zwillingspriester wenig wünschenswert sei, versuchten sie vergebens die Verwandlung zu beenden, danach die Statuen mit *allen* erdenklichen Mitteln zu zerstören, gar in den Limbus zu schleudern. Nichts fruchtete!

Sekten

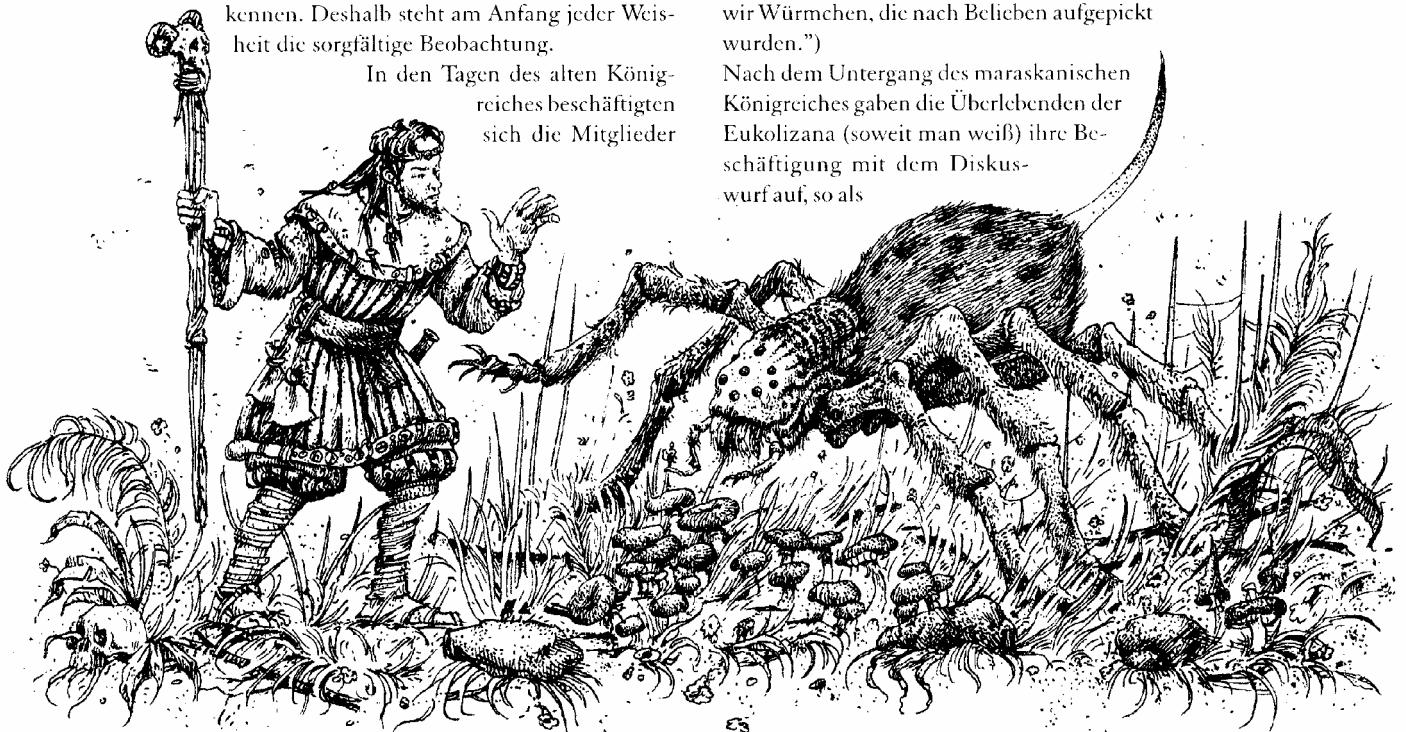
Sekten bauen entweder auf der stärkeren Gewichtung einzelner Aspekte des Rur-Gror-Glaubens auf (diese könnte man auch als *Denkschulen* sehen) oder auf maraskanischer Zahlenmystik.

—Als Beispiel für die erste Richtung sei die Gemeinschaft der **Eukolizana** vorgestellt. Ihre Ansichten basieren einerseits auf denen des Philosophen *Zendajian des Stillen* (vereinfacht: das Kleine ist wie das Große), andererseits dem *religiösen* Prinzip von **Rurs Daumen(abdruck)** (vereinfacht: die Schöpfung spiegelt ihren Schöpfer wider). Die Eukolizana lehrt: Alle offensichtliche Schönheit ist Abglanz. Dieser Abglanz ist Teil der Gnade Rurs, denn Rur wollte, daß sich ein jeder an seiner Schöpfung erfreue, ob nun Weiser oder 'Tor. Doch jenseits des Abglanzes wartet eine größere Schönheit. Es erfordert Mühe und Anstrengung, sie zu ergründen und zu erkennen. Deshalb steht am Anfang jeder Weisheit die sorgfältige Beobachtung.

In den Tagen des alten Königsreiches beschäftigten sich die Mitglieder

der Eukolizana ausgiebig mit der Kunst des Diskuswerfens, woraus sie Erkenntnisse über den Großen Diskus, also die Welt, zu erlangen trachteten. Dazu warfen sie tage- und wochenlang von morgens bis abends Diskusse und beobachteten ihr Flugverhalten. Das bescherte den Männern und Frauen der Gemeinschaft zwar eine ungekannte Meisterschaft im Diskuswurf, speziell mit dem schweren Kampfdiskus, führte aber beinahe zur Auslöschung der Gemeinschaft, da sich die meisten ihrer Mitglieder dem Heer König Frumolds bei der Schlacht von Hemandu angeschlossen hatten. Die tödliche Genauigkeit ihrer Diskuswürfe verbreitete dort so lange Angst und Schrecken unter den kaiserlichen Truppen, bis Bogen- und Armbrustschützen mit ihrer größeren Reichweite dem Treiben ein Ende bereiteten (Zitat einer Veteranin: "... als wären sie Krähen auf einem frisch gepflügten Acker gewesen und wir Würmchen, die nach Belieben aufgepickt wurden.")

Nach dem Untergang des maraskanischen Königreiches gaben die Überlebenden der Eukolizana (soweit man weiß) ihre Beschäftigung mit dem Diskuswurf auf, so als





wäre die Schlacht von Hemandu das Ende eines großen Experimentes gewesen. Danach beobachteten sie Marasken. Die Mitglieder der Gemeinschaft fingen die gefährlichen Tiere ein, sperrten sie in Käfige, vor die sie sich nun mit der selben Ausdauer wie früher setzten, um die Schönheit der Bestie zu erkennen und zu verstehen, während das mörderische Geschöpf im Käfig bestimmt liebend gerne den Menschen davor den Garaus gemachte hätte. Seit dem Fall Borans ist das ehemalige Felskloster der Eukolizana in der Nähe Tuzaks verlassen. Was aus seinen mittlerweile durchgängig recht alten Bewohnern wurde, ist nur wenigen bekannt.

—Die der Zahlenmystik entpringenden Sekten stellen meist die Frage nach der *wirklichen* Anzahl der Diener Rurs, denn Zwölf nicht gerade eine Zahl, die durch den Rur-Glor-Glauben begründbar wäre. Daher gibt es zwei Erklärungsansätze: Die Zahl der Diener Rurs ist größer bzw. kleiner als zwölf. Die Mehr-Diener-Theorien sprechen meist von den *nicht offensbaren* (oder *nicht erkannten*) *Dienern Rurs* und benennen deren Zahl meist als vier, so daß die Gesamtzahl sechzehn wird. Bedeutsamer sind Sekten, die von weniger als zwölf ausgehen. Ihnen ist gemein, daß sie zwei oder mehr der Zwölfgeschwister als in Wahrheit ein und dieselbe Wesenheit ansehen und ihre fälschliche Trennung menschlichem Unvermögen im Begreifen der Göttlichkeit zuschreiben. Ebenfalls gemeinsam ist ihnen, daß sie keine globalen Antworten anstreben. Sprich: eine Sekte, die etwa von der Identität Peraines und Tsas ausgeht, käme auf elf Diener Rurs, eine Zahl, die als falsch angesehen wird. Versuche weiterer Zusammenfassungen, um auf eine harmonischere Anzahl zu kommen – etwa acht – werden jedoch nicht unternommen. Hier gilt die Ansicht: „Wir haben die Wahrheit erkannt, daher sind wir Weise. Laßt uns nicht zu Narren werden, indem wir eine Wahrheit verkünden, die wir nicht kennen.“

—Die momentan wichtigste Sekte dieser Art sind die **Richter** mit Stammsitz im Festumer Stadtteil Neu-Jergan. Sie behaupten, daß Phex und Praios identisch seien. Das hört sich zunächst eigenartig an, nicht jedoch, wenn man bedenkt, daß auf Maraskan Praios u.a. den Beinamen *Richter des Tages* trägt und Phex den des *Richters der Nacht*. Die Richtersekte ist zwar noch sehr jung, sieht sich allerdings als Neugeburt einer gleichnamigen Sekte an, die es unter den Priesterkaisern gab. Die Überzeugung dieser Vorgänger lautete: „Es gibt weder Recht noch Gerechtigkeit mehr auf Maraskan. Doch Gerechtigkeit soll walten, im Glanz des Tages und im Schatten der Nacht.“ Bei solchen Lösungen verwundert nicht, daß die damaligen Gebieter erbittert Jagd auf diese fahrenden *Rechtssprecher* machten. Erfolg war ihnen aber nur selten vergönnt, denn ein weiterer Glaubenssatz der Sekte lautete damals wie heute: „Die Wahrhafte ist voller List.“ Obwohl die Sekte wie erwähnt ihren Hauptsatz in Festum hat, kann man sich ausmalen, daß ihr Betätigungsfeld nicht im Bornland liegt.

»Ich sage: Tsa und Boron sind nicht zwei Diener Rurs, es ist ein und dieselbe Dienerschaft. Ich sage: So einer huldigt mehr dem Borongesicht Tsas, das ist Traum und Vergessen, als jener huldigt dem Tsagesicht Borons, das ist Leben und Bewegung, so verkleinert jener die Schönheit der Welt. Ich sage: So ihr jenem gebt, was er wirklich erstrebt, und was auch ist Teil des Borongesichts Tsas, so vermehrt ihr die Schönheit der Welt. Ich sage: So ihr jenem nehmt, gebt ihr!«

—Zaboron von Andalkan

Die berühmten **Zaboroniten** dagegen gehörten beiden Kategorien an. Die Sekte geht auf den Philosophen **Zaboron von Andalkan** zurück, dessen Schriften ungefähr aus der Zeit von 430 – 250 v.H. stammen, was entweder bedeutet, daß der Sektengründer ein enormes Alter er-

reichte, oder – wie heute vermutet wird, sich aber am Stil der Schriften nicht nachweisen läßt – sich mehrere Menschen hinter dem Namen Zaboron verbargen. Die Zaboroniten gingen einerseits von einer Identität Borons und Tsas aus, andererseits galt ihr spezielles Interesse dem Aspekt der Schönheit. (These: Die Schönheit der Welt ist wandelbar. Sie kann vermehrt oder vermindert werden.) Angewandtsdenkend, wie die meisten reduzierenden Sekten, sahen es die Zaboroniten als ihre Aufgabe an, die *Verminderung der Schönheit der Welt* auszugleichen, indem sie die vermuteten Verminderer ermordeten. Die schreckliche Handschrift der Zaboroniten trug deutlich erkennbare Züge: Die Sekte tötete stets den gesamten Haushalt ihrer Opfer (Tiere inbegriffen), besudelte hernach die Leichname und bediente sich häufig eines Mittels (vermutlich eines unbekannten Giftes), das als *Tod ohne erkennbare Ursache* berüchtigt wurde. Das furchtbare Treiben der Zaboroniten, dem am Ende auch harmlose Querdenker zum Opfer fielen, währte über ein Jahrhundert und endete in den Anfangsjahren des maraskanischen Königreiches aus nicht bekannten Gründen fast schlagartig. Bemerkenswerterweise hat der Rur-Glor-Kult Zaborons Kernthesen nie in Frage gestellt. Stellvertretend sei der einstige Hohe Bruder Xanderan von Tuzak zitiert: „Vielleicht hatte Zaboron trotz seiner Irrtümer recht. Doch da Rur seiner Dienerin befahl, uns Einsicht, Wahl und Entscheidung zu schenken, meiden wir seinen Weg.“

Zaboroniten gibt es seit zweihundert Jahren nicht mehr. Allerdings beunruhigt, wie sehr die Umstände der Ermordung des kurzzeitigen Leiters der Tuzaker Magierakademie Wilmaan Koostjes – er steht im Verdacht, Handlanger Borbarads gewesen zu sein – an das Wirken der Zaboroniten erinnern.

Abschließend sei noch eine weitere zahlenmystische Sekte erwähnt, die nach dem Krieg der Magier aufkam und nur kurzzeitig existierte – sofern man bei einer Gemeinschaft, die nie mehr als eine Handvoll ernsthafter Mitglieder hatte, überhaupt von einer Sekte reden will. Der Name, den sich die Gruppe selbst gab, ist nicht überliefert. Erhebliche Zweifel sind jedoch angebracht, daß einer der Namen, unter denen die Sekte in zeitgenössischen Schriften erwähnt wird, der richtige ist. Aus Gründen der Schicklichkeit sei hierfür kein Beispiel genannt, statt dessen überlassen wir der Gemeinschaft der Sechs Depp... – pardon! –, deren Namen wir nicht kennen, selbst das Wort:

»Aldieso soll der Gilden Geflügelte einmal in einem Menschenleben zeigen, daß er zu Sinnen gekommen sei. Aldieso sind ihm dafür vier und ein Tage gewährt. Aldieso er aber ist, was er ist, ist Bosheit seine Lust, Aldieso zeigt er keine Einsicht, sondern macht den zweiten Tag so, daß er schlimmer ist als der erste, macht den zweiten Tag so, daß er wie ein freundlicher Schatten wirkt, beineben dem vierten. Schlimmer und schlimmer macht der Verachtete es. Da wären die Geschwister aber große Narren, wenn sie nicht Vorsorge getroffen hätten! Aldieso gibt es drei weitere Tage, die sie vor uns verbergen. Denn so ist das, daß ein Jahr nicht hat vier mal neunzig Tage und fünf, sondern vier mal neunzig Tage und acht! An diesen drei karezierten Tagen können so schreckliche Dinge sein, wie's niemand ertragen könnte, doch in diesen drei Tagen wird auch aufgeräumt, was der Geschwisterlose angerichtet hat. Aldieso der Einzelne aber nur einmal in einem Menschenleben tun darf, wie er will, haben die Geschwister auch nur einmal in einem Menschenleben Bedarf an den versteckten Tagen. Deshalb haben sie sich viele alte davon aufgespart, die sie im Jahr einfügen können, falls der Bruderlose einmal einen böseren Plan ausheckt, oder wenn sie das brauchen. Daß diese Tage da sind, wissen wir. Doch beweisen kann das niemand, aldieso sie versperst sind. Doch aldieso kann auch niemand sagen, daß ein Tag zu Beginn des Fluges gleich lange gewesen sei, wie jetzt, aldieso ein Tag eben immer reicht von Grauen zu Grauen.«



Das Maß der Schönheit

Im Laufe der maraskanischen Geschichte gab es wiederholt Männer und Frauen, die der Idee anhängen, *Schönheit* sei mehr als nur persönliches Empfinden, nämlich prinzipiell genauso meßbar wie etwa Größe oder Gewicht. Da den Vertretern dieses Gedankens kein *Schönheitsmaß* bekannt war, bestand ihre Vorgehensweise darin, umfangreiche Listen zu erstellen, in denen Gegenstände, Tiere, Pflanzen, Naturschauspiele etc. nach ihrer vermeintlichen größeren oder kleineren Schönheit sortiert waren. Die berühmteste dieser Listen – die *Summa Deris* – entstand um 500 v.H. und geht auf den ehemaligen Sonnenlegionär *Praiobrecht den Geläuterten von Muzoab* zurück (bzw. nach Meinung moderner Spötter auf einen Kra'Tzuk-Biß). Die *Summa Deris*, die über 20 000 Stichpunkte umfaßte, war bis in die Gegenwart voll-

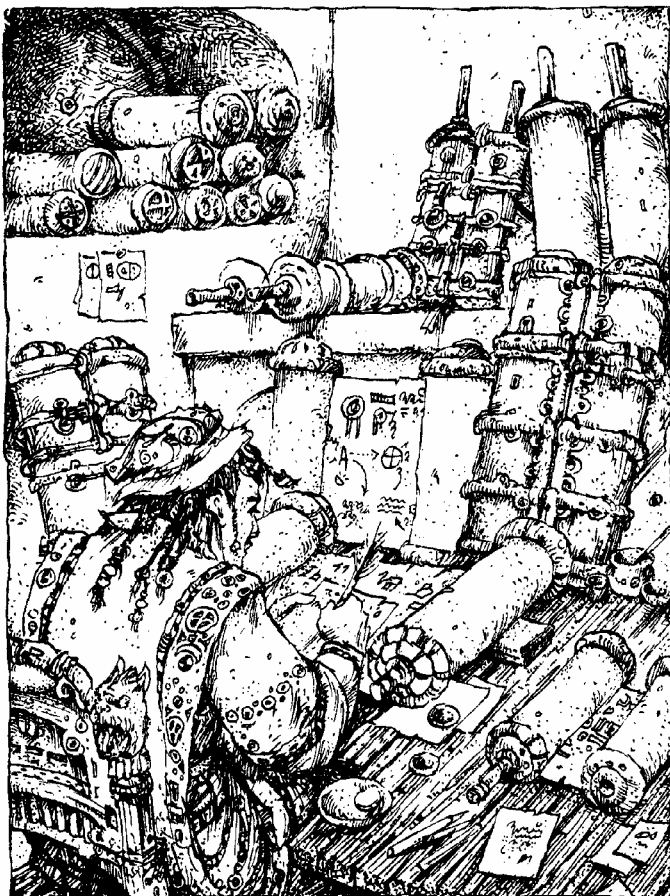
ständig erhalten. Kurz nach der Eroberung durch Reto wurde die *Summa* von kaiserlichen Steuerbeamten beschlagnahmt, die in den unzähligen Pergamenten eine geheime Inventarliste der damaligen Besitzerin vermuteten. Der Verdacht ließ sich zwar nicht bestätigen, jedoch führte die unsachgemäße Lagerung der *Summa Deris* binnen kurzem zu ihrer Vernichtung durch Käferfraß.

Von der Grundvorstellung der Vergleichenden Schönheitslehre war offenbar auch *Zaboron von Andalkan* beeinflusst, wie eine seiner Frühschriften zeigt: *Traktatur über die Scharfen Fragen und dero Stichhaltigen Responen* (in Anbetracht von Zaborons späterem Lebensweg ein etwas beunruhigender Titel). Darin werden jedoch keine Listen präsentiert, sondern ein Katalog von Fragen, wie z.B.: "Was ist von größerer Schönheit: eine stinkende Jauchegrube oder die Brillanz der Gedanken eines Dharzjinions von Bethana?"

Die Heiligen Rollen

Die Heiligen Rollen der Beni Rurech sind die wichtigste Schrift des Rur-Gror-Glaubens. In ihrer jetzigen Fassung dürften sie ungefähr vor achthundert bis tausend Jahren entstanden sein, doch können wir mit Sicherheit sagen, daß die mündlichen, vielleicht sogar schriftlichen Überlieferungen, auf denen sie beruhen, erheblich älter sind.

Unterteilt sind die Heiligen Rollen in mehrere hundert *Draijische* unterschiedlicher Länge. Mancher dieser *Draijische* scheinen sofort für jeden verständlich, der des Tulamidya oder Ruuz mächtig ist, andere bestehen nur aus Symbolen, Zeichnungen, Berechnungen oder sind in anderen Sprachen oder Geheimschriften verfaßt. Oft kommt mehreres zusammen.



Als Heilige Schrift enthalten die Heiligen Rollen selbstverständlich die Lehre des Rur-Gror-Glaubens, als historischer Bericht sind sie eher eine Enttäuschung. Es steht zwar geschrieben, was der legendäre Rurech im Alter von dreißig oder vierzig tat und erlebte und wie sein Stamm mit den Nachbarn auskam, aber mangels Bezugspunkt ist nicht ersichtlich, wann dieser Rurech lebte, ob er ein Häuptling, Prophet oder Schamane war, ja, wo das Ferkinavolk, das sich nach ihm benannte, überhaupt lebte.

Die Priesterschaft der Zwillinge hat im Laufe der Jahrhunderte Verfahren zur Deutung und Entschlüsselung der Heiligen Rollen entwickelt, kurz *Groarithmen* genannt. Bei ihrer Forschung stieß sie auf Passagen, die die Heiligen Rollen zu einem außergewöhnlichen Schriftstück machen.

Manche dieser *Groarithmen*, die im Prinzip auf Silbenvertauschungen beruhen und deren Ergebnisse keineswegs eindeutig sind, oft genug auch nur sinnloses Gebrabbel liefern, führen zu neuen verständlichen Texten, teilweise in derselben Sprache, in der der ursprüngliche *Draijisch* verfaßt ist, teilweise in scheinbar willkürlich anderen, z.B. in Bosparano oder Alaani. Diese neuen Texte haben im allgemeinen prophetischen Charakter oder sind sogar Handlungsanweisungen. Wirklich merkwürdig ist, daß die Sinnhaftigkeit dieser Prophezeiungen im Laufe der Zeit wieder zu verfliegen scheint. Der Wortlaut der Prophezeiung bleibt zwar für die Nachwelt verständlich, die Handlungen, die darauf beruhen, werden zu einem späteren Zeitpunkt immer noch als sinnvoll und allein richtig angesehen, nur der Zusammenhang zwischen dem, was der *Draijisch* besagte, und der darauf aufbauenden Handlung erscheint nicht mehr einleuchtend.

Andere Deutungen wären naheliegender gewesen, somit also auch andere Handlungen, was spätere Generation mehrmals vor die Frage stellte, warum ein scheinbar beliebiger Text Grundlage einer richtigen Entscheidung werden konnte.

Doch damit nicht genug. Manche dieser Passagen, lange als nur von historischem Interesse angesehen, können zu einer späteren Zeit urplötzlich wieder aktuell werden, indem sie viel besser die Gegenwart zu beschreiben scheinen als die Vergangenheit!

Beispielhaft sei der 64. *Draijisch* erwähnt: In seiner Lösung im Dialekt Fasars berichtet er von einem Gespräch zwischen Rurech und einer stark behaarten Frau in einem roten Mantel mit gelben Tupfen. In der Frau eine Maraske zu erkennen und in dem *Draijisch* die Verkündung der Besiedlung Maraskans ist sicher nicht schwer. In der Garethischen Lösung ist die gleiche Frau jedoch mit zwei Dolchen bewaffnet. Zwei



Waffen gegen zwei Gegner! Darin eine Beschreibung des heutigen Maraskans zu sehen, ist sicherlich auch nicht schwer.

Diese Seltsamkeiten bewogen den düsteren Gelehrten Zaboron von Andalkan in seiner Schrift 'Spekulation und Scharlatanerie' zu dem Urteil: »So anders die Heiligen Rollen: Prophezeiungen sind darin, doch nie ward eine gedeutet vor ihrer Zeit. Nesliha saba Onchabeth aus Khunchom nannte daher die Rollen vor ihrer freudvollen Erleuchtung durch den Sanften Traumbruder: Sinnloses Gebrabbel. Ich sage: Darin hatte die Närrin sogar recht. Ich sage: In den Rollen sind keine Prophezeiungen niedergeschrieben. Ich sage: Vieles darin ist bedeutungslos vor seiner Zeit, doch kommt die Zeit, fügt sich zusammen, was zuvor unpaar. Ich sage: Daran,

daß wir diese Prophezeiungen deuten können, erkennen wir, daß ihre Zeit gekommen ist. Denn: Sie sind keine Weissagungen, sie sind Rätsel, die nicht zu jeder Zeit eine Antwort besitzen. Sie sind Proto-Antworten, die auf ihre Frage warten.«

Die Heiligen Rollen galten seit der Priesterkaiserzeit als verschollen und wurden erst 21 Hal wiederentdeckt. In der Zeit dazwischen behalt sich die Priesterschaft mit oft fehlerhaften und unvollständigen Abschriften. Diese sind mit der Wiederauffindung der Originale jedoch nicht wertlos geworden. Gerade die Untersuchung der Unterschiede zwischen Original und Kopien und ihre Bewertung ist seither ein wichtiges Forschungsgebiet der Priesterschaft geworden.

Das Taluedwasser

Der Talued ist ein kleines Bächlein, das oberhalb der Safomündung in den Roab strömt. Bis vor wenigen Jahren galt sein Wasser als sehr heilkräftig, doch dann versiegte diejenige der drei Quellen, die für die Heilwirkung verantwortlich war. Die Priesterschaft scheint das Versiegen der Quelle erwartet zu haben, da sie frühzeitig damit begann, Taluedwasser zu horten. Angesichts der gegenwärtigen Lage ist anzunehmen, daß das meiste davon vor dem Auszug der Priester aus den Tempeln Maraskans heimlich vergraben wurde oder sich vielleicht gar nicht mehr auf der Insel befindet.

Taluedwasser ist eine etwas zwiespältige Substanz. Die Jahre der Lagerung haben seine Wirkung nicht abgeschwächt, sondern im Gegenteil enorm verstärkt. Es ist möglich, damit verlorene Körperteile zu regenerieren. Der Preis ist jedoch beachtlich, da bei der Heilung nicht nur körperliche Schäden beseitigt werden, sondern gleichzeitig auch seelische. Das geschieht recht radikal, indem Erinnerungen *unwiederbringlich* ausgelöscht werden. Das Beispiel *Haran Reojians von Sinoda* sollte ein Warnung sein.

Meisterinformationen:

■ An Taluedwasser zu gelangen sollte fast so schwer sein, wie etwa

einen Alveranar zu treffen. Bedenken Sie, daß die Vorräte begrenzt sind und die Zwillingspriesterschaft ein Interesse an der Vergabe haben muß. Ein *sehr* großer Verdienst um den Rur-Gror-Glauben sollte also vorausgehen. Ihre Spieler sollten Sie von den zu erwartenden Begleitwirkungen vorab informieren. Der Erinnerungsverlust bedeutet spieltechnisch AP-Verlust. Wie hoch dieser ausfällt, läßt sich nur von Fall zu Fall klären, also durch Meisterentscheid. Er hängt ab von der Schwere des körperlichen Schadens (d.h. der Verstümmelung), der Zeit, die sie zurückliegt, und von der Stufe des Helden, denn die Entscheidung zu diesem Schritt sollte nie leicht fallen. D.h. bei der Regeneration etwa eines verlorenen Armes oder des Augenlichts sollten Sie einige Hundert, bei hochstufigen Helden auch einige Tausend Punkte AP-Verlust in Betracht ziehen. Ein Stufenabstieg ist da fast unausweichlich. Sie führen ihn so durch, daß je Stufe eine Gute Eigenschaft um einen Punkt gesenkt, eine Schlechte Eigenschaft um einen erhöht wird und von den **positiven** Talentwertwerten/Zauberfertigkeitwerten die Hälfte an Punkten abgezogen wird, die der Heldentypus üblicherweise an Steigerungsversuchen hat. Welche Talentwerte zu senken sind, können Sie dem Spieler überlassen.

As'Haimas und Leg-ga-Legs

Während der Zeit des Verbots des Rur-Gror-Glaubens sah sich die Priesterschaft Maraskans vor die Aufgabe gestellt, Wissen und Information vor den Augen ihrer Verfolger zu verbergen. Das war kein völlig neues Betätigungsfeld für sie, denn mit der anderen Seite des Problems, dem Enthüllen verborgener Nachrichten, hatte sich die Zwillingspriesterschaft lange beschäftigt, da ein Teil der Heiligen Rollen in Geheimschriften verfaßt ist. Von diesen gezielten Forschungen, geschweige denn ihren Früchten, haben selbst in den Jahrhunderten nach der Aufhebung des Verbots der Rur-Gror-Glaubens nur wenige Menschen außerhalb der Priesterschaft Kenntnis erhalten.

As'Haimas (etwa: 'verborgene Erzähler') sind für das unwissende Auge nichts weiter als bunte oder verschmutzte Tücher. Werden diese Tücher auf eine bestimmte – von As'Haima zu As'Haima verschiedene – Weise gefaltet, so kann man mit etwas Mühe Landkarten in ihnen er-

kennen, die völlig ungenau und nur von geringem Nutzen zu sein scheinen. Weit gefehlt! As'Haimas sind so genau, wie das aventurische Karten sein können. Man muß eben wissen, wie man Entfernungen auf diesen Tuchkarten einzuschätzen hat, was eine gewisse Fertigkeit im Kopfrechnen abverlangt.

Ein *Leg-ga-Leg* ist eine geheime Botschaft. In der Urform ist ein Leg-ga-Leg ein Brettchen, in das Holzzapfen verschiedener Länge geschlagen wurden. Sowohl die Stellung der Zapfen zueinander als auch ihre jeweilige Länge haben Bedeutung. Die *Leg-ga-Leg*-Schrift läßt zwar keine kompliziert formulierten oder langen Botschaften zu, hat jedoch den Vorteil, daß sie sich mannigfach verbergen läßt. Wer würde schon in einem nietenbeschlagenen Gürtel, aus dem einige Nieten herausstehen und etliche fehlen, etwas anderes sehen als schlechtes Handwerk oder in einem eingelegten Spickbraten eine Botschaft vermuten?



Allein unter Garethjas

Da vieles in der Welt des **Schwarzen Auges** aus der Sicht der großen (zwölfgöttlichen) Kulturen beschrieben ist, werden Sie als Spieler oder Spielerin einer maraskanischen Heldenperson über kurz oder lang in Erklärungsnotstände geraten: Sie reisen etwa durch den Limbus, besuchen Feenländer, verirren sich in Globulen, stoßen auf jahrtausendealte Artefakte oder gelangen höchstselbst in Zeiten, die offenbar vor der Erschaffung des Weltendiskus' liegen.

Als Magus oder Maga kennen Sie selbstverständlich auch Theorien über die Sphären, die es im Rur-Gror-Glauben nicht einmal gibt. Sicherlich ist es möglich, für alles eine maraskanische Erklärung abzugeben, was allerdings den Rahmen dieser Veröffentlichung sprengen würde. Damit Sie nun nicht ganz alleine auf sich gestellt sind, neue, der maraskanischen Weltsicht entsprechende Interpretationen des Altbekannten zu finden, einige Hinweise:

Grundsätzlich gilt, daß das, was der Rur-Gror-Glaube lehrt, die einzige zuverlässige Wahrheit für Ihre Heldenperson ist. Das ist ein ehernes Gesetz, also müssen Sie weder daran zweifeln, noch deuten. Wenn etwas den Lehren des Zweigötterglaubens zu widersprechen scheint, so bedeutet das vielleicht, daß Sie bzw. Ihre Heldenperson (oder selbst die Priesterschaft) momentan den wahren Sachverhalt nicht durchschauen, der natürlich kein Widerspruch ist, das Ganze ein sehr schwieriges Rätsel Rurs ist oder auf einer Täuschung durch den Bruderlosen oder die Horden des Äthrajin beruht. Erklärungen Ihrer gelehrten Gefährten können Sie sich zwar geduldig anhören, aber Sie müssen sie noch lange nicht glauben. Rur hat die Welt mit Rätseln gefüllt, aber wohl nicht ausschließlich mit solchen, die ausgerechnet jeder beliebige Garethja lösen kann! Und falls Ihnen überhaupt nichts mehr einfällt, so lächeln Sie überheblich. Sie müssen niemanden überzeugen oder bekehren. Irgendwann, sei's in diesem Leben oder einem der nächsten, werden Ihre Gefährten schon erkennen, wer recht hatte. Als jemand, der an die ständige Wiedergeburt glaubt, sitzen Sie allemal am längeren Hebel.

Bei konkreten Dingen, wie etwa den besagten Feenreichen oder Globulen, können Sie ausnützen, daß der Weltendiskus sehr groß ist,

also daß das, was nicht mehr auf Dere zu sein scheint, irgendwo weit entfernt auf dem Weltendiskus liegt, und daß es, da die Welt ja ein Wunder ist, rätselhafte Abkürzungen in diese Regionen zu geben scheint. Zwei Wege führen zum Ziel. Sie können es sich auch komplizierter machen, indem Sie für Ihre Erklärung die Grenzregion heranziehen, wo der Weltendiskus den Äthrajin berührt, verändert und letztlich zerstört. In dieser Zone drastischer Umwälzung können die eigenartigsten Dinge geschehen.

Dieser Bereich bietet sich auch zur Erklärung von Zeitphänomenen an. Ebenso die Theorien der Gemeinschaft der Heiligen Blö ... – pardon! – deren Namen wir nicht kennen. Auch wenn Ihnen deren Theorie vielleicht nicht ganz einsichtig erscheint, wer kann schließlich nachweisen, daß es nicht doch Tage gibt, an die sich kein Sterblicher erinnert, oder kann wissen, wie lange die ersten Tage nach Rurs Schöpfung waren? Wie ein heutiger Tag, wie ein Jahr oder gar ein ganzes Zeitalter?

Über den Weltendiskus

Als Gläubiger oder Gläubige wissen Sie, daß die Welt ein großer Diskus ist, den Rur vor langer Zeit Gror zugeworfen hat.

Wenn Sie über eine solide Bildung verfügen, so wissen Sie, daß Rur den Weltendiskus am 19. Rondra 4815 v.H. warf, ein Datum, das man als Beginn der Welt bezeichnen könnte. Außerdem wissen Sie, daß der Weltendiskus nach genau 8192 Jahren sein Ziel erreicht haben wird.

Wenn Sie hoch gebildet sind, so wissen Sie, daß Zendajian der Stille den Durchmesser des Weltendiskusses auf rund 33 000 Meilen beziffert, und daß er diese Erkenntnis aus dem intensiven Studium der Wurzelknolle einer Maraskanzeder erlangte. Die Richtigkeit dieser Erkenntnis sollten Sie klugerweise nur dann öffentlich anzweifeln, wenn auch die Nennung Ihres Namens überall chrfurchtsvolles Flüstern auslöst.

Wenn Sie eine Schwäche für haltlose Spekulationen haben, so haben Sie möglicherweise gehört, daß Zendajian der Täuscher behauptete, der Weltendiskus fliege dreihundertmal so schnell wie ein Blutaar.

Menschen und Kultur Maraskans

»... Jetzt halt's Maul, Pagol, denn das ist Kuhdung. Das stimmt nicht, daß alle Maraskanier klein, schwarzhaarig und schwarzzügig sind und einem ans Leder wollen. Jedenfalls der Anfang nicht. Ich weiß das, denn ich war überall!«

„Hört, hört, unser Schorscho!“

„Die im Süden sind zwar meist kleiner als die im Norden, aber das stimmt auch nicht immer. Denn den Maraskanier als solchen gibt's ja nicht, weil die Hälfte von denen von uns kommt, die andere Hälfte vom Tulamid. Das sieht man denen immer noch an. Da gibt's welche, die sehen aus wie der Tulamid, nur daß sie halt blond und lockig sind. Andere sehen aus wie unser Pagol und haben auch so einen Zinken wie der, sogar dieselben Trüf-augen ...“

„Was sagt der?“

„... nur die Haare sind halt pechschwarz und glatt. Wieder andere sehen aus wie der Tulamid und sind wie der Tulamid. Das ist richtig ekelhaft. Denn nach so langer Zeit sollte man doch denken, daß sie entweder ausse-

hen wie wir und ein bißchen wie der Tulamid oder von mir aus auch umgekehrt. Aber nein, da ist sich der Maraskanier zu fein dazu. Der muß ja ständig raushängen lassen, daß er weder das eine ist, noch das andere, sondern beides gleichzeitig. Das macht der Maraskanier ja gerne. Und da muß man aufpassen! Da muß man aufpassen! Da muß man aufpassen!“

„Geht's heute nochmal weiter, Schorscho?“

„Da sieht man vielleicht einen und denkt: Das ist ein stiller Tobrier, wie unser Pagol, und der ist deshalb so groß geworden, weil er den lieben langen Tag nichts anderes zu tun hatte, als seine Schafe zu beobachten.“

„Was sagt der?“

„Und dann sieht man diesen Maraskanier später auf dem Markt, und da schreit und fuchelt er plötzlich, daß du denkst, das sei ein Teppichhändler aus Khunchom! Aber aussehen tut er immer noch wie unser Pagol. Also richtig ekelhaft!“

„Jetzt reicht's, Schorscho! Jetzt reicht's!«

—mitangehört in einem Söldlingsetablisement zu Gareth



Kleidung

Maraskanische Kleidung ist vor allem sehr bunt und schreckt nicht vor den waghalsigsten farblichen Zusammenstellungen zurück. Vielmehr hegt man sogar eine Vorliebe für komplementäre Farbkombinationen. Der Reichtum der Insel an Pflanzen, aus denen sich Färbemittel gewinnen lassen, ermöglicht das.

Die Erfindung des Stoffdrucks vor rund zweihundert Jahren bescherte hauptsächlich den Küstenregionen Maraskans eine Fülle gemusterter Stoffe, wobei die Muster entweder rein ornamental sind oder auch gegenständlich. Sollten Ihnen also der Sinn stehen nach einem leuchtend gelbem Kleid, über und über bedeckt mit dunkelgrünen Ranken, oder einem Gewand, auf dem sich Ihr Familienwappen dutzendschach wiederholt, so ist dieser Wunsch leicht zu erfüllen. Wenden Sie sich einfach an eine Schneiderin Ihres Vertrauens oder gleich an einen Stoffdrucker. Das macht die Erfüllung Ihres Wunsches zwar nicht billiger, erspart Ihnen aber ein wenig Zeit, da die Schneiderin sowieso genau diesen Stoffdrucker beauftragt hätte. Denn offenbar scheint Rur in seiner Weisheit zu Beginn der Welt beschlossen zu haben, daß Schneider und Stoffdrucker stets verschwistert oder verschwägert sein müssen.

Sollte das Muster Ihrer Wahl ein wenig ausgefallener sein, so sind Sie gut beraten, frühzeitig nach dem Preis zu fragen, denn Sonderanfertigungen können erstaunlich teuer werden. Auch sollten Sie sich nicht in der trügerischen Hoffnung wiegen, daß "ein paar Schnörkel hier oder da", die Ihnen der Drucker vorschlagen mag, keine sonderlichen preislichen Auswirkungen hätten. Im Falle des erwähnten Familienwappens sollten Sie auch über den Preis der Druckform selbst verhandeln, es sei denn, es wäre Ihnen gleichgültig, daß möglicherweise bald darauf die halbe Region Ihr Familienwappen durch die Welt trägt, unter Umständen in eigenrümlichen Variationen.

Der Stil maraskanischer Kleidung ist stark tulami-

disch beeinflusst – Pluderhosen sind üblich –, wenngleich Besuchern aus dem östlichen Mittelreich speziell bei Jacken und Kitteln bemerkenswerte Ähnlichkeiten zu ihrer heimischen Tracht auffallen dürften. So sieht man etwa dem *Jerganjanker* immer noch seine Herkunft aus den Beilunker Bergen an – jedenfalls wenn man sich eine schlichtere Färbung vorstellt und sich die Stoffstreifen an seinem unteren Saum wegdenkt, die aussehen, als habe jemand nachträglich an den Janker noch einen knöchellangen Rock angenäht und danach mehrmals von oben bis unten aufgeschlitzt.

Während man an der Küste leichte und luftige Kleidung aus Stoffen bevorzugt, die bisweilen so dünn sind, daß nur noch ihre Färbung eine Verhüllung bewirkt, gibt man sich im Binnenland zugeknöpfter. Die typische Kleidung eines maraskanischen Bauern sieht etwa so aus (die Farben mögen variieren): Eine weitärmelige, kragenlose Jacke in verschiedenen Tönen von Ocker, vorne geschnürt und bis zur Mitte der Schenkel reichend, darunter orangefarbene Pluderhosen, die kurz unter den Knien gamaschenartig mit Bändern in komplementärem Grün umwickelt sind. Die Kleidung der Bäuerinnen ist sehr ähnlich, unterscheidet sich allerdings durch einen 'Rock', der über der Hose getragen wird. Er ist kein separates Kleidungsstück, sondern mit der Hose vernäht und auch nicht immer als Rock zu erkennen. So hat er zwar im Amdeggyn tatsächlich noch Rocklänge, in der Gegend um Boran aber höchstens noch die eines Spanns.

Schuhe, so sie überhaupt getragen werden, sind üblicherweise Strohsandalen. Wohlhabendere Bewohner der Insel auf Reise erkennt man an den *Stiefeln der Reisenden*. Ihre mit Holzleisten verstärkten Schäfte sind beidseitig aufgeschlitzt, so daß Vorder- und Hinterteil auseinanderklaffen. So trägt man sie üblicherweise auch, allerdings kann man sie auch verschnüren.



Eine haarige Angelegenheit

„Zöpfe. Zöpfe! Die Damenwelt ist ganz vernarrt in Zöpfe! Nicht zwei, nicht vier, gleich sechzehn oder zweiunddreißig! Und wenn die Maraskanerin den Kopf schüttelt, wie so kokett nur sie das kann, dann stehen die Zöpfe ab wie Speichen eines Rades! Ich bin mir sicher, daß sie das von Kindheit übt. Nun seh' ich Euch die Stirne runzeln, Base, und hör' Euch murmeln: Trau niemals einer Frau mit Zöpfen! Ich weiß, daß Ihr wegen Eurer Zähne der Nachbarin noch immer Gram seid, obwohl ihr beide damals Kinder wart und alles dreißig Jahre her ist. Also scheue ich mich, Euch von den beiden Weibsvölkern zu schreiben, deretwegen ich gleich in Jergan nicht mehr arg liquide war. Denn eine der beiden hatte Zöpfe, nämlich gleich drei. Zwei zu Schnecken aufgewickelt an den Schläfen, den dritten starr nach hinten abstehend, gewachst oder geharzt. Die Spitze war ein wenig nach oben gebogen, wie der Stachel eines Skorpions, das hätte mich warnen sollen, Base, weil's halt so deutlich ist, doch glaube ich eher, daß die Zopflose mit meinem Säckel verschwand. Was schwatzt der Vetter? mögt Ihr denken, Base. Wann schreibt er endlich von der Plantage? War er gar zu Weine? War er nicht. Base – jedenfalls nicht sehr. Ich hatt's Euch ja versprochen: Nur noch

dreimal in der Woche wird gesoffen, füllt die Enthaltsamkeit auch noch so schwer. Nein, der Ärger kam halt, weil ich in das Haus ging, das nicht so recht meines war.

Ich war auch um Haaresbreite wieder draußen, als die Mägde kamen. Die sahen putzig aus! Auch sie den Kopf voll Zöpfen, doch die Spitzen dort verwoben, wo das Haar dem Haupt entspringt. Stellt's Euch vor, Base, der ganze Kopf bedeckt mit haarigen Kringeln und Schleifen! Ich stand dann eben da, guffend, das Werkzeug immer noch in meiner Hand, was – glaube ich – nicht so richtig schlau war. Der dicke Mann, bei dem ich bald dar-





auf Gefolgsmann wurde – er ist sehr leutselig, wenn er satt ist, ansonsten eher grob – erzählte mir von einer Königin des Landes, die's mit dem ganzen Haar- und Zopfgeflecht so weit trieb, daß ihr Frisieren einen Tag lang dauerte. Schlafen tat sie dann auf einem Gestell, das ihr den Nacken gerade hielt. Ich meine ja, daß diese Haarkunst der Maraskanerin Beni-Rurech-Erbe sei, denn den dumpfen Neureichlern traut man solche Raffinesz ja gar nicht zu. Schon eher so, wie hier das Mannsvolk aussieht: Da hängt halt alles schmucklos runter, wie nasse Neethaer-Nudeln. Doch das, was ich beim Glücksspiel erfuhr – seht Ihr, Base, ich komme jetzt doch noch auf Eure Plantage zu sprechen, die Euch so viele schlaflose Nächte bereitete (die gute Nachricht ist: Ihr könnt nun besser schlafen) –, verleitet mich zum Glauben, daß auch das Mannsvolk früher anders dachte.

Denn seht Ihr, einer der Herren, die mir das Hab und Gut abnahmen, das stur betrachtet eher Eures war, der hatte Haupthaar und Backenbart gar wunderbar verflochten. Ich sprach ihn darauf an – bevor er wegen seines Gewinns ein wenig kleinlich wurde –, und er sagte, diese Bart- und Haarverflechterei sei früher Brauch der Kriegerschaft gewesen (der Männer-

kriegerschaft vermutlich, beim Kriegerdamenvolks war's sicher seltener). Wie ich heute nun vom Aufseher erfuhr – Ihr wißt, der Dicke, dessen Gefolgsmann ich seit dem mißratenen Bruch bin –, ist auch die Krone Maraskans im Grunde nur ein Haarschmuck. Besteht sie ja tatsächlich nur aus Dutzenden metallener Röhrchen, die nacheinander auf die Strähnen des Monarchen aufgezogen werden, so daß man schließlich nichts von seinem oder ihrem Haar mehr sieht.

Was will der Vetter? mag mein Lieblingsbäselein rätseln. Seht Ihr, durch ein spaßiges Geschick bin ich nun doch auf Eurer Plantage angekommen, Eurer ehemaligen wohlgerneht. So bleibt – etwas verquer gesehen – halt doch alles in der Familie. Hier zähle ich Eure einstigen Bäume und fülle auch bisweilen einen, wie's heißt, die nächsten zwanzig Jahre.

Nun, da ich aber weiß, wie butterweich im Grunde Euer Herzlein ist, auch wenn Ihr's öfters leugnet, mein hochverehrtes Bäselein, wage ich ein offenes Wort: Kauft mich frei – bittet bittet –, bevor mich das heimische Käfervolk ganz auffrißt!

—Alricio Sirensteen, Weltenbummler und Zwangsarbeiter

Über das Wesen der Maraskaner

»Zwei Herzen schlagen in der Brust der Maraskaner: bamm-bamm und bumm-bumm. Schlagen die beiden Herzen im selben Takt, so werden tief-schürfende Gedanken geboren, so ist jeder Tag ein wunderbares Geschenk und allesamt sind wir Brüder und Schwestern. Doch wehe, wenn die beiden Herzen urplötzlich den Gegentakt wählen, dann sterben Könige und alle Bruderschwesterlichkeit scheint im Blutvergießen vergessen! Ich kenne kein anderes Volk, das mit solcher Hingabe seine Herrscher tötet. Vielleicht kommen ihnen die Orks darin gleich oder die barbarischen Völker aus dem Raschtulswall, die offenbar Ahnen der Maraskaner waren. Einmal fragte ich den Freund: "Was seid ihr Maraskaner eigentlich: Weise oder Wilde?"

"Beides", antwortete dieser Enkel der Unklarheit, als sei das völlig selbstverständlich. "Beides." Ich schwieg, denn ich wußte, daß er wußte, daß mich diese Antwort, so karg wie die Hügel der Khom, nicht befriedigte. Doch ich wußte ebenfalls, daß er irgendwann auf meine Frage zurückkäme, so wie es seine Eigenart war, vielleicht die seines gesamten Volkes: Nichts geht zu Ende, alles geht weiter, nicht einmal der Tod ist die Grenze.«

—Ruschid, Krieger aus Fasar

»Ich weiß nicht, ob Maraskaner besonders gastfreundlich sind oder ungeheuer neugierig. Manchmal dachte ich, sie seien wie ein Volk staunender Kinder. In den Dörfern des Binnenlandes kam ich mir oft weniger wie eine Fremde vor, als wie eine hochwichtige, lange erwartete Ambassadorin! Die Einheimischen wollten alles wissen: Woher kommst du, was erlebst du, wie geht es dir, wie empfindest du? Sie haben wenige Hemmungen bei ihren Fragen und stellen sie nicht nur eben so. Mehr als einmal erlebte ich, daß Dorfbewohner, die nicht meine Gastgeber waren, sich ernsthaft den Kopf über etwas zerbrachen, was ich einige Tage zuvor gesagt hatte und mit guten Ratschlägen kamen, als wäre mir das gesamte Dorf gleichzeitig Mutter und Vater geworden. Ich erlebte sogar, wie ich regelrecht unter den Dörflern herumgewartet wurde: Ihr hattet unseren Gast schon zwei Tage lang, nun sind wir dran!

Darüber kann man leicht vergessen, daß man eine Fremde ist. Allerdings vergessen die Maraskaner das nie. Es gibt eine unsichtbare Grenze, über die niemand spricht, doch die stets gegenwärtig ist: wir und ihr anderen. Manchem mag deshalb maraskanische Gastfreundschaft als im Grunde fälsch und unehrlich vorkommen. Das ist nicht richtig, denn die unsichtbare Grenze kann überschritten werden, jedoch um den Preis, einer von ihnen zu werden.

Die Kehrseite dieser etwas fordernden Art der Gastfreundschaft lernt kennen, wer es sich mit den Maraskanern gründlich verscherzt hat, was übrigens gar nicht so leicht geht. Mit einem Mal gilt man überhaupt nichts mehr und wird zur durch und durch Fremden, zu einer Person, für die sich niemand mehr interessiert. Für die Betroffenen kann das sehr schmerzhaft sein, zumal wenn sie zuvor anderes gewöhnt waren. Ich habe mir sagen lassen, daß man sich dann fast danach sehne, daß wenigstens jemand Streit mit einem anfinge, nur als Beweis, daß man noch wahrgenommen werde.«

—Alidyria Pasjelyily, Aves-Geweihete aus Hylailos

»Maraskaner haben recht; so werden sie geboren. Sie müssen nicht beweisen, daß sie recht haben, jeder von ihnen weiß das. Man kann mit ihnen auskommen, solange man Themen wie etwa die Welt oder die Götter und einige andere meidet. Tut man das nicht, so hat man ihren Spott zu ertragen, ihre unerträglichen Verbesserungen und ihre zur Weißglut treibende Herablassung: Sicher siehst du das so, Bruderschwester, wie könntest du auch anders, schließlich bist du ja nur ein Garethja ... Ich weiß nicht, warum wir dieses Land erobert haben! Nur um uns ständig vorhalten zu lassen, daß wir zwar die stärkeren Muskeln haben, aber die kleineren Köpfe!«

—Hardogrimm Sturmfels, Kaiserlicher Zollbeamter in Jergan

»Ich habe mir sagen lassen, daß im Spätherbst und Winter Maraskan aus der Sicht des Vogels frappant dem Rücken einer Maraske ähnele: das allgegenwärtige Rot der Wälder unterbrochen von Flecken verdorrt, gelben Grases. Ich frage mich, ob diese Tatsache jenem Denker des Eilands kognant war, als er behauptete: Das Große ist wie das Kleine und das Kleine ist wie das Große. Und ich frage mich ernsthaft, welche Schlüsse er daraus zog oder gezogen hätte!«

—Boroslaw Pjetroff, Tractatum: Die Kinder der Maraske

»Wie ich vermutet hatte, kam der Freund darauf zurück, doch ich bemerkte es nicht gleich, da er zu Anfangs von einigen der garstigen Taranteln erzählte, die sich in der Nähe seines Dorfes herumgetrieben hatten. "Warum erschlagt ihr die lästigen Untiere nicht allesamt?" fragte ich arglos. "Ich hätte das schon lange getan. Eines nach der andern."

Der Freund war entsetzt: "Sie sind Geschöpfe Rurs, Ruschid! Man kann sie doch nicht einfach ausröten!" Ja traute ich denn noch meinen Ohren? Hatte mir dieser urplötzlich schillerndste aller Tsajünger nicht gerade vor zwei



Tagen geholfen, einige Leute verdienstermaßen zu Herrn Boron zu schicken, die sicher auch Geschöpfe Rurs waren?

„Marasken sind Pflanzenfresser“, erklärte der Freund. „Sie fressen nur Eitrigen Krötenschemel, den außer ihnen und einigen Alchimisten sowieso niemand mag. Aber da die Roten Schwestern das nicht glauben wollen, muß man sie gewähren lassen und ihnen aus dem Weg gehen.“

—Raschid, Krieger aus Fasar

Ein Volk von Dorfbewohnern

»Maraskaner sind Dorfbewohner, gleichgültig, ob sie im Jahrhunderte alten Jergan wohnen, in der Kleinstadt Alrurda, die beharrlich als Dorf bezeichnet wird, oder tatsächlich in einer abgelegenen Siedlung des Binnenlandes. Ich will damit nicht sagen, daß die Städte Maraskans dörflich wirkten, bewahre! Es ist eine Sache des Herzens, denn in ihrem Herzen leben Maraskaner in kleinen Gemeinden, wo jeder jeden kennt und über alles Bescheid weiß.

„Grüße meine Nichte Endijida, sie ist die Schmiedin!“ Wie oft konnte man solche Sätze in Boran hören, wenn ein Schiff nach Festum in See stach! Gerade so, als gäbe es in der bornischen Kapitale nur eine einzige Schmiedin oder als müßte man nur irgendeinen Bosjew Peddersen auf der Speicherinsel nach dieser Nichte Endijida fragen und bekäme sogleich den Weg zu ihr erklärt! Andersherum war's genauso: „Wie, du kommst aus Festum und kennst meinen Neffen Alrech nicht?“

Die meisten Boraner hatten abenteuerliche Vorstellungen, wie weit es bis Festum sein müsse. Das ist nicht so verwunderlich. Denn gerade die zugezogenen Binnenländer waren es gewohnt, länger zu ihren Nachbardörfern unterwegs zu sein, als ein Schiff von Boran nach Festum und zurück brauchte ... Verwunderlicherweise klappt das unter Maraskanern. Als ich später nach Festum aufbrach, hatte man mir ebenfalls einen Gruß mitgegeben. In Neu-Jergan fragte ich jemanden auf der Straße: Ich suche den und den. Soll einen Laden haben. (Wie immer war mir nur ein Vorname gesagt worden.) Kenne ich nicht, meinte mein Gegenüber. Was willst du den von ihm? Grüße von einer seiner Basen bestellen. Sie ist Kesselflickerin in Boran. Umradjida mit Namen. Ich weiß, wen du meinst! antwortete der. Ist das Bein der Base besser geworden? Wie, Ihr kennt den Vetter also doch? fragte ich. Nur flüchtig, antwortete er. Aber ich habe von der Base gehört.«

—Alidjria Pasjlejlj, Aves-Geweihte aus Hylailos

Der Kladj

»Wer in Tuzak über den Markt geht, kennt danach die Lebensgeschichten von mindestens fünf Familien in allen Einzelheiten. Im schwatzhaften Jergan kennt man nach dem gleichen Gang zusätzlich noch die gesamten

kaiserlichen Flottenpläne. Bei unseren Bruderschwestern in Khunchom hingegen muß man nicht einmal wissen, wo der Markt ist. Denn dort herrscht eine Form spontaner, allgemeiner Erleuchtung.«

—Schejjian von Turschoggyn, Kontorsgehilfe

Kladj ist nicht einfach das maraskanische Wort für Klatsch. Kladj ist ein Lebensgefühl. Wer eine maraskanische Familie besucht, von dem wird erwartet, daß er irgend etwas ausgiebig zu berichten hat, ebenfalls wird von ihm erwartet, daß er mit Neugier und Begeisterung dem lauscht, was man ihm wiederum zu erzählen hat. Kladj muß für den Zuhörenden nichts Neues beinhalten.

Es ist zwar spannend, Neues zu erfahren, aber es ist auch beruhigend zu hören, wie vieles noch beim alten geblieben ist. Kladj muß auch nicht die lautere Wahrheit verkünden. Ausschmückung macht jede Geschichte interessanter und liefert unter Umständen Stoff für neuen Kladj. Kladj verbreitet man auch nicht nur unter Freunden und Bekannten. Wer etwa zum ersten Mal in einem fremden Ort eine Taverne betritt, der gibt sich durch Kladj als Angehöriger der Großen Gemeinschaft zu erkennen.

Die Geschwindigkeit, mit der sich Neuigkeiten und Gerüchte unter Maraskanern verbreiten, ist verblüffend und läßt an das Wunder der Göttlichen Verständigung denken. Als etwa nach dem Brand Borans im Jahre 2 Hal das Gerücht aufkam, das Feuer sei von kaiserlichen Agenten gelegt worden, war dieser Verdacht innerhalb weniger Tage nicht nur auf ganz Maraskan zu hören, sondern auch in den Exilantengemeinden auf dem Festland. Viele Maraskaner sind überzeugt davon, daß jede Nachricht, die man jemandem zukommen lassen möchte, von dem man nicht weiß, wo er oder sie sich gerade aufhält, über den Kladj ihr Ziel erreicht.

Zwar oft angezweifelt, sind Maraskaner wider Erwarten durchaus fähig, Geheimnisse zu wahren (auch wenn sie das zugegeben nicht gerne tun). Das Mittel der Wahl ist hierbei oft nicht das Schweigen, sondern der Rückgriff auf das Spracherbe der Vorfahren und die Vieldeutigkeit von Worten. Man verwendet scheinbar grundlos Begriffe, die im heutigen Maraskani nicht mehr üblich sind oder der Mundart abgelegener Gegenden der Insel entstammen, was oft auf dasselbe hinausläuft. Kundige läßt das authorchen und über weitere Bedeutungen des jeweiligen Wortes nachdenken.

Qal'Hamin, ein Begriff aus dem Ruuz der Beni Rurech, machte seit kurz nach dem Auszug der Priesterschaft aus den Rur-Gror-Tempeln Maraskans die Runde. Bald darauf waren viele Dinge qalhaminisch. Qal'Hamin ist zwar tatsächlich das, was immer behauptet wurde, nämlich ein Begriff aus der Landwirtschaft, doch zu Bedeutungen wie: Sicherung der Weiden, Errichtung der Viehzäune, Aufteilung der Äcker, gehörte eben auch: Rodung mit Feuer.

Familie, Lebensweg, Sprache

Maraskanische Familien sind nicht nur wegen ihres beachtlichen Kinderreichtums groß. Es ist nicht ungewöhnlich, daß drei oder vier Generationen unter einem Dach wohnen und daß man den lieben Vetter aus dem Nachbardorf ebenfalls noch dauerhaft bei sich aufnimmt. Die Wohntürme in den Städten waren ursprünglich reine Sippentürme, was jedoch schon lange nicht mehr gilt.

Auf dem Lande hat das Bedürfnis zusammenzubleiben einen eigen tümlichen Baustil hervorgebracht, denn wenn es für die Familie zu eng wird, so baut man lieber neue Räumlichkeiten an das alte Haus an, bevor in Betracht gezogen wird, ein neues zu errichten. Gerade

ältere Bauernhäusern werden dadurch zu scheinbar planlos dahinwuchernden Gebilden.

„Wir sind eine glückliche Familie, denn wir sind viele.“ Dieser Ausspruch ist wörtlich zu nehmen, denn Kinder zu haben – bzw. was diese selbst anbelangt, Geschwister zu haben – bedeutet von Tsa besonders begünstigt zu sein. Mit der Altersversorgung der Elterngeneration hat das recht wenig zu tun. Viele Kinder bedeuten viel Glück. Diese Einstellung hat auf Maraskan zu einem Adoptionsbrauch geführt, wie er in diesem Ausmaß in Aventurien einzigartig ist. Es gibt keine Vollwaisen, schon gar nicht streunende Kinder, wie sie an anderen Orten zu beklä-



gen sind. Falls es sie doch gibt – wie etwa vereinzelt in den beiden großen Städten Tuzak und Jergan zu Ende der kaiserlichen Besatzungszeit – so bedeutet das, daß etwas Grundsätzliches mit der maraskanischen Gesellschaft nicht mehr in Ordnung ist. In der Regel finden Kinder, die ihre Eltern verloren haben, umgehend neue.

Nutznießer des Adoptionsbrauches sind nicht nur die Waisen, sondern auch Paare, denen durch Unfruchtbarkeit oder weil sie das gleiche Geschlecht haben, eigene Kinder verwehrt sind. Sprechen Maraskaner von *ihren Müttern* oder *ihren Vätern*, so ist das wörtlich gemeint, denn sie haben dann einfach zwei.

Adoptierte Kinder stehen Kindern, die in die Familie hineingeboren wurden, in nichts nach. Tatsächlich kann Kindschaft durch Adoption sogar stärker sein als Erstgeburtsrecht. Dieser Gesichtspunkt ist zwar in der Regel nur für den Adel von Interesse, war aber schon immer eine Möglichkeit, Erb- und Thronfolge neu festzulegen. Daß derlei Korrekturen nicht immer unproblematisch waren, kann man sich denken. Eine Zeitlang galt Adoption auch als Mittel der Friedensstiftung zwischen verfeindeten Adelsgeschlechtern. Wenn andernorts Geiseln ausgetauscht oder Eheschließungen arrangiert wurden, so adoptierte man auf Maraskan gegenseitig Kinder. Dieser Brauch ist beinahe ausgestorben, da die gesplante Loyalität der adoptierten Kinder oft Auslöser schrecklicher Tragödien war, die reichlich Stoff für die blutrünstigen Stücke des maraskanischen Volkstheaters lieferten.

Adoption ist nicht zwangsläufig an Kindheit und Alter gebunden. Üblicherweise werden die Adoptierenden älter sein als das Adoptivkind, doch die Gepflogenheit verbietet auch nicht, daß es andersherum ist.

Den Kreis gehen

Wie man aus den Bemerkungen zur Adoption bereits erahnen konnte, verlangen maraskanische Eheschließungen nicht, daß die zu Vermählenden von unterschiedlichem Geschlecht sein müssen. Ehebünde – man sagt: den Kreis miteinander abschreiten bzw. gehen – sind keine Gelöbnisse unter den Augen der Götter, sondern Erklärungen gegenüber der Gemeinschaft. Daher finden Vermählungen beim gemeinen Volk üblicherweise ohne Beisein eines Priesters oder einer Priesterin der Zwillinge statt.

Beim Adel – speziell Nordmaraskans – ist das meist anders. Maraskanische Eheschließungen verlangen lediglich, daß das Brautpaar öffentlich zusammen einen Kreis abschreitet und dabei die *Acht Regeln einer Harmonischen Ehe* hersagt. Regional verschieden werden die *Acht Regeln* entweder abwechselnd von den Brautleuten gesprochen, oder von dem Partner, der den Antrag machte, vorgesprochen und von dem anderen wiederholt.

Zu Trauungen wird normalerweise nicht gesondert eingeladen. Das ist auch nicht nötig, denn sobald der Tag der Zeremonie bekannt ist, wissen ohnehin binnen kurzem das gesamte Viertel oder das Nachbardorf über das anstehende Ereignis Bescheid, und jeder, der davon erfährt, geht davon aus, geladen zu sein, Fremde eingeschlossen.

Der Tag des Kreisabschreitens bedeutet für das Brautpaar nicht nur eitel Freude, denn wie auch andernorts treiben die Gäste mit dem Paar gerne ihren Schabernack, wovon der gefürchtetste sich unter dem harmlosen Namen *Speisung* verbirgt. Während der *Speisung* werden den Brautleuten kleine Pastetchen von – selbst für maraskanische Begriffe – außerordentlicher Schärfe oder Süße verabreicht, sowie abwechselnd saure, süße und bittere Getränke. Dadurch sollen die Frischvermählten daran erinnert werden, daß ihre Partnerschaft nicht nur süße Zeiten bereithalten wird.

»Die Zubereitung eines Pastetchen für den Kreisgang erfordert Sorgfalt. Es darf nicht so klein sein, daß man es ohne zu Kauen hinunterschlucken könnte, aber auch nicht so groß, daß andere Gäste nicht auch noch zu ihrem Spaß kämen. Ideal ist eine Größe von einem und einem halben Bissen. Brautleute erkennt man meist daran, daß sie schon Tage bevor sie den Kreis gehen, nur noch an ihrem Essen herumknabbern und beim Trinken winzige Schlucke nehmen. Dadurch wollen sie verhindern, daß ihnen ihre Freunde 'aufs Maul schauen', wie man das nennt, also daß sie Maß nehmen für ihre Pastetchen ... Ein scharfes Pastetchen führt üblicherweise zu einer fast völligen Ertaubung des Geschmackssinns, was eine große Herausforderung an ein süßes Pastetchen stellt, das schließlich diese Taubheit überwinden muß. Aus diesem Grunde war meine Tante in fünf Dörfern gefürchtet. Sie durfte ihr Gebäck meist erst als letzte reichen ... Die Brautleute sind natürlich auch nicht auf den Kopf gefallen. Es gibt verschiedene Öle und Essenzen, die die Speisung erträglicher machen. Das Paar ist gut beraten, bei der Wahl der Verteidigung ihrer Gaumen niemandem zu vertrauen. Selbst engste Verwandte erweisen sich mitunter als äußerst bestechlich.«

—Scheijian, Korbflechter aus Jergan

Begräbnisrituale

Das Begräbnisritual steht im Zeichen der Wiedergeburt – das maraskanische Boronsrad ist nicht zerbrochen! Am Anfang des Rituals steht die Bezeugung des Todes des Verbliebenen. Der Leichnam wird auf eine Bahre gelegt und über und über mit Blüten bedeckt, bevorzugt denen des Jiranstrauches. Sodann wird er oft mehrmals durch das gesamte Stadtviertel oder das Dorf getragen, wobei diejenigen, die dem Trauerzug folgen, laut rufen: "Seht her, unsere Bruderschwester ist gegangen, seht alle her, er/sie weilt nicht mehr bei uns!" In gewissen Abständen wird die Bahre abgestellt, und wer immer in der Nähe ist, strebt herbei, betrachtet den oder die Verstorbene und bestätigt dann: "Ja, er (sie) ist wirklich weg!" Diese Trauerzüge können sehr lange dauern, denn außer den geplanten Halts gibt es genügend ungeplante, da jeder, der dem Zug begegnet, ihn aufhalten kann, in der Absicht, das Ableben des Verstorbenen zu bestätigen. Das entspricht nicht einem Recht, sondern guter Sitte. Das kann von der selben Person mehrmals verlangt werden, selbst von Fremden. (Man beachte, daß während des Trauerzugs niemals gesagt wird, der/die Tote sei *tot*. Üblicherweise heißt es: er/sie ist *weg*, *gegangen* oder gar *unterwegs*.)

Auf das Herumtragen und Herzeigen der Toten wird nur dann verzichtet, wenn der Leichnam keinen sonderlich schönen Anblick mehr bietet und selbst dann nur ungern. Denn obwohl der Verzicht hierauf gar nicht so selten ist – Maraskan ist nun mal kein beschauliches Fleckchen Dere – kann er schnell zu dem Gerücht führen, der/die Verstorbene sei nur im herkömmlichen Sinne *abwesend*.

Wichtiger als das Herzeigen des Leichnams ist jedoch das Erteilen der *Sechzehn Guten Ratschläge* und das Stellen der *Sechzehn Forderungen*. Obwohl es für beides neutrale Formulierungen gibt, die jeder verwenden kann, sind die *Ratschläge und Forderungen* üblicherweise denen vorbehalten, die dem Toten in irgendeiner Weise nahestanden oder ihm etwas zu sagen haben (das schließt mitunter persönliche Feinde mit ein). *Ratschläge und Forderungen* werden – wenn ein Tempel in der Nähe ist, ansonsten gibt es keine feste Regel – in der sogenannten *Halle des Vollzogenen Aufbruchs* bzw. der *Bevorstehenden Ankunft* geäußert. Die *Sechzehn Ratschläge* drücken aus, was der eben Verstorbene nach Meinung dessen, der sie erteilt, im künftigen Leben anders machen sollte. Sie kommen aus vollem Herzen. Wer meint, daß hierbei leicht die Schranken der Pietät überschritten werden könnten, liegt richtig; wer meint, es könne nicht schlimmer kommen, liegt falsch. Denn bei



den *Sechzehn Forderungen* ist beinahe jede Art der Forderung gestattet, die man an Verstorbene haben mag. Das reicht von nicht eingelöstem Versprechen bis zur posthumen Einforderung nicht bezahlter Rechnungen an einen mit Borons Hilfe entflochtenen Schuldner. Der gesamte Brauch ist völlig unsinnig, denn Rur-Gror-Gläubige *wissen*, daß der reinigende Boron dafür sorgen wird, daß sich der/die eben Verstorbene an nichts erinnern wird. Aber offenbar herrscht stillschweigend die Überzeugung vor, man könne mit der Erziehung eines noch nicht einmal Neugeborenen nicht frühzeitig genug beginnen.

Maraskanische Begräbnisstätten – Boronsanger mag man sie nicht nennen – sind völlig schlicht. Weder Stelen noch Gedenkbretter weisen auf die dort Ruhenden hin. Tatsächlich erkennt man diese Stätten als Fremder nur an einer Häufung von Bodenmulden, die dadurch entstehen, daß die Grablöcher überwiegend mit Blüten und pflanzlichem Material aufgefüllt wurden anstatt mit Erde. Ein Fehlen von Mulden bedeutet, daß mehrere Tote übereinander begraben wurden. Man ehrt zwar das Andenken der nicht mehr Gegenwärtigen, aber ihre Körper waren schließlich nur (Respekt verdienende) Leihgaben Tsas, die die Göttin nun für ihre anderen Geschöpfe zurückgefordert hat. Grüfte findet man nur gelegentlich und bevorzugt im Norden der Insel. In der Regel sind sie sehr alt und seit Jahrhunderten nicht mehr im Gebrauch. Sie gehen auf die Nicht-Rur-Gror-Gläubigen, mittelreichischen Bewohner und Beherrscher Maraskans zurück.

Maraskanische Namen

»Als alle auf mich einredeten und ihre Namen nannten, fühlte ich mich in eine Schlangengrube versetzt: dscha-dsche-dshi! Ein einziges Gezische ... Wenn ich es gewollt hätte, hätte ich flüchten können. Doch die Rebellen hatten mir davon abgeraten: "Ohne uns überlebst du hier keine zwei Stunden, Emer!" Manchmal vergaß ich sogar, daß ich ihre Gefangene war. Denn niemand schien etwas Sonderbares daran zu finden, auch mir die neuesten Klatschgeschichten zu erzählen. An diesem Tag kam Mujiabor vorbei, der schon damals als sehr grausam galt. Ich sah ihm sofort an, daß das Lösegeld nicht bezahlt worden war. "Du scheinst nicht viele Freunde zu haben", begann er:

"Offenbar nicht", antwortete ich bitter.

"Warum bleibst du dann nicht bei uns?" schlug er unerwartet vor. Ich deutete auf meinen Waffenrock und entgegnete: "Ich bin keine von euch!"

"Du weißt es nur noch nicht, Emerijida", meinte Mujiabor. In diesem Augenblick war ich überzeugt, daß sein Angebot ernst gemeint war: Emerijida hatte er mich genannt, nicht Emer! Ich erfuhr erst viel später, daß das nichts zu bedeuten hatte. Es ist ein maraskanisches Bedürfnis, fremde Namen den eigenen Gepflogenheiten anzupassen.«

—Emer, kaiserliche Soldatin

Maraskanische Vornamen sind fast alle entweder von Garethischen oder tulamidischen Namen abgeleitet. Der größere Teil des Ursprungsnamens, manchmal auch der gesamte, wird aus einer der beiden Sprachen übernommen und mit einer neuen Endung versehen. Gelegentlich wird aus Gründen des Klanges eine zusätzliche Silbe eingefügt. Von diesen Endungen gibt es äußerst wenige, was maraskanische Namen sehr ähnlich klingen läßt. Ausnahmen von dieser starren Regel sind recht selten.

Maraskaner unterscheiden nicht zwischen Männer- und Frauennamen. Sie sprechen von *den* weiblichen und *den* männlichen Formen eines Namens. Erst die Endung legt das Geschlecht fest. *Emerijida*, *Emerisab*, *Emeryscha*, *Emeran*, *Emerziber*, *Emermold* oder *Emerijian* gelten somit nur als unterschiedliche Formen eines einzigen Namens.

Familiennamen sind auf Maraskan zwar bekannt, werden aber in der Regel nicht benutzt. Auch sie stammen entweder unverändert aus dem Garethischen oder von ehemaligen tulamidischen Beinamen ab, die meist um die Endsilben *-jia*r oder *-ja(a)r* erweitert wurden.

Statt eines Nachnamens wird – falls nötig – lieber der Herkunftsort an den Vornamen angehängt. Dies geschieht mit der Verknüpfung 'von', was wiederum dazu führt, daß der Name *Dajin von Tuzak* allein noch keinen Aufschluß gibt, ob sein Träger ein Tuzaker Schuster ist oder ein maraskanischer König.

Die Weigerung, die ja vorhandenen Familiennamen zu verwenden, geht so weit, daß Maraskaner eher die halbe Lebensgeschichte einer Person erzählen würden, als den ungebräuchlichen Nachnamen zu benutzen. So bedarf es schon sehr besonderer Umstände, daß aus *Fathimajida von Neu-Jergan*, der *Schreinerin mit den vier Kindern*, aber die *Kleinere von beiden* eine schnöde Fathimajida Fünfhlühner wird.

Männliche Endungen:

-eran/-oran, -jian (sprich: (d)schan), -jin (sprich: (d)schin), -mold, -ziber, -rech (nur dann, wenn der Ursprungsname auf -rik endete)

Weibliche Endungen:

-jid, -jida, -sab(u), -yscha

Beispiele männlicher Namensformen:

Aldifriedijian, Alrech, Brindijian, Da(r)jin, Denderan, Djurmold, Dschindziber, Elgoran, Endijian, F(e)ruziber, Frumold, Garalor, Gerbaldijian, Hadijian, Marajian, Maurech, Mujiagian, Mulziber, Perjin, Rurech, Scheideran, Vegsziber, Xanderan, Zendijin

Beispiele weiblicher Namensformen:

Alryscha, Cassimasab, Delilhasab, Denderajida, Garasab, Hesindasab, Idrajid, Ishajid, Jamilhajida, Karhimasab, Madahajida, Milhibethjida, Mylenjida, Nedimajida, Rahajida, Ramelusab, Rurijida, Sefirajida, Sulabethjida, Sumujida, Umradjida, Viderajida, Xanjida, Yasindajida,

Sprechza Maraskani?

Maraskani wird üblicherweise als garethischer Dialekt bezeichnet. Diese Einschätzung ist insofern berechtigt, als der größere Teil des Wortschatzes aus dem Garethi stammt, allerdings bescherte sie schon manchem arglosen Besucher der Insel eine böse Überraschung. Die häufig zu hörende Aussage, wie gut es doch sei, daß die meisten Maraskaner *auch* Garethi sprächen oder *auch* Tulamidya, spricht Bände.

Maraskani entstand nicht einfach aus Garethi und Tulamidya, sondern aus den verschiedenen Mundarten der mittelreichischen Ursiedler und dem durch die lange Wanderschaft nicht mehr ganz reinen *Ruuz* der Beni Rurech. Ruuz, eine mittlerweile tote Sprache, ist zwar als Ferkinadialekt gleichzeitig ein tulamidischer Dialekt, besitzt aber außer den drei üblichen Geschlechtern – männlich, weiblich, sächlich – noch ein viertes, nämlich ein zwittriges Sowohl-als-auch. Die Existenz eines vierten sprachlichen Geschlechtes ist nur noch bei einem nordbardenischen Dialekt bekannt, der heutzutage von weniger als fünfzig Menschen gesprochen wird, und bei sechs Wörtern der Trollzacker.

Das Entstehen des Maraskani aus dem Kauderwelsch der beiden Volksgruppen scheint zu Anfang durch Mißverständnisse, Kompromisse und gegenseitiges Verballhornen der jeweils anderen Sprache geprägt gewesen zu sein. Mißverständnisse insofern, als die Beni Rurech offenbar nur unterschiedlich ausgesprochene Wörter der Mittelreicher als



verschiedenartig ansahen. Das Maraskani kennt für Vieles fast gleichlautende und fast das Gleiche bedeutende Wörter. Aber eben nur fast. Das Schließen von Kompromissen ist jedoch das Kennzeichnendste am Maraskani. Wo immer sich die sprachlichen Konzepte zu sehr unterscheiden, wurde das jeweils andere Konzept übernommen, jedoch nur soweit als nötig. Ruuz kennt etwa die Begriffe *Held/Heldin* nur in der Mehrzahl *Zhira*. Deshalb ist im Maraskani die Mehrzahl von *der Held* und *die Heldin* gleich: *die Sira*.

Als Beispiel für das Verbalhornen diene der Begriff *Heimamutter* (Erzählerin). Als tulamidisch Sprechender wähnt man darin zu Recht *haimamud* zu erkennen. Die männliche Form *Haimavater* (Erzähler), dürfte jedoch nicht nur für Tulamiden rätselhaft sein. Ob jedoch Begriffe wie *Uus'schönsteres* (Größere Schönheit, Hoffnung) nur Verbalhornungen sind (Ruuz: *U'shaja*) oder Ausdruck einer neuen Weltsicht, ist sicher ein Streitfall.

Vor allem aber entstand Maraskani in der oft schwer zugänglichen Abgeschlossenheit eines beiden Volksgruppen von Grund auf fremden Landes. Das begünstigte nicht nur das Entstehen von Sprachinseln, sondern führte zu einer argen Regellosigkeit. Als Mehrzahl von *Haran* (Graf) sind etwa gleichzeitig erlaubt: *Harans* und *Haranim* (weniger gebräuchlich: *Harane*).

Jahrhundertlang war Maraskani die verachtete Sprache der Gemeinen. Wer etwas zu sagen hatte, sprach im Norden der Insel Garethi, im Süden Tulamidyä. Das änderte sich erst während des Maraskanischen Königreiches mit dem Aufkommen der *Gartenbewegung*, die vor allem von der Kriegerschaft Maraskans getragen wurde und zur Durchsetzung des Maraskani als Landessprache führte. Dennoch wurden auch danach – bis etwa zur Erfindung der Druckerpresse – Schriftstücke weiterhin fast ausnahmslos in Garethi oder Tulamidyä verfaßt. Maraskani galt als *zu schwierig*, um es als Schriftsprache zu verwenden.

(Diese Meinung mag sich weniger befremdlich anhören, wenn man etwa die Sprachgewohnheiten östlich Alrurdans und im Amdeggyin betrachtet, nämlich beim Reden wahllos Wörter miteinander zu verschmelzen und alle wichtigen Silben, die dem Fremden noch eine kleine Chance geben könnten, etwas zu verstehen, unter den Tisch fallen zu lassen. Abschreckendes Beispiel: *Meiktze frißt Kläuse*. Das heißt: *Meine Katze frißt kleine Mäuse*.)

Die Bedeutung spezieller Silben:

As: neu, geheim, gegen, vgl. Asboran, As'Haima, Aspyrdagg

-(d)ad: Herrschaftsbereich. vgl. Haranydad, Shikanydad, aber: Wezyrad

Ka (vorangestellt): wirkt verkleinernd, vgl. Ka'Shik (Schultheiß), Ka'Vezyrad (kleiner Wesir, Beamter, Sekretär)

Ka (hintenangestellt): drückt Zweifel aus. (König'ka heißt, daß z.B. ein Befehl nicht vom König stammt oder daß der König nicht ernst zu nehmen sei.)

Uuz: Steigerungssilbe, vgl. uuz'größer (noch größer). Tavern'uuzak (mehr als Taverne, nämlich mit Unterkunft)

Uzat: bedeutet meist etwas kämpferisches, vgl. Rur'Uzat

Meisterinformationen:

Es ist nicht beabsichtigt, Maraskani im DSA-Regelwerk als eigenständige Sprache zu führen. Als Meister sollten Sie jedoch selbst bei fließend Garethi und Tulamidyä sprechenden Heldengruppen gelegentliche Proben auf das Talent *Sprachen Kennen* einfordern. Mißlungene Proben sollten im allgemeinen nicht bedeuten, daß die Heldenperson nichts versteht, sondern daß sie etwas leicht oder völlig anderes versteht, als das, was gemeint war.

Das (ausgestorbene) Ruuz dagegen ist eine völlig eigenständige Alte Sprache, deren Erwerb 5 TãP kostet (4 TãP, wenn man Ur-Tulamidyä

bereits fließend beherrscht, 3 TãP, wenn man zusätzlich noch flüssig Alaani spricht). Allein, die einzigen, die noch des Ruuz mächtig sind, finden sich unter den maraskanischen Philosophen und Priestern der Rur-und-Gror-Glaubens. Will für den Garethja heißen: Um Ruuz zu erlernen, ist man gezwungen, marakanisiert zu werden ...

Streit suchen und finden

Die wirksamste Methode, einen Streit anzuzetteln, besteht darin, das Gegenüber als *bruderlos* oder *geschwisterlos* zu bezeichnen. Die beiden harmlosen Wörter gelten auf Maraskan als tödliche Beleidigungen. Der Nachteil ihres Gebrauchs liegt darin, daß die Beschimpfungen nicht mehr steigerungsfähig ist. Denn wenn jetzt nicht Fäuste oder -bevorzugt – Waffen sprechen, dürfte mit bösen Worten allein nicht mehr viel erreichbar sein. Sinnvollerweise beginnt man daher auf niedrigerem Niveau.

Jemanden als *Schazak* zu bezeichnen, ist ein guter Einstieg. *Schazak* ist zwar dem Wort *Schazakabal* verwandt (etwa: himmelschreiende Dummheit/Einfalt/Interesselosigkeit plus eine Spur Unflat), die Bedeutung der Beleidigung hängt jedoch von der jeweiligen Betonung ab. *Schazak* kann völlige Geringschätzung des Gegenübers ausdrücken, aber auch herausfordernden Charakter haben: Nun, Würstchen, ich habe dich jetzt beleidigt. Willst du etwas dagegen tun, oder traust du dich etwa nicht?

Während *M(a)'sarrar* als Schimpfwort in der üblichen Art und Weise Verwendung findet, verlangt *uuz'm(a)'ssarrar* die Anwesenheit mindestens einer weiteren Person. Man gebraucht das Wort nicht *gegenüber* jemandem, sondern im beiläufigen Gespräch *über* jemanden, so als wäre der/die zu Beleidigende nicht anwesend. Natürlich so laut, daß er/sie es auch verstehen kann.

Einen untreuen Liebhaber schimpft man *Pimpanak*, eine untreue Liebhaberin *Moloch'qa*. Die Mehrzahl endet beidesmal auf -im (nur für alle Fälle). Ärger über sich selbst oder die Welt drückt man am besten durch ein gerotztes *Ch'azuul!* aus.

Für findige Geister bietet sich – wie schon andernorts erwähnt – die gezielte Verwendung von *einzigartig*, *einzel*n etc. an. Man kombiniert diese Wörter mit Formulierungen, die üblicherweise ein Lob ausdrücken würden. Das Lob wird dadurch in sein Gegenteil verkehrt und in der neuen Bedeutung kräftig verstärkt.

Wem das alles zu kompliziert ist, der kann sich auch im einschlägigen Fundus des Garethi oder Tulamidyä bedienen. Oft reicht es, an Adjektive die Endung *-sterer* anzuhängen, um maraskanisch verständlich zu werden, wie sich etwa durch *dummsterer*, *blodsterer* oder – man verzeihe die rüde Sprache – *yilamdjisterer* belegen läßt.

Zum Beleidigen von Adligen ist das meiste des bisher Erwähnten wenig tauglich. Man schneidet sich ins eigene Fleisch, wenn man die erwähnten Ausdrücke ihnen gegenüber verwendet, da sie in diesen Kreisen als Ausdruck vulgärer und pöbelhafter Gesinnung gelten. Statt dessen befließt man sich boshafter Unterstellungen, die vor allem den Sinn haben, das Gegenüber der Lächerlichkeit preiszugeben und sein Ansehen nachhaltig zu beschädigen. Man sagt also etwa zu einer Baronin nicht: "Ihr schwatzt wirr und einfältig daher, Baruuna!", sondern "Was redet Ihr so wirr? Habt Ihr schlecht geschlafen, weil Euer Gemahl sich wieder in den Betten seiner Gespielinnen herumtrieb, was ich ihm nicht verdenken kann, da ich es an seiner Stelle genauso hielte?"

Eigenartigerweise haben solche Formulierungen, mit denen man in anderen Teilen Aventuriens mühelos kleine Kriege anzetteln könnte, im heißblütigen Maraskan nur selten ernste Folgen.



Speisen, Trinken und Wohnen

»Sicher war ich auf Maraskan, aber woher soll ich wissen, was die Einheimischen essen? Ich habe mich ein paarmal an ihrer Kost versucht, doch das Ergebnis war immer dasselbe: Der erste Bissen verwandelte den Rachen in ein Flammenmeer, danach schmeckte man stundenlang gar nichts mehr. Maraskanisches Essen ist sehr lehrreich. Man weiß immer, wo es sich gerade im Körper aufhält, bis man es endlich wieder los ist. Doch auch das Wiederhergeben ist keine rechte Freude. Süßes haben sie auch. Das habe ich einmal probiert. Danach wäre ich am liebsten zum nächsten Zahnreißer gerannt. Meiner Meinung nach kennen die Maraskaner nur zwei Geschmacksrichtungen, nämlich Schmerz und größeren Schmerz.«

—aus dem Munde eines Weibels des Kaiserlichen Heeres

Obwohl Peraine Maraskan mit einer Fülle von Gewürzen besenkte, hat sich die Küche des Eilands – sieht man vom leidigen Konch einmal ab – bei zwei Extremen eingependelt, nämlich enormer Schärfe oder enormer Süße. Verantwortlich für die Schärfe sind zumeist diverse Pfefferarten, Rasper der Yagannuß oder ein Gewürz, das bei den kaiserlichen Besatzungssoldaten unter dem Spitznamen *Rurs Rache* berüchtigt war. Maraskaner werden – wie nicht anders zu erwarten – die Einseitigkeit ihrer Kochkunst bestreiten. Üblicherweise ist zu hören, daß sich hinter der vermeintlichen (!) Schärfe eine Fülle von Geschmacksrichtungen verberge.

Das Getreide Maraskans ist der Reis. Brot und Gebäck werden fast immer aus Reismehl hergestellt; im Binnenland übernimmt die Shataknolle teilweise dies Rolle. Fleisch stammt hauptsächlich von Schwein, Schaf oder Ziege, da es nur wenige Rinder auf Maraskan gibt. Reisende vermissen oft Geflügel – das liegt nicht daran, daß es keines gäbe, sondern weil es von Fremden meist nicht wahrgenommen wird, da Geflügel jeder Art grundsätzlich bei der Zubereitung in kleine Würfel geschnitten oder gar püriert wird. Überall an der Küste spielen Efferdsfrüchte eine wichtige Rolle, also Fisch, Muscheln, Krebse, Seespinnen oder gar Malmer. Das erstaunlich zarte Malmerfleisch ist jedoch nicht billig, da der Fang des Malmers sehr gefährlich ist und daher meist nicht gezielt erfolgt.

Gerade bei der Zubereitung von Efferdsfrüchten greifen Maraskaner gerne (und oft zu üppig) zu *Konch* oder *Konchsoße*. Hauptzutaten der braunen Konchsoße sind Shataknolle und die Rinde oder die Früchte des Feuerbusches. Letztere schmecken säuerlich, jedoch mit einem gewöhnungsbedürftigen Nachgeschmack.

Das außerhalb Maraskans bekannteste Gericht der Insel ist der belegte oder gefüllte *Marasfladen*, von dem es eine Unzahl von Varianten gibt. Etwas weniger bekannt sind die parfümierten Reispuddinge oder der *Rote Hase*, der seinen Namen durch die Gewürzmischung erhält, mit der er vor der Zubereitung eingerichen wird und die ihm eine knallrote Farbe verleiht. Er ist üblicherweise mit einer Mischung aus Shatak- oder Reisbrei und süßen Früchten gefüllt.

Aus der Zeit Perjins III. stammen die *Perzinazakas*. Das sind Kaltgerichte, die grundsätzlich ohne Besteck gegessen werden und bei denen jede verwendete Zutat sofort ersichtlich sein muß. Vor allem der Verzehr von Perzinazakapastetchen bietet für Fremde stets einen mysteriösen Anblick. Traditionell werden die Pasteten beim Essen zerpfückt und zerkrümelt, was den Eindruck erweckt, als suche der Verzehrende irgend etwas, das nicht in die Speise hineingehört. Dieser Brauch hat historische Gründe, da der Erfinder der Perzinakaküche, nämlich König Perjin III. persönlich, sich davor fürchtete, das Schicksal seiner beiden Vorgänger zu teilen, die während des Essens starben.

Da der König an einem Apfel erstickte, half ihm diese Vorsorge letztlich wenig.

Die verbreitetsten Getränke der Insel sind Tees und Fruchtsäfte. Zu den Tees gehört auch der *Zh'arr*, der gerne morgens getrunken wird. Glaubt man den Einheimischen, so kommt der Name *Zh'arr* von dem Geräusch, daß jemand beim Genuß einer dritten Schale des Getränks von sich gibt. Der stark gesüßte – da ansonsten ungenießbar bittere – *Zh'arr* wird aus kleinen Schalen getrunken. Über seine Zubereitung sollte man sich keine großen Gedanken machen. Sie besteht darin, daß Rauschgurken wochenlang in einen Teecabsud eingelegt werden, der gelegentlich aufgefüllt wird. Da diese Brühe recht schnell zu schimmeln beginnt und sich in einen schwammigen Klumpen verwandelt, ist das kein sehr schöner Anblick. Das Aufgekochte aus der Brühe und dem Klumpen liefert den *Zh'arr*. Er ist so belebend, daß es die Redewendung gibt: Wer vorher todmüde war, hat nach dem zweiten *Zh'arr* Schlafstörungen. *Zh'arr* sollte nur in Maßen getrunken werden, da er leicht zu einer Verstimmung des Magens führt. Für Besitzer eines schwächeren Magens ist oft schon ein zweites Schälchen zu viel!

An geistigen Getränken hat Maraskan eine Reihe schwerer Weine aufzuweisen, von denen der bekannteste das *Tuzaker Drachenblut* ist. Der Zuckerschnaps der Insel – *Offenbarung der Zwillinge* – ist derart weich im Geschmack, daß sich Auswärtige leicht über seine Wirkung täuschen lassen und ihn als recht harmloses Getränk ansehen. Das ist ein Irrtum! Das ist ein schwerer Irrtum! Das ist ein sehr schwerer Irrtum! Shatakschnaps trinkt man bevorzugt im Binnenland. Er ist beinahe geschmacklos, aber unverdünnt von verheerender Wirkung. Der Vollständigkeit halber sei noch ein Getränk erwähnt, das in der Jerganer Gegend als *Bier* bezeichnet wird.

Jerganer Bier sieht nicht aus wie Bier. Jerganer Bier schmeckt nicht nach Bier. Jerganer Bier führt bei allen, denen Bier ein Begriff ist, zu Verzweiflung, Ratlosigkeit oder schwerer Grübeleien.

Wer nicht selbst kocht, was für Reisende in Maraskan üblich sein dürfte, ist auf die einheimischen Wirtshäuser angewiesen. Die findet man auf dem Land allenfalls in den größeren Ortschaften. Nicht so in den Städten. Hier gibt es Tavernen (*Tavern'utzaks*), wo man speisen und trinken kann und wo gelegentlich auch Musik oder Tanz zur Unterhaltung geboten werden. Es gibt Teehäuser, die ausschließlich zum Teetrinken und geselligen Schwatz aufgesucht werden, sowie Garküchen – üblicherweise unter freiem Himmel –, die zumeist Marasfladen oder Pastetchen anbieten.

Schließlich gibt es noch die *Fremdijiküchen*. Das sind kleine Gasthäuser, die bei Nichtmaraskanern beliebt sind, weil die dort gereichten Speisen Rücksicht nehmen auf die Eßgewohnheiten (und speziell Würzgewohnheiten) der *Garethjas* (Nordaventurier) und *Fremdijis* (Fremde im allgemeinen). *Fremdijiküchen* könnte man als Friedensangebot der maraskanischen Küche an Besucher aus der Fremde ansehen, wäre es denn so, daß sie maraskanische Gerichte führten. Die beliebte *Tuzaka* – ein Hammel- und Gemüseentopf – ist keines. Sie wurde vor rund sechzig Jahren von einem geschäftstüchtigen Tuzaker Wirt erfunden, der sich damit an seinen dankbaren – fremdländischen – Gästen eine goldene Nase verdiente. Fremdijiküchen haben bei Maraskanern einen erbärmlichen Ruf. Angeblich werden die Zutaten für die dort bereiteten Speisen grundsätzlich bei Marktschluß gekauft, wenn fast nur noch das übrig ist, was kein anderer haben wollte. Und überhaupt bestünde die Hälfte der verzehrbaren *Substanz* aus schießem Schmutz und zufällig in den Kochtopfgefallenen Kakerlaken und



anderem Ungeziefer. Man muß vielleicht nicht alles glauben, aber dennoch sei davon abgeraten, die Nase zu tief in die Geheimnisse der Fremdjiküchen zu stecken.

Das Wohnen auf Maraskan unterliegt ähnlichen Beschränkungen wie das Speisen, d.h. abseits der regelmäßig frequentierten Straßen und Routen ist man auf das Gastrecht angewiesen. Neben den *Tavern'uuzaks* bieten – das nun allerdings auch in kleineren Ortschaften – Privatleute Schlafgelegenheiten an, wobei Verpflegung weder enthalten noch vorgesehen ist. Diese Unterkunftsmöglichkeiten lassen sich leicht erfragen, da sie allgemein bekannt sind. Zur Warnung: Die meisten dieser Vermieter halten zwar dauerhaft ein oder mehrere Räume für die Unterbringung von Herbergssuchenden bereit, aber es gibt auch welche, die eigentlich gar nicht die Möglichkeiten dazu haben. Wer bei solchen Vermietern unterkommt, sollte sich auf ein Wohnen mit inniger Familienbeteiligung einstellen. Im Extremfall kann das sogar eine Art zahlender Familienmitgliedschaft mit reichlich Pflichten und wenigen Rechten bedeuten.

Für Festlandsaventurier oft schwer begreifbar ist das Fehlen kleinerer Gästezimmer in den Herbergen. Ein- oder Zweibettzimmer wird man in der Regel vergeblich suchen, und wenn man sie doch vorfindet, so sind die Vermieter gewiß keine Maraskaner. Als zahlender Gast in einem Tavern'uuzak wird man zwar mit viel guten Worten die Bereitstellung einer Einzelunterkunft erreichen können, solchen Sonderwünschen wird jedoch nur widerwillig und kopfschüttelnd entsprochen. Oft wird dann eine karge Abstellkammer freigeräumt, für die – wegen der zusätzlichen Mühe – auch noch ein alptraumhafter Preis verlangt wird. Der Grund dafür ist, daß Maraskaner nicht gerne alleine wohnen. Nur *Garethjas* und andere *Fremdijis* können so verdreht sein, die Einsamkeit und Langeweile eines Einzelzimmers der geselligen Unterkunft mit anderen vorzuziehen. Unbegreiflich, warum man sich freiwillig der Möglichkeit berauben sollte, sich vor dem Einschlafen oder nach dem Erwachen munter zu unterhalten oder im Halbschlaf dem *Kladj* lauschen zu können!

Die gegenwärtigen Verhältnisse haben auch dem Herbergswesen im borbaradianisch besetzten Teil der Insel ihren Stempel aufgedrückt. Nach dem Fall Borans wurde es schnell Brauch, Gäste, die den Beherbergenden nicht altbekannt waren (oder über vertrauenswürdige Empfehlungen verfügten), wenn irgendwie möglich nicht mehr unter dem eigenen Dach zu beherbergen. Entweder suchten sich die Herbergsleute eine neue Unterkunft, oder sie gingen dazu über, ihre Gäste in separaten Quartieren unterzubringen. Ein Grund hierfür ist, daß der bewaffnete Widerstand gegen die neuen Machthaber nicht sehr zimperlich vorgeht (unschuldige Opfer sind zwar bedauerlich, aber schließlich glaubt man ja an Wiedergeburt). Der andere Grund ist, daß Fremde – zumal wenn sie offensichtlich als Nichtmaraskaner zu erkennen sind – stets in dem Verdacht stehen, *Huffajas* zu sein (gebildet: *Haffaxoide*), also so etwas wie niedere Dämonen.

Turmbauten und Landhäuser

Der maraskanische Baustil ist vor allem für seine Wohntürme bekannt. Sie bestehen aus einem runden Unterbau aus Bruchstein von etwa vier Schritt Höhe und etwas über sieben Schritt Durchmesser. Auf den fensterlosen Unterbau folgen drei bis vier Stockwerke aus Edelholz, jedes etwa rund dreieinhalb Schritt hoch und von quadratischem Grundriß. Der Turm verjüngt sich bis zur Spitze, die von einem geschwungenen Dach gekrönt wird. Die Turmbauten erhalten somit leicht eine Höhe um die 20 Schritt. Üblicherweise verfügt jedes Stockwerk über eine an der Außenseite entlangführende Galerie. In Städten wie Jergan

oder Boran, wo die Turmbauten mitunter sehr dicht beisammen stehen, wird gerne davon Gebrauch gemacht, Nachbartürme durch Stege zu verbinden. Vor dem Brand Borans soll es dadurch möglich gewesen sein, die gesamte Innenstadt zu umrunden, ohne einen Fuß auf die Straße zu setzen. Die Verbindungsstege können leicht abmontiert und gegebenenfalls auf einer anderen Etage wieder angebracht werden, was auch häufig getan wird. Diese Möglichkeit nachträglicher, wenn auch geringfügiger Veränderbarkeit ist genauso typisch für den maraskanischen Baustil wie die doppelte Eingangstür der Gebäude, auf die wir noch zu sprechen kommen werden.

Die Turmbauarchitektur ist nicht so abweisend, wie es vielleicht den Eindruck erwecken mag. Maraskanisches Leben findet sowieso zu einem großen Teil im Freien statt, und gerade die Galerien wurden von Fremden oft als die Hauptursache des Lärms maraskanischer Städte ausgemacht. Den meisten Einheimischen ist eben nicht einsichtig, warum sie die oft lebensgefährlich steilen Stiegen ihrer Wohntürme hinuntersteigen sollten, um mit Freunden und Bekannten, die zufällig unten auf der Straße vorbeikommen, einen *Kladj* zu führen. Es geht ja auch aus luftiger Höhe. Man muß eben etwas lauter reden. Naheliegenderweise gibt es eine Unzahl drolliger Geschichten über haarsträubende Mißverständnisse, zu denen es bei solchen Unterhaltungen gekommen sein soll, und hanebüchene Gerüchte, die dabei angeblich in die Welt gesetzt wurden.

Die Turmbauten sind jedoch vor allem ein Kennzeichen maraskanischer Städte, obwohl man sie auch in größeren Ortschaften der Küstenregion findet. Dort befindet sich allerdings der Eingang des Gebäudes meist nicht im Erdgeschoß, sondern in den ersten Etage. Typisch für das Binnenland sind die kellerlosen maraskanischen *Fachwerkhäuser*, denen man ihre Abstammung von der Baukunst weiter nördlich gelegener Gefilde sofort ansieht. Das Fachwerk wird jedoch nicht mit Lehm, Stein oder Mörtel ausgefüllt, sondern wird mit Matten aus geflochtenem pflanzlichem Material – also Bambusgras, Schilf oder großen Blättern, etwa von Palmen – abgedeckt. Diese Matten können an vielen Stellen des Hauses mit Schnüren hochgezogen oder mit Stützen ausgestellt werden. So kann also jederzeit ein zusätzliches Fenster geschaffen werden, und überhaupt wird das Haus dadurch sehr luftig. Bei ihrer Fertigung werden die Matten entweder mit Pflanzen durchwirkt, deren Geruch einen Großteil des vielen Ungeziefers abschreckt, oder in pflanzliche Öle getränkt, was dem gleichen Zweck dient und sie auch haltbarer macht. Das ist auch die Ursache für den typischen, zimtenen Geruch der Neubauten.

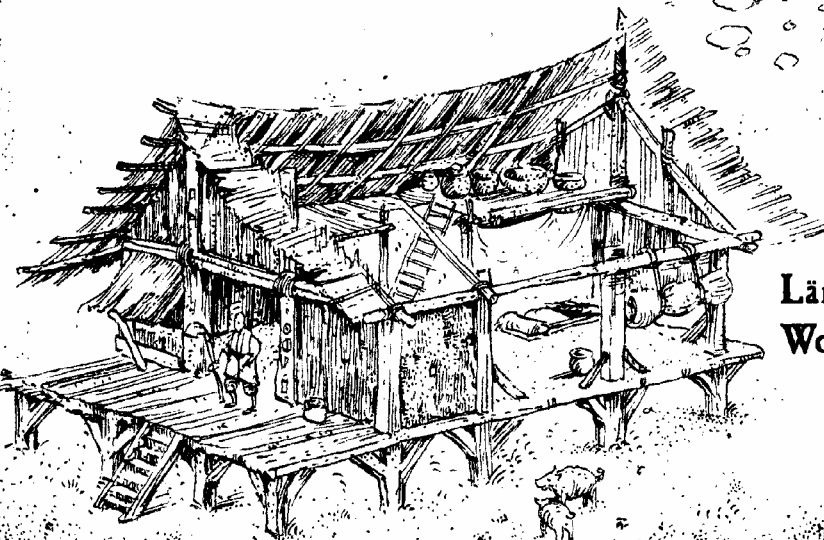
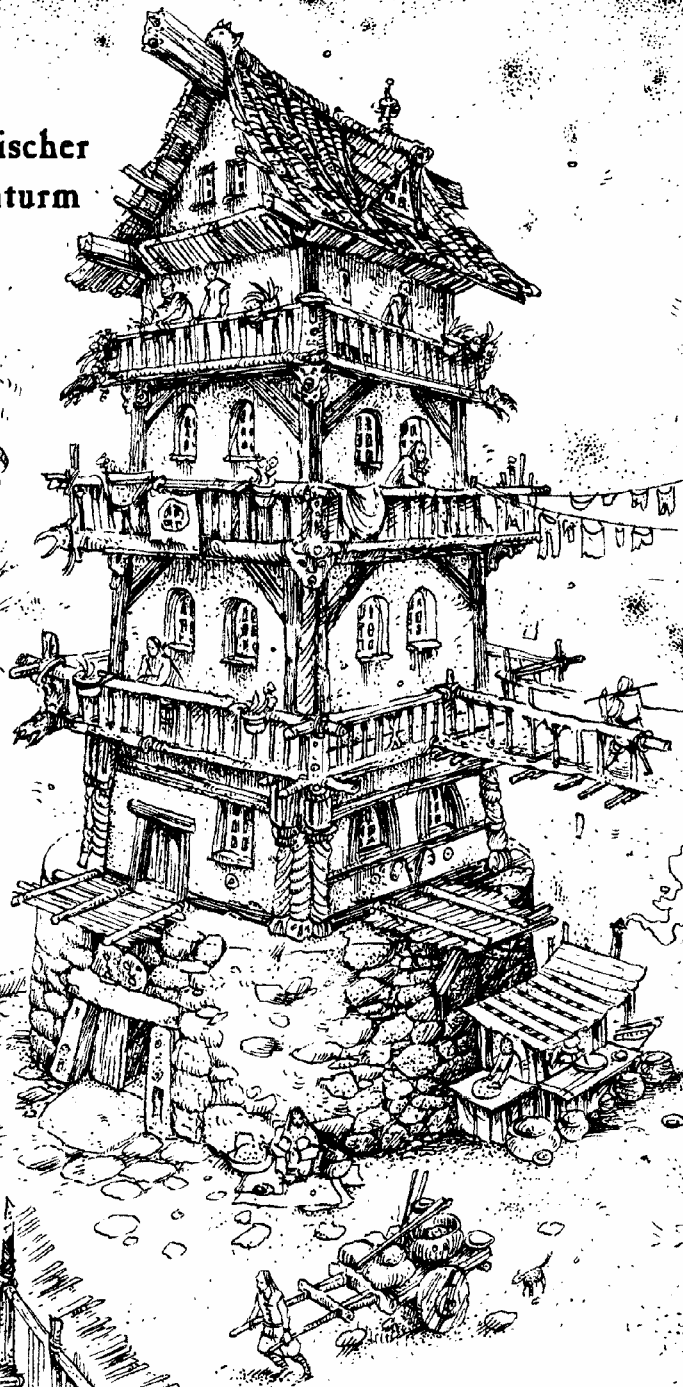
Unverzichtbar ist die Veranda zu beiden Seiten des prominenten Eingangsbereiches. Sie ist einer der meist genutzten Orte des Hauses. Auffällig ist wiederum die doppelte Eingangstür. In vielen Gegenden wird eine der beiden Türen ausschließlich für das Betreten des Hauses benutzt, die andere für sein Verlassen. Die religiösen Ursprünge dieses Brauches sind offensichtlich. Ebenfalls bemerkenswert ist die zeltartige Dachkonstruktion. Zumal von der Rückseite der Häuser betrachtet, wo das Dach in zwei 'Zipfeln' ausläuft, erinnert sie doch sehr an Zeltplanen.

Das maraskanische **Landhaus** ist von vornherein nicht in einzelne Räume aufgeteilt. Das Dach wird im Innern durch Balken abgestützt. Räume entstehen erst dadurch, daß zwischen die Stützbalken Stoffbahnen gespannt werden oder daß wiederum zu den besagten geflochtenen Matten als Raumteiler gegriffen wird. Das schafft ein Höchstmaß an Flexibilität: Zimmer können jederzeit neu unterteilt oder vergrößert werden. Welchen weiteren Einflüssen die Architektur des Binnenlandes unterworfen ist, lese man bei den Bemerkungen zum maraskanischen Familienleben nach.



**Städtischer
Wohnturm**

**Ländlicher Tempel /
Kloster**



**Ländliches
Wohnhaus**



Die **Tempelarchitektur** ist eine Weiterentwicklung des Turmbaustils und drückt – trotz eines recht einheitlichen Aussehens der Tempel – Vielfalt aus. Der wie gehabt steinerne Unterbau – der Haupteingang ist hier wirklich eine einzige zweiflügelige Tür – ist verglichen mit dem der Turmhäuser stark erweitert und erinnert an einen Diskus. Er beherbergt die kreisrunde Tempelhalle mit den Statuen Rurs und Gors, die von einem Ring weiterer Räumlichkeiten umgeben ist. Die Raumaufteilung innerhalb dieses Rings ist zwar im Prinzip flexibel, allerdings wird davon kaum Gebrauch gemacht.

Der Ring beherbergt Räume, die allen oder auch nur einigen der Zwölfgeschwister gewidmet sind, zumindest jedoch Boron und Tsa. Andere Räume dienen der Priesterschaft, auch das Treppenhaus befindet sich hier. Es führt über das Dach der Tempelhalle zum Tempelturm, dessen Gemächer der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind. Das Tempeldach ist begehbar, was von den Hochgeschwistern, die ihre Tempel bekanntlich nicht verlassen dürfen, gerne genutzt wird. Der Turm ruht selbstverständlich nicht auf dem Tempeldach, sondern auf mächtigen Pfeilern, die man im Hauptraum des Tempels erkennen kann.

Soweit die Grundform. Bei kleineren Tempeln schrumpft der äußere Gemächerring schnell zu einigen Nischen zusammen, und auch vom Tempelturm, der in Tuzak über dreißig Schritt mißt, bleibt oft nur ein bescheidenes Stummeltürmchen um die zehn Schritt Höhe übrig. Doch auch die großen Tempel sind nicht völlig gleich. Der Tuzaker Tempel hat zwar die exakten Maße des Boraner Haupttempels (die Heilige Stadt beherbergt noch einige kleinere), aber wenn der Tuzaker Tempel nur einen Turm aufweist, so besitzt der Boraner Tempel zwei, die an einer Kante ineinander verschachtelt sind. Wieder anders ist der auf Arethin zurückgehende Jerganer Tempel. Aufgrund seiner Lage an den Hängen des Jerganer Kessels wirkt er – sieht man von seinem Turm ab – wie ein von Gigantenhand geworfener Diskus, der sich in die Talwand eingegraben hat. Der Boden der Tempelhalle ist nicht eben, sondern eigentlich eine durchgängige Treppe. Der Jerganer Tempel gilt als Meisterwerk perspektivischer Täuschung. So gibt es z.B. einen Punkt zwischen den unterschiedlich großen Statuen der Zwillinge, von dem aus beide Figuren gleich groß erscheinen. Der neue Backstein-tempel Sinodas wiederum wird zwei Türme besitzen.

Die Kunst Maraskans

Seit rund 200 Jahren ist die Kunst Maraskans dem Diktat der *Vier Regeln Wahrer Kunst* Dschindzibers von Cavazoab unterworfen:

- Wahre Kunst drückt die Harmonie der Welt aus.
- Wahre Kunst drückt die Gegensätzlichkeit der Dinge aus.
- Wahre Kunst ist schlicht wie die Gesetze der Welt.
- Wahre Kunst ist rätselhaft wie die Schöpfung Rurs.

Auch wenn Dschindzibers Gesetze nicht in allen Kunstformen gleich stark wirken, so gelten sie doch als das Ideal. Man hat ein wenig den Eindruck, als zeichne sich maraskanische Kunst vor allem durch den Drang zum Erzählen aus und die Weigerung, Dauerhaftes zu schaffen, das unabhängig von den Menschen über die Zeiten hinweg existieren könnte.

So ist etwa die **Bildhauerei** eine stark vernachlässigte Kunst. Statuen und Skulpturen wird man nur selten außerhalb der Tempel finden, die Anzahl der Denkmäler auf der gesamten Insel läßt sich an den Fingern zweier Hände abzählen. Die bevorzugten Materialien der Bildhauer sind nicht Granit oder Marmor, sondern Alabaster und Holz.

Besser bestellt ist es mit der **bildlichen Darstellung**, unter der wir gemalte und gewebte Bilder zusammenfassen wollen, die sich diese Kunstform im Verhältnis eins zu eins aufteilen. Maraskanische Malerei fällt durch ihre starke Ornamentik auf. Bilder haben mindestens einen Zierstreifen oder Schmuckrahmen, zumeist sind jedoch Pflanzen, Wolken, Gewässer etc. so stark stilisiert, daß sie eher als Verzierung wirken denn als Teil des Dargestellten. Maraskanische Bilder erzählen Geschichten, die jedoch nicht jedem verständlich sind. Das Geheimnis liegt in den Ornamenten. Jeder Schnörkel hat eine bestimmte Bedeutung, die Kombination der Ornamente schafft weitere oder stellt gar das auf den ersten Blick zu Erkennende in Frage. Wer jemals von einem Kenner maraskanischer Malerei ein Bild erklärt bekommen hat, wird baß erstaunt sein, wieviel der Betreffende aus dem Bild herauszulesen vermag. Das exakte Alter der Dargestellten, ihre Stimmung, ihr Charakter, ihre Beziehung zueinander oder die Nähe ihrer Verwandtschaft sind dabei noch das Geringste. Die Bildinterpretation wird damit beinahe zu einer eigenständigen Kunstform. Allerdings hat das maraskanische Verständnis von Malerei auch starke Beschränkungen zur Folge. Schlachtengemälde oder große Menschenansammlungen gelten als nicht realisierbar. Wer wollte schon die Dutzende von Einzelgeschichten in Ornamenten erzählen?

Erstaunlicherweise zählen die berühmten **Intarsienarbeiten** – wie übrigens auch die Parkettkunst – nicht als Kunstform. Wir reden hier nicht von Möbeln mit ihren wunderbaren Einlegearbeiten, sondern von Räumen, deren Wände und Decken mit Hunderten und Tausenden kleiner und kleinster Pflanzen bedeckt sind, so lebensecht, daß man vergißt, daß sie nur aus einer Unzahl winziger Holzblättchen bestehen. Das gilt als Kunsthandwerk, als meditative Übung cremittischer Gemeinschaften oder schlicht als Bestreben, Schönes zu fertigen, selbst wenn sich darin oft das Lebenswerk nicht nur eines Künstlers ausdrückt.

Maraskanische Musik muß man wohl der Vollständigkeit halber erwähnen. Gesang gilt überhaupt nicht als Kunst. Das Volk trällert und gebraucht dabei wenige Worte; der Refrain ist schon das gesamte Lied. Soll ein Lied mehr sein als nur Ausdruck momentanen Befindens, so verlangt es grundsätzlich nach instrumentaler Begleitung. Dennoch wartet man auch dann auf den Gesang lange vergeblich, da er sich meist zu Ende des 'Liedes' durch einige eher gesprochene als gesungene Zeilen ausdrückt. Selbst das berühmte *Jerganlied*, das während der kaiserlichen Besatzung verboten war, geht sehr karg mit Worten um. (Der 'Gesang' manifestiert sich nur in einem gequälten Schrei und den nachfolgenden Worten: "Weine, Jergan, Tränenreiche, sieh die Geschwister, tot in der Sonne.")

Als im Zuge der Eroberung durch Reto auch festländische Barden nach Maraskan kamen, sahen sie sich mit viel Unverständnis konfrontiert. Wer so viele Worte in einem Lied gebrauchte, sollte doch lieber gleich Geschichten erzählen. Dem scheint zu widersprechen, daß auf verschiedenen Bardentreffen der letzten Jahre marakanisches Liedgut zu hören war (speziell die Liebfelder Familie *ya Torese* trat dabei häufig mätzenatisch in Erscheinung). *Maraskanische Burdenmusik* ist jedoch eine reine Erfindung mittelreichischer, bornländischer und liebfeldischer Barden, die maraskanische Gedichte vertonten und teilweise mit Instrumenten der Insel wiedergaben.

Bleibe also noch die maraskanische Instrumentalmusik. Ihre bevorzugten Instrumente sind Schlaginstrumente wie die *Dabla* und Saiteninstrumente wie die zwei- oder viersaitige *Marandoline* oder das *Maracello*, das mit seinen schwermütigen Klängen den Eindruck weckt, als taue es außerhalb Maraskans nur noch für ausgelassene Feiern unter Boron- und Firnoeweihren.



Die Aussage, maraskanische Musik sei "nichts weiter als tulamidisches Gejaule, aber erheblich monotoner", mag etwas hart klingen, trifft aber die Wahrheit, denn die Musik der Insel besteht aus schier endlosen Schleifen und Wiederholungen, die kaum variiert werden. Das Erstaunliche ist, daß mit der *Rajdegga* – die allenfalls noch eine Handvoll Musikanten zu spielen vermögen – maraskanische Instrumentenbauer einst ein Instrument hervorbrachten, das in seiner Klangfülle eine Orgel übertrifft. Der Verdacht liegt nahe, daß die Befolgung von Dschindzibers dritter Regel im Lauf der Zeit zu einer starken Vereinfachung der maraskanischen Musik führte oder – boshaft ausgedrückt – ihr den Garaus machte.

Als Lichtblick könnte man beinahe die *Marumbamusik* Jergans ansehen. Die *Marumba* ist der Trompete sehr ähnlich. Marumbabläser trifft man meist im halben Dutzend – aber irgendeiner der Musikanten scheint grundsätzlich falsch zu spielen. Dieses scheinbare Falschspiel verleiht der Marumbamusik etwas ungeheuer Aufwässiges und Streitlustiges. Vermutlich ist hierin der Grund zu sehen, daß das Instrument während der Priesterkaisertyrannie fast zwanzig Jahre lang verboten war.

Die **Dichtkunst** gilt als edelste der Künste, was nicht verwundern muß, da sie schon immer eine Domäne des Adels war (die sehr vielseitige *Denderajida Sadeljiar* (um 150 v.H.) steht für die Ausnahme und nicht die Regel). Wenn die Noblen des Landes nicht gerade gegeneinander zu Felde zogen oder sich nach dem Leben trachteten, so war es guter Brauch, zusammen Gedichte zu verfassen, bevorzugt *Okzurnen*.

Eine *Okzurna* beschränkt sich auf vier konstante Endreime in Strophen zu acht Versen. Das Reimschema der ersten Strophe ABCDDCBA (in der zweiten Strophe ABDCCDBA) wird dabei so lange variiert, bis am Schluß die Reimfolge DCBAABCD erreicht ist.

Zwar abhängig von der Dichtkunst, aber als eigenständige Kunstform angesehen, wird die **Rezitation**, die erhabenste der Künste. Eigentlich nimmt sie auf Maraskan den Platz ein, der andernorts dem Gesang gebührt. Maraskanische Rezitatoren tragen nicht einfach nur Texte vor: Sie wispeln, schmeicheln, imitieren Geräusche, zirpen im Falsett und grummeln im tiefsten Baß. Beinahe Übergangslos wechselt Gehauchtes mit donnerndem Dröhnen. Den Stimmen wird Gewaltiges abverlangt, doch das Ergebnis ist beeindruckend. Man mag nicht glauben, daß menschliche Stimmen zu solchen Leistungen fähig sein könnten. (Bezeichnend ist die Anekdote über eine Hellsichtmagierin aus Festum, die während einer Rezitation Prinz Mulzibers von Neu-Jergan mehrmals ihre arkanen Kräfte wirken ließ, um die (!) vermeintlich unsichtbaren Gehilfen Mulzibers aufzuspüren.)

Die beliebteste der Künste ist zweifellos das **Schauspiel**. Generell können wir zwei Richtungen unterscheiden, das Hohe Theater nach den Vier Regeln und das Volkstheater der *Honinger Geschichten*.

Das Theater nach den Vier Regeln ist reine Form und Symbolik. Die Handlung der Stücke ist allenfalls zweitrangig und läßt sich oft in einem einzigen Satz zusammenfassen. Man mag sich wundern, warum sich jemand mit solch karger Handlung stundenlang beschäftigen sollte. Wer sich ein Schauspiel nach den Vier Regeln ansieht, den erwartet keine leichte Unterhaltung, sondern harte Arbeit. Es sei denn, er hätte ein Vergnügen am Lösen von Rätseln, Ziehen von Analogieschlüssen, befremdlichen Wortspielen oder geistiger Schulung im allgemeinen. Das ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack. Daß die Anwendung der Vier Regeln auf das Theater auch zu anderen Ergebnissen führen kann, zeigen neuere Stücke aus der künstlerischen Zusammenarbeit des gebürtigen Weideners *Benningstein* (so sein Künstlername) und der Diva des maraskanischen Volkstheaters, *Madahajida der Blauäugigen* (die Augäpfel dieser zu den schönsten Frauen Maraskans gerechneten

Schauspielerin sind von Geburt an zartblau). Beide vermengten recht geschickt Elemente des Hohen Theaters mit denen des Volkstheaters.

Honinger Geschichten

Seit Jahrhunderten beliebt sind die *Honinger Geschichten*. Jahr für Jahr ziehen zahlreiche kleine und größere Wandertheater zur Belustigung der Landbevölkerung von Dorf zu Dorf und führen sie auf. Der Handlungskern einiger *Honinger Geschichten* ist zwar seit Jahrhunderten gleich, doch auch heutzutage kommen noch Neudichtungen hinzu. Was macht eine gute *Honinger Geschichte* aus? Vor allem spielt sie an einem – aus maraskanischer Sicht – exquisit exotischen Ort, wie etwa dem namensgebenden Honingen, in Arivor, Punin, Albenhus oder Wetterhag. Mit den wirklichen Städten haben das Honingen und Arivor des maraskanischen Volkstheaters wenig gemein. Honingen ist eine Insel, in Albenhus herrschen Seckönige, Arivor ist Heimat eines Harans oder eines finsternen Zauberes.

Honinger Geschichten sind recht dramatisch. Es wird viel intrigiert, Geschwister und Familien werden auseinandergerissen. In den Stücken wimmelt es von Geistern, Untoten und Wiedergängern, obwohl die maraskanische Kultur dergleichen eigentlich streng tabuisiert. Vor allem aber sind *Honinger Geschichten* furchtbare Bühnengemetzel. Mindestens ein Drittel der Figuren sollte im Verlauf des Stückes gewaltsam zu Tode kommen, die Hälfte ist üblich, mehr ist erstrebenswert. Eine Aufführung muß schon äußerst spannend sein, daß die Zuschauer ein Abweichen von diesen Vorgaben tolerieren.

Als Drittes wird von den Schauspielern ein hohes Maß an Improvisationsfreude erwartet. In der Festumer Stadtbühne etwa mag das Publikum ja erleichtert zum Schnupftüchlein greifen und sich die Tränen aus den Augen wischen, wenn sich Held und Heldin endlich in den Armen liegen, auf Maraskan hingegen können die Zuschauer durchaus zu dem Entschluß gelangen, daß beide – nun da sie sich endlich gefunden haben – zu Boron gehen sollten. Dem jugendlichen Helden und seiner Angebeteten bleibt also keine Wahl, als rasch einen Grund zu finden, sich gegenseitig ins Jenseits zu befördern, oder die Zoße – das ganze Stück über nur eine unbedeutende Nebenrolle – muß sich umgehend in ein mordgieriges Monstrum verwandeln, das offenbar die ganze Zeit raffiniert im Geheimen wirkte und nun seine Stunde gekommen sieht.

Die vierte Gemeinsamkeit ist ein ausgedehnter Epilog, der üblicherweise von einem der wenigen Überlebenden gesprochen wird (falls es keine geben sollte, von einer neu eingeführten Figur, denn aus dem Munde der Toten wird derlei nicht gerne gehört). Der Epilog einer *Honinger Geschichte* kann leicht ein Fünftel des gesamten Stückes ausmachen. Er dient dazu, verborgene Zusammenhänge zu erklären, Schlüsse zu ziehen und allgemein zu belehren. Einige dieser Epiloge sind beeindruckende geistige Höhenflüge, auf andere trifft wohl eher das Urteil einer theatererfahrenen Signora aus Grangor zu: "Eine grauenhafte Tortur und Verneinung des gesunden Menschenverstandes!"

Gerne werden auch fremde Stücke von den maraskanischen *Schkribzads* und *Schkribzadas* (örtlich: Herrscher bzw. Herrscherin des Worts) adaptiert. *König Elberichs Glück und Ende* kann etwa unter dem leicht veränderten Titel *König Elberechs schreckliches Ende* bewundert werden, *Bosparan'uzat* hingegen – dem Paquamons berühmtes Singspiel zu Grunde liegt – wurde während der mittelfreichischen Besatzung gleich nach der dritten Aufführung im Theater Sinodas verboten. Ob dieses Verbot in Zusammenhang stand mit dem Schwächeanfall, den die damalige Markverweserin Rahjane von Gellen während der Aufführung erlitt, oder mit der fünfmaligen Zerstörung des nicht sehr



bosparanisch wirkenden Bosparans im Verlauf des Stückes, sei dahingestellt. Das gesamte Ensemble wurde seinerzeit zu zwanzig Jahren Zwangsarbeit verurteilt, sah sich jedoch binnen eines Jahres wieder auf freiem Fuß, gerade rechtzeitig, um bei der Gründung eines etwas andersartigen 'Ensembles' mitzuwirken, nämlich den *Fren'Chira Marustazzim*.

Das Theater des Unheils

Anislaßjida von Yerschoggyn lebte rund einhundert Jahre vor *Zendajian dem Stillen*. Wäre ihr Lebensweg anders verlaufen, so mäße man vielleicht heutzutage ihr die Bedeutung Zendajians bei. So aber gibt es nur eine Schrift, die die ehemalige Priesterin als Präzendajianistin ausweist. Doch während Zendajian lehrte: "Es ist nicht nötig, daß ich mein Haus verlasse, denn die Geheimnisse der Welt sind in meinem Vorgarten", vertrat Anislaßjida grob gesagt die These: da wir Teil der Schöpfung Rurs sind, tragen wir die Weltenwahrheit in uns selbst.

Anislaßjida war lange Jahre *Groarithmikerin* im Tempel zu Boran gewesen, also eine Priesterin, die sich mit der Entschlüsselung und Deutung der Heiligen Rollen beschäftigte. Etwa im Alter von 40 Jahren legte sie ihr Priesteramt nieder; über ihr Leben in den nächsten zehn Jahren ist nichts bekannt. Erst im Frühjahr 352 v.H. war wieder von ihr zu hören, als sie an der Spitze einer Theatertruppe in Jergan einzog, die unter der Losung *Wir verstehen die Amdeggynen!* recht ungewöhnliche Stücke aufführte.

Die Amdeggynen, wie viele Binnenländer, sind dafür berüchtigt, beim Reden großzügig Silben zu verschlucken, was sie für Küstenbewohner oft schwer verständlich macht. Diese Angewohnheit hatte die ehemalige Priesterin zu der Frage geführt, wie schwer verständlich ein Dialekt eigentlich sein dürfe, um trotz aller Reduzierung noch verstehbar zu sein. Anislaßjidas Erkenntnisse, möglicherweise ergänzt durch Wissen aus ihrer früheren Tätigkeit, führten zu einer nie gesehenen Theaterform. Im Anislaßjida'schen Theater wurde nicht mehr gesprochen, statt dessen wurden Laute ausgestoßen. Auch die Bewegungen der Schauspieler wurden nicht mehr ausgeführt, sondern nur noch sparsam angedeutet. Obwohl Berichte überliefert sind, daß das Anislaßjida'sche Theater bei aller Unverständlichkeit heftige Gefühlsregungen bei den Zuschauern zur Folge hatte, die von freudigem Jauchzen bis zu tiefschwarzer Verzweiflung reichten, könnte man das Ganze als obskure Anekdote abtun, wäre nicht bei einer Aufführung im Praios 351 v.H. das gesamte, über vierzig Köpfe zählende Publikum spurlos verschwunden! Als auch nach zwei Tagen keiner derer, die während der Aufführung zugegen gewesen waren, wieder aufgefunden wurde, flüchtete Anislaßjidas Theatertruppe heimlich aus Jergan, offenbar um der Anklage zu entgehen, finsterste Magie gewirkt zu haben. Diese Flucht, während der die Theatergruppe anscheinend ihr letztes Stück mit demselben erschreckenden Ergebnis abermals aufführte, nützte jedoch wenig, da die Flüchtenden knapp fünf Wochen später mit Ausnahme eines einzigen Mitgliedes der Truppe Opfer des zaboronitischen Mordens wurden. Den Überlebenden, der mit Anislaßjidas Aufzeichnungen und dem Textbuch des letzten Stückes entkommen war, ereil-

te etwa zwei Monde später samt einiger seiner Verwandten dasselbe Schicksal. Ob Anislaßjidas Aufzeichnungen von den Zaboroniten vernichtet wurden oder ob sie immer noch irgendwo verborgen sind, möglicherweise sogar in einem Archiv der Priesterschaft, entzieht sich unserer Kenntnis.

Der Jerganer Vorfall ließ die Gelehrten und Magier Maraskans waghalsige – und allesamt unbefriedigende – Erklärungsversuche entwickeln. Einige spekulierten, die Theatertruppe habe während ihrer Aufführung unabsichtlich eine Art von Blutmagie gewirkt und ihr Publikum in den Limbus befördert, andere sprachen von intuitiver Freizauberei, wieder andere verstiegen sich zu der Behauptung, Anislaßjida sei es von Anfang an um die Entwicklung einer Ursprache gegangen, die allen sprachbegabten Wesen verständlich sei – die machtvolle Sprache Rurs, der Schöpfergottheit, wie manche sogar behaupteten. Jede dieser Theorien fand Zulauf. Das Interesse daran verlor sich jedoch rasch, nachdem mehrere Gelehrte, die sich mit den Theorien beschäftigten und Studien betrieben hatten, von den Zaboroniten ermordet worden waren. Zwar gab es im letzten Jahrhundert gelegentlich Magier, die, angetrieben von dem vermeintlichen Schlüssel zur Freizauberei, einschlägige Studien betrieben, doch da jeder von ihnen unter ungeklärten Umständen verstarb, endeten sie ergebnislos.

Die Verfluchten Honinger

In Zusammenhang mit *Anislaßjida von Yerschoggyn* werden oft die **Verfluchten Honinger** genannt und als Umsetzung der Ereignisse vom Praios 351 v.H. im Volksmythos bezeichnet. Dagegen spricht, daß sich die Legende um die *Verfluchten Honinger* in manchen Fassungen ausdrücklich auf die priesterkaiserliche Despotie bezieht, ja, daß manche ihrer Bestandteile sogar auf die Zeit vor der Ausbreitung des Zweigötterglaubens auf Maraskan deuten.

Die Legende um die *Verfluchten Honinger* ist auf der Insel weit verbreitet. Sie behauptet, daß es unter den zahllosen Wanderbühnen Maraskans eine gebe, die Tod und Verderben über ihr Publikum brächte. Die ältesten, schriftlichen Erwähnungen der Legende sprechen davon, daß einst eine Theatertruppe von der Schergen der Priesterkaiser wegen ihres Glaubens an die Zwillinge furchtbar zu Tode gequält worden sei. Hesinde habe daraufhin beschlossen, daß die Peiniger fortan und bis zum Ende aller Tage den Platz der Getöteten einzunehmen hätten. Es heißt, daß jeder, der den Aufführungen der verfluchten Truppe beiwohne, zwangsweise und leibhaftig in die Geschichte des Theaterstückes versetzt werde. Angesichts der Blutrünstigkeit der *Honinger Geschichten* sicherlich keine angenehme Vorstellung.

Andere Versionen der Legende leugnen die Beteiligung Hesindes am Entstehen dieser unheimlichen Theatertruppe. Vielmehr sei sie durch die Boshaftigkeit des Bruderlosen entstanden, was angesichts der Strafe, speziell der Verwehrung der Wiedergeburt, aber auch des Schadens für die Zuschauer mehr Sinn ergibt. Auf den verstorbenen Tuzaker Akademieleiter Jandon Bluugh hingegen geht die Aussage zurück, daß die *Verfluchten Honinger* – falls sie mehr seien als nur eine Legende – dem Treiben Iribaars zuzuschreiben seien.

Herrschaft und Recht

Obwohl sich das Shikanydad nicht als Nachfolger des Königreichs Maraskans ansieht, sondern eher als eine Zwischenstation auf dem Weg dahin, wollen wir einen Blick auf die ehemaligen Herrschaftsstrukturen werfen.

An der Spitze des Königreiches stand der **König** oder die **Königin** (der Gemahl oder die Gemahlin des Herrschers hatte keine Staatsfunktion inne). Nachgeordnet folgten die **Harans** und **Haranis** (etwa: Grafen und Gräfinnen), wobei der Jerganer Haran traditionell den Titel **Cher-**



zak (Herzog) führte. Diesen unterstanden die **Baruune** und **Baruunas**, die wiederum **Dschunkaren** und **Dschunkaras** (etwa: Junker) befahlen. Zu Beginn des Maraskanischen Königreiches gab es zusätzlich noch **Shiks** (etwa: Markgrafen, treffender: Herrscher über schwierige Gebiete).

Das klingt zunächst vertraut, selbst wenn man bedenkt, daß es Baruune gab, die keinem Haran unterstanden und bisweilen so mächtig waren – zumal wenn sie sich mit anderen zusammenschlossen –, daß sie einem Haran oder gar dem König die Stirn bieten konnten. Im Grunde drückt sich hierin ein neuereichisches Hierarchieverständnis aus.

Kompliziert wird das Ganze durch Überbleibsel aus dem Herrschaftsverständnis der Beni Rurech, nach dem nicht alles untergeordnet und geregelt sein mußte. Ein unabhängiges Nebeneinanderher war für dieses Volk wohl kennzeichnender. Das wichtigste Beispiel hierfür liefert natürlich die Priesterschaft Maraskans, die sich grundsätzlich aus Belangen der weltlichen Herrschaft heraushielt. Selbst während Krönungen waren Priester der Zwillinge nur deshalb anwesend, um Protokoll für ihre Chroniken zu führen. Zeitwichtigstes Beispiel sind die **Wezyradim**, die Berater des Herrschers (bedeutsam in der Gegenwart: die *Kriegs-Wezyradim*, die Feldherren Maraskans). Sie bildeten einen eigenen Stand, der dem Adel gleichgestellt war. Die meisten *Wezyradim* oder *Wezyradayim* entstammten zwar dem Adel, doch das war nicht notwendigerweise so. Wezyrad zu werden bedeutete, in ein anderes Hierarchiesystem zu wechseln. Die Wezyradim als Berufsbeamten zu bezeichnen, wäre jedoch falsch, da sie oft so eigenständig waren, daß die Bezeichnung *Geburtsbeamte* den Sachverhalt treffender ausdrückte, wäre Geburtsrecht ein Kriterium für die Aufnahme unter die Wezyradim gewesen. Theoretisch konnte der maraskanische Herrscher zwar Wezyradim absetzen, aber theoretisch konnte er auch Harans oder Baruune ihrer Ämter entledigen. Solche Bemühungen endeten normalerweise in offener Rebellion oder im plötzlichen Ableben des Herrschers durch einen unglückseligen *Unfall*.

Dajin VII. knüpfte mit der Einführung der **Buskure** an die Tradition der *Häuptlingskrieger(innen)* der Beni Rurech an. Der Kuß und die Backpfeife des Königs machten aus einem Krieger oder einem befähigten Kämpfer einen Buskur und erhoben ihn in einen (personen- gebundenen) Adelsstand, der ausschließlich dem König untertan war. Buskure und Buskaras waren nicht die Garde des Königs. Sie fühlten sich ihm zwar verpflichtet, aber nicht auf Gedeih und Verderb, ein Selbstverständnis, das übrigens auch auf Dajin VII. zurückgeht. Diese *Königskrieger* durften – ohne ihren Rang zu verlieren – durchaus dem König die Gefolgschaft verweigern, wenn sie seine Vorstellungen nicht mehr teilten. Ihr Ideal war im Grunde ein erleuchteter Stammesführer

wie Rurech, der seine Lieblingskrieger zu Beschützern des gesamten Stammes auserkoren hatte. (Gegenwärtig werden die Buskure von den Tetrarchen ernannt.)

Obwohl die Harans von Boran den Titel **Tetrarch** lange Zeit weltlich führten, gehört das Tetrarchenamt eigentlich nicht in diese Aufzählung. Tetrarchen sind weltliche Führer, deren Autorität dem gemeinsamen Glauben entspringt. Ihre Verpflichtung gilt nicht Maraskan und den Maraskanern, sondern dem Rur-und-Gror-gläubigen Volk. Praktisch ist diese Unterscheidung zwar unbedeutend, allerdings ist sie wichtig in ihren Konsequenzen. Tetrarchen geben mit Übernahme ihres Amtes jeden persönlichen Ehrgeiz auf. Waren sie von Adel, so stehen sie fortan außerhalb der Hierarchie ihrer Familien. Tetrarch zu werden bedeutet, seine Ansichten und Träume dem Wohl des Rur-und-Gror-gläubigen Volkes zu opfern. Es bedeutet, in dem Bewußtsein zu leben, daß die Zeiten so schlimm sind, daß sich diese Träume sowieso nicht mehr verwirklichen lassen. Tetrarchen gab es auf Maraskan bisher nur während des Verbots des Rur-Gror-Glaubens unter den Priesterkaisern, und davor, während der Wanderschaft der Beni Rurech.

Ein geschriebenes und allgemein verbindliches Recht ist Maraskan fremd. Maraskanische Adlige – von den Dschunkarim bis zu den Königen – waren schon immer Despoten im Wortsinne, nämlich unumschränkte Herrscher. Es gab zwar Bräuche und Gewohnheitsrechte, aber über allem stand der Wille des lokalen Machthabers. Recht wurde schon immer in Verbindung mit Macht gesehen. Wer die Macht hat, hat das Recht wer die größere Macht hat, hat das höhere Recht. Daher galten die Erlasse eines Harans (oder Königs!) auch nur so lange, wie seine 'untergebenen' Baruune der Ansicht waren, daß er mächtiger sei als sie. Daß dieses *Rechtsempfinden* nicht grundsätzlich zu erbarmungsloser Tyrannei führte, lag meist am Rechtsempfinden anderer Adliger, das sich entweder in heißenden Spott äußerte („Ich sehe dich betrübt, Baruuna! Bereite es dir keine Freude mehr, deine Untertanen zu schinden?“) oder in drastischeren Mitteln: „Geschätzter Baruun! Meine Untertanen beklagen sich bei meinen Dschunkarim, weil du ihre Verwandtschaft quälst. Die wiederum beklagen sich bei mir. Als ihr aller Herr muß ich mir dieses ständige Klagen fortwährend anhören, was ich nun gründlich leid bin. Daher habe ich mich mit deinen Nachbarn liiert, damit wir allesamt wieder Ruhe haben.“

Kennzeichnend für das maraskanische *Rechtssystem* ist jedoch, daß vieles, was andernorts zum Kern der Rechtsprechung gehört, allenfalls auf Antrag verfolgt wurde. Dazu gehören etwa mehrere Formen des Totschlages. *Totschlag aus gutem Grund* wurde von den Herrschenden oft nur dann als strafbar angesehen, wenn der sogenannte 'gute Grund' dauerhaft den geregelten Ablauf der Dinge beeinträchtigte.

Insel der Echsenmenschen

»Obwohl die Waldmenschen nun schon einen Monat schuften wie die Trolle, haben sie nur den Kopf der Statue freilegen können. Ein Wesen der kröten- ähnlichen Rasse – ähnlich Fund VII. SEL.-1006 der Spk. Muntagonus. Wie zu erwarten war, weigern sie sich nach dem Fund eines Knochenbündels im Maul des vormenschlichen Ungetüms, weiterzugraben, und murmeln etwas von 'tabu'.«

—Hilbert von Puspereiken 26 Hal

Achaz einst und jetzt

Wie schon aus den Schriften von Rakorium Muntagonus, Ilcana von

Jergan, Hilbert von Puspereiken und anderer, die sich mit der echsichen Vergangenheit Maraskans beschäftigt haben, hervorgeht, ist es schwer, auf den Spuren der alten Echsenrassen zu wandeln. Die Natur jener Insel, die die alten Tulamiden einst Marustan nannten, ist ein unbarmherziger Verschlinger alles Vergangenen. Es gehört viel Ausdauer, Glück und Mut – und neuerdings auch ein scharfes Schwert – dazu, die Vergangenheit im Dschungel Maraskans zu finden. Doch sie ist nicht tot, und immer wieder erhebt sie ihr schuppiges Haupt und tritt in die Welt der Menschen.

Die *Misanthropischen Ruinen* am Oberlauf des Roab sind ebenso Legende wie der *Geschuppte Berg*, der in einigen Schriften als versteinert



tes Urreptil, in anderen als Heiligtum bezeichnet wird. Er wurde nur zweimal in der maraskanischen Geschichte gesichtet und danach nie wieder gefunden.

»Ebenso sicher wie die Tatsache, daß die Trennung Maraskans vom Festland von Pyrdacor nicht beabsichtigt war, ist die Tatsache, daß echsische Zauberpriester seit mehr als dreitausend Jahren in ihrer verborgenen Stadt daran arbeiten, diese Trennung rückgängig zu machen.«

— *Rakorium Muntagonus*

Es scheint, als ob die Maraskan-Achaz von dieser Welt entrückt wären. Schon vor Jahrzehntausenden lebten die verschiedenartigsten geschuppten Rassen auf Marustan. Und vor ihnen opferten Krakonier und andere maritime Wesen im Osten der Insel Charyb'Yzz, deren Seeschlangen sich hier besonders häufig zeigen und die an diesem Ort eines ihrer größten Heiligtümer hatte (und als Unheilgtum Charyptoroths auch heute noch hat). Die Leviatanim, immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen, rangen miteinander und mit den Schrecken des Dschungels; Priester und Zauberer studierten die der wandelbaren Göttin gefällige Vielfalt der Insel. Doch auch auf Maraskan begann mit dem Ende ihres Zeitalters der Niedergang der Echsentrassen.

»... merkwürdiges Buch. Seine Seiten bestanden nicht aus Papier, Pergament oder Leder, sondern aus einem Material, das sich anfühlt wie der Panzer eines Käfers – ich wüßte keine Methode, mit der so etwas zu fertigen ist. Es war uralt und klobig und kaum von einem Menschen zu tragen, aber wer sagt, daß es einst für einen Menschen geschaffen ward? Seltsame Symbole, die bis heute nicht gedeutet werden konnten, und schlangenartige Gravuren, bei deren Anblick einem schwindelig wurde, bedeckten den Einband. Es heißt, daß es einem Tsapriester geschenkt wurde und dort, wo es gefunden wurde, lägen Tausende weiterer dieser seltsamen Folianten ...!«
— *aus den Aufzeichnungen der Ileana von Jergan (bis 110 v.H. Magisterin der Magister)*

Akrabaal

Herausragender Hort der einstigen echsischen Hochzivilisation ist die Stadt *Akrabaal* (die man im Amdeggyn vermutet), die einige Jahre nach der Vertreibung vieler Echsentrassen aus Yash'Hualay (ca. 2750 v.H.) gegründet wurde. Akrabaal ist durch 11 geweihte und verzauberte Siegel geschützt und verborgen – selbst Borbarad scheute den Aufwand, sie zu suchen und zu erobern. Fast jedes der Siegel wird von einem Leviatan bewacht, es gibt aber auch Gerüchte über ein Ei des Tuzakwurms, das selbst eines der Siegel sein soll. Auch der Riese Felsknacker, der zumindest bei einigen Achaz als Gesandter H'Rangas gilt, wird als Wächter genannt. Ein Siegel mag den Weg zum äußersten Ring des Verborgenen öffnen, doch mindestens zwei weitere Siegel müssen überwunden werden oder die Passage gewähren, damit man einen Abglanz Akrabaals sieht.

Man darf nicht vergessen, daß allein die Tatsache, daß es Akrabaal und die Siegel gibt, allenfalls zwei Dutzend Menschen bekannt ist. Zu oft haben Fremde die Finger nach echsischen Schätzen und Geheimnisse ausgestreckt, als daß die wenigen Achaz, die die Stadt verlassen, einem Menschen von ihrem geheimsten Ort erzählen würden. (Und selbst den Achaz, die an den Küsten leben, ist die Existenz der Stadt nur eine Legende.)

Einst waren es die Magiermogule, die nach altem Wissen suchten, vor kurzem war es Borbarad, den die Achaz auch als *jih'uchh h'szintoi* ('Fluch der Schlange/Falsche Brut H'Szints') oder *Rim Thok Tkar*

('Zertreter des Wandelbaren') kennen – und wer weiß, wer demnächst kommen wird, denn immerhin vermutet man die letzten Geheimnisse aus Yash'Hualay im Besitz der Achaz.

Trotz des zumeist weltabgewandten Lebens haben sich auch die Achaz unter der borbaradianischen Invasion als 'Gut' und 'Böse' erwiesen. Vor allem die Wächter des Seeschlangenfriedhofs sind auf Seite der Niederhöhlen und stellen die Hohepriester der Charyptoroth-Paktierer. Allen voran der Hohepriester zu Andalkan, den selbst die Waldmenschen unter dem Namen *Tscho'on'tak* (Schwarz-Rausch-Langzahn) kennen und der aufgrund der Plünderung durch Beorn den Blender (15 Hal) einen Haß auf alle Schuppenlosen entwickelt hat und diese am liebsten vom Kontinent schwemmen würde. Der Achaz stammt ursprünglich von den Waldinseln und trägt seinen Puka-Puka-Namen aufgrund der schwarzen Farbe seiner Schuppen. Noch eine andere Eigenheit unterscheidet ihn von anderen Echsentrassen: Noch niemals zuvor wurde von einem Achaz berichtet, der nachtblaue Augen hat. Sein Einfluß erstreckt sich auf alle Stätten, an denen man Charyb'Yzz verehrt: In einer langen Bucht, etwa 80 Meilen nördlich von Sinoda in der Baronie Narmoggyn, in der Baronie Perlenmeer und auf Andalkan betet man zu der Herrin der Nachtblauen Tiefen. Es heißt, vor der Küste würden sich alle 49 Jahre die Seeschlangen zur Paarung zusammenfinden. Zuletzt geschah dies im Jahre 14 Hal (siehe **Pforte des Grauens** und **Auf der Spur des Wolfes**). Die Zähne der Seeschlangen sind das heiligste Gut für die Achaz: Am Friedhof der Seeschlangen betätigen sie sich als Zahnputzer der Seeschlangen, die sich das gefallen lassen und ruhig halten.

Andere Echsentrassen verehren die H'Rangarim und Felsknacker. Sie

Ishyatratin

Wenn der fünfeinhalb Schritt große Riese wie eine gestaltgewordene Urgewalt durch den maraskanischen Dschungel bricht und Bäume auseinanderdrückt, als wären sie Grashalme, halten selbst die Marasken inne und verlassen ihre geliebten Pilze. Doch der Gigant beachtet sie ebensowenig wie die Menschen und Schuppenträger der Insel, obwohl er bei letzteren sogar göttergleiche Verehrung genießt. Seit kurzem hat ihn eine Unruhe befallen, und er zieht mehr umher als früher, rast- und ruhelos, als habe ihn die gleiche Krankheit befallen wie die Insel. Ishyatratin mag nicht der Gescheiteste sein, doch er spürt die Veränderung, die mit der Insel vorgeht, zudem kann man die Intelligenz eines Riesen nur schlecht mit der eines Menschen messen, da er in anderen Maßstäben denkt.

Ishyatratin läuft nackt umher, in sein schulterlanges rotbraunes Haar hat er eine Unzahl von Knochen und Hölzern geflochten. Die Menschen meidet er, weil ihm einst eine Kriegerin Respekt eingefloßt, indem sie die Sehne seines rechten Fußes durchtrennte, bevor Felsknacker sie mit einem Felsklotz zermalmen konnte. Furcht hat der Riese jedoch vor nichts und niemand: Einst mußte er sich gegen Leviatanim wehren, die aus Yash'Hualay kamen, um mit ihm die Kräfte zu messen.

Weil ein heilkundiger Achaz seine Sehne mittels eines Zaubers heilte, kann er nun wieder laufen, und wegen seiner Unrast zieht er umher, um mit seiner Keule Steinbrocken zu zertrümmern, die ihm aus für Menschen unerklärlichen Gründen 'unsympathisch' sind – eine Eigenart wegen der ihm die Menschen den Namen 'Felsknacker' gegeben haben: Ishyatratin hat nicht vergessen, daß ein Drache seine Mutter Chalwen bezwungen hat – Ishyatratin ist ein 'junger' Riese, der fast nur das Zeitalter der Echsentrassen erlebt hat –, und bis heute sucht er nach dem versteinerten Drachenherz, das nach Pyrdakors Strafe vom Himmel stürzte.



betrachten die meisten der Veränderungen der Natur Maraskans als Gabe der Wandelbaren Göttin, und tatsächlich scheint das Volk der Achaz ebenso Wandlungen zu unterliegen und immer öfter schlüpfen junge Achaz mit körperlichen Besonderheiten.

Besondere Ziele verfolgt der Priester *Qis'Zar*, der die Rebellen gegeneinander ausspielt, weil er der Meinung ist, daß der Einfluß der Menschen nicht zu stark werden sollte und eine Einheit der Maraskaner letztendlich das echsische Volk bedroht.

Echsenwesen auf Maraskan

Neben den Achaz, die vor allem an der Südküste, den östlich vorgelagerten Inseln und in Akraabaal leben, gibt es noch einige wenige Krakonier und Leviatanim auf Maraskan. Von Maraskan stammen auch die Maru-Söldner in Borbarads Heerschar, die unter dem Einfluß verschiedenster Drogen und Gifte der Insel zu noch gefährlicheren Kampfmaschinen werden. Allgemeine Informationen über Achaz und andere Echsenrassen finden Sie im **Lexikon des Schwarzen Auges** und im **Bestiarium Aventuricum**; leider kann hier aus Platzgründen nur auf Besonderheiten der maraskanischen Echsenwesen eingegangen werden. Nochmals sei daran erinnert: Sie sind fremdartig, kennen keinen Sex (zumindest nicht im lustbetonten Sinne), Musikalität ist ihnen fremd, und Begriffe wie Vater, Mutter, Ehe sind ihnen unbekannt. Maraskan-Achaz kennen keine zwei Geschlechter von Geburt an: Alle Achaz werden weiblich geboren und verwandeln sich ab einem be-

stimmten Alter – bis zu dem sie natürlich Eier gelegt haben sollten – meist zu männlichen Achaz.

Neben der Fähigkeit, mittels bestimmter **Geruchsstoffe** andere Echsenwesen zu beeindrucken oder zu beeinflussen, und einem extrem ausgebildeten Geruchssinn, mit dem es den Echsen gelingt, eine einmal aufgenommene Witterung zielgenau zu verfolgen, sind auch ihre magische Fähigkeiten bemerkenswert.

Die **Kristallomantie** unterscheidet sich sehr von der bekannten Art der Zauberei, und viele Erzählungen berichten von besonderen Edelsteinen, die ihrem Finder Glück, Unglück, ein langes Leben oder ewiges Siechtum eingebracht haben.

Ebenfalls ungewöhnlich ist eine Magie zur **Beeinflussung von Pflanzen**, die auf den ersten Blick an elfische Zauber erinnert, jedoch noch mehr zu schaffen vermag: lebendige Rüstungen, die ihren Träger nicht nur hervorragend tarnen, sondern jeweils dort schützen, wo es am nötigsten ist, und sich über Nacht regenerieren, Speere, die in den Wunden der Feinde wurzeln, oder Wurfhölzer, die sich um den Feind winden und ihm ihre giftigen Dornen ins Fleisch bohren.

Die Pflanzenhäuser und Baumbauten der Achaz sind allenfalls für Elfenaugen zu entdecken und auch so manchem Rebellen eine sichere Basis. Die Veränderungen in der arkanen Struktur Maraskans in letzter Zeit machen es sogar noch einfacher, derlei Zauber zu weben, und man kann sich nicht sicher sein, ob ein wandelnder Busch asfalothischen Ursprungs ist, echsischer Zauberei entspringt oder ein Teil des *Heerbanns der friedlichen Schwestern* ist.

Tierkönige

Gerade bei Maraskan mit seinen vielen Tierarten, die man anderswo nicht findet, liegt die Vermutung nahe, daß die Insel Heimat einer ganzen Reihe von Tierkönigen sein müßte. Die Eigenheiten der maraskanischen Tierwelt bedingen es jedoch, daß die Antwort auf die Frage nach Tierkönigen meist nur von akademischem Interesse sein wird. Ein besonders stattlicher Tausendfüßler ist nicht unbedingt ein besonders erhabener Anblick.

Wir haben gesicherte Berichte über zwei Tierkönige, die von sich aus Kontakt zu Menschen aufnehmen und über eine bemerkenswerte Kenntnis menschlicher Sprachen verfügten. Glaubt man einem der beiden, so gibt es mindestens noch ein Königstier ähnlicher Befähigung. Diese Aussage ist jedoch mit großer Vorsicht zu genießen.

Über den Ältesten der **Harnischträger** liegen genau fünf Berichte vor. Wir wissen weder, ob dieses Tier einen Namen besitzt, noch ob es möglicherweise kein Tierkönig, sondern eine Tierkönigin ist. Alle Unterhaltungen mit dem Wesen werden als *sehr* anstrengend geschildert und sollen sich über Tage, mitunter Wochen hingezogen haben. Sie wurden grundsätzlich von den menschlichen Gesprächspartnern beendet. Der Harnischträgerkönig wird einhellig als sehr weise bezeichnet, aber auch als sehr nachdenklich, was wohl eine freundliche Umschreibung dafür ist, daß sich der Tierkönig oft über recht lange Zeiträume in seinen Panzer zurückzog. So konnten sich die menschlichen Gesprächspartner angesichts einer großen, reglosen Knochenkugel fragen, ob die Unterhaltung nun zu Ende sei oder vielleicht in ein paar Stunden fortgeführt werden würde. Der Harnischträgerkönig verfügt über ein beachtliches Wissen, jedoch scheinen seine Gedan-

ken vor allem um existentielle Fragen zu kreisen, wie: Wer bin ich? Was bin ich? Bin ich etwa jemand anderes, als ich denke?

Meisterinformationen:

Eine Unterhaltung mit dem Tierkönig der Harnischträger ist zermürbend. Als Meister sollten Sie die Unterhaltung in der Hälfte ihrer üblichen Sprechgeschwindigkeit führen und bevorzugt dann, wenn endlich ein spannendes Wort fallen könnte (z.B. ein Name), längere Pausen einlegen. Lassen Sie sich Zeit, wenn Sie Ihrer Gruppe etwas Wichtiges mitteilen wollen. Verlieren Sie sich in scheinbar tief sinnigen Gedanken, die nicht einmal Sie selbst verstehen müssen. Gelegentliche Proben auf *Selbstbeherrschung* sind angebracht. Denken Sie daran, daß der Harnischträger bisweilen auch Nahrung zu sich nehmen möchte. Bekanntlich ist eine der Lieblingsspeisen seiner Art die recht gefährliche *Maraskanfeder*.

Der mutmaßliche Tierkönig der **Marane** (siehe **Meisterfiguren**) ist das krasse Gegenteil. Unterhaltungen mit ihm werden im allgemeinen als recht kurz beschrieben. Auf ihn geht die Behauptung zurück, daß sich irgendwo im Gebirge Südmaraskans die Maraskenkönigin **Nansijd** aufhalte. Der Maran beschreibt sie als "äußerst lecker aussehendes Geschöpfchen" mit einer Leibesgröße von sechseinhalb Schritt (Beine nicht mitgerechnet)! Sollte diese Angabe stimmen, so muß es uns – nach allem, was wir über den Zusammenhang zwischen Größe und Giftigkeit der Marasken wissen – nicht wundern, daß wir über keine Berichte von Menschen verfügen, die dem angeblich intelligenten Untier begegneten.



Das neue Bannland

Meisterinformationen:

Das Maraskan des Jahres 1022 BF ist grob dreigeteilt in das Gebiet unter der Kontrolle von Helme Haffax und den Belhalhar-Paktierern des Templerordens (die *Fürstkomturei Maraskan*), das freie Maraskan (*Shikanydad von Sinoda*) und das dschungelüberwucherte oder gebirgige Landesinnere, in dem durch die Macht des Asfalothsplitters und den 'Heerbann der friedlichen Schwestern' das Chaos regiert (das *Reich der Großen Schlange*).

Der Fall der Insel

Die Geschichte der Übernahme der Insel durch die Borbaradianer,

magisch vorbereitet von Borbarad selbst und durchgeführt von Helme Haffax, dem größten Strategen des Zeitalters finden Sie auf den Seiten 82ff. sowie im Geschichtsüberblick im Band *Unter der Dämonenkrone* auf den Seiten 23ff.

Besonders erwähnenswerte Ereignisse sind die Öffnung der Pforten des Grauens im Frühsommer 1018, der mittelbar dadurch herbeigeführte Sturz des kaisertreuen Fürsten Herdin am 8. Efferd 1019 und die folgende Ernennung von Helme Haffax zum Fürst-Marschall der Insel (1. Boron), die Eroberung Borans, der letzten freien Stadt Maraskans im Firun/Isa 1020 und schließlich die Rückeroberung von Sinoda und Umgebung und die Ausrufung des Shikanydad in den ersten Wochen des Jahres 1022.

Fürstkomturei Maraskan

Die Fürstkomturei Maraskan für den eiligen Leser

Ausdehnung: die Küstenlinie im Westen von etwa 50 Meilen südlich von Tuzak bis hinauf nach Jergan, im Osten hinab bis etwa auf Höhe von Tuzak; maximal 20 Meilen ins Landsinnere hinein

Landschaften: maraskanisches Küstenland, Nordrand der Maraskankette

Gewässer: der Unterlauf von Hira und Roab (je etwa 50 Meilen), die Mündungsgebiete von Obogyn und Mendrina (je etwa 20 Meilen)

Einwohner: um 50.000

Wichtige Ortschaften: Jergan (um 9.000), Tuzak (um 8.000), Boran (um 7.000)

Mächtigkeitsgruppen: Fürstkomtur Helme Haffax und der Orden vom Blutroten Tempel zu Jergan, Schmuggler und Piraten unter Rayo Brabaker; maraskanische, mittelreichische und gemischte Freischärlergruppen

Garnisonen: je ein Banner der Templer, ein Banner der Karmothgarde, ein Banner der Roten Legion und gut zwei Dutzend Spitzel in Jergan, Tuzak und Boran, dazu pro Stadt noch einmal etwa 200 Söldner; am Amran Anji ein Banner Templer und ein Banner Karmothgarde; in Hemandu 5 Banner Templer; die Ruderschiffe der Flotte großteils in Tuzak, die Segelschiffe in Jergan, in Boran ein Ma'hay'tam, weitere Truppenkonzentrationen um Tuzak; Burgen entlang der Straße Jergan-Tuzak und entlang der Paßroute Tuzak-Boran

Unheiligtümer: der Blutrote Tempel zu Hemandu, der Friedhof der Seeschlangen (Grenzgebiet), die Schwarze Grube am Amran Anji

Sanktuarien und Basen: bisweilen einige Eukolizana-geführte Rebellengruppen im Hinterland

Weitere seltsame Orte: das gesamte Innere der Insel durch den Heerbann der friedlichen Schwestern und die Macht des Asfalothsplitters

Atmosphäre und Stimmung

Meisterinformationen:

Die Fürstkomturei liegt wie ein Hufeisen um die Insel herum und weist an Landschaftsmerkmalen Küstensümpfe, Mangrovenwälder und ein wenig Inlandsdschungel auf, vor allem dort, wo die Grenze zum Reich der Großen Schlange verschwimmt.

Das eigentliche Leben spielt sich in den drei großen Städten Jergan, Tuzak und Boran und in einigen Küstendörfern und -Festungen ab, wozu noch einige wenige Burgen entlang der Straße von Tuzak nach Boran kommen.

Da die einzelnen Orte in erster Linie über See versorgt werden, kann man die Fürstkomturei von der Beschreibung her fast als ein 'Inselreich' handhaben, nur daß die See dazwischen zu guten Teilen aus Dschungel besteht (siehe auch **Ausdehnung, Landschaft und Stimmung im Reich der Großen Schlange**).

In den Städten herrschen hinter einer geschäftigen Fassade die Furcht vor den blutigen Schergen des Fürstkomturs und eine latent rebellische Stimmung, die sich aber selten in aktivem Widerstand äußert. Beherrschendes Element ist das überall präsente Militär in seinen verschiedenen Ausprägungen und die damit einhergehende 'Ordnung' in der Bevölkerung, in der jedem sein korrekter Ort auf der

sozialen Leiter zugewiesen ist, den er eigentlich nur verlassen kann, wenn er sich in den Garden der Fürstkomturei bewährt hat.

Blut für Belhalhar

Im Oktagon vom Hemandu residiert der Orden des *Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu*, kurz: Templer oder Bluttempler genannt, der sich aus den Templern von Jergan entwickelt hat, einem ehemals von Kaiser Reto und Marschall Voltan gegründeten, radikalen Rondra-Orden, dessen auf Maraskan ansässige Brüder und Schwestern fast gänzlich zur 'schwarzen Seite' übergelaufen sind.

Der Orden hat noch seine Struktur mit Hochmeistern und Komturen beibehalten, allein, seine altertümlichen, schon früher eher korgefälligen Rituale sind nach dem Wechsel zur Belhalhar-Anbetung ungleich blutiger geworden: Immer wieder entführen die Templer vermeintliche oder echte Verräter in ihre 'Heiligtümer' oder zu ihren Opferstätten im Wald, um sie dort unter langwierigen Martern ihrem Blutgötzen zu opfern.

Ob diese Entführungen willkürliche Akte dämonischer Grausamkeit darstellen oder einem komplizierten Plan folgen, ist nicht bekannt; sie



sind allerdings auch nicht so häufig, daß sie einen bevölkerungsweiten Aufruhr hervorrufen könnten.

Weitere typische Blutrituale sind natürlich die 'Weißen', in denen Ordenskrieger (und verdiente Streiter der Garden) in die Kreise der Verdammnis aufgenommen oder in ihnen 'befördert' werden. Meist geht dem eine 'Queste' voraus, die fast immer Mord und Brand bedeu-

tet, aber nicht zwangsläufig im Angesicht der Öffentlichkeit oder auf maraskanischem Boden stattfinden muß.

Hochmeister des Ordens und damit 'geistliches Oberhaupt' ist Belharrion Menning, der auch den Orden in den Verrat führte; Fürstkomtur Helme Haffax ist damit weltlicher Herrscher im Namen des Ordens (was die wirklichen Machtverhältnisse allerdings eher umkehrt).

Der Staat

Die Fürstkomturei ist unterteilt in die drei **Komtureien** Jergan, Tuzak und Boran, die wiederum jeweils in etwa fünf **Ämter** unterteilt sind. Den Komtureien stehen die **Komture** (Haffax persönlich für Jergan, Rayo Brabaker für Tuzak und Nedimajida für Boran) vor, den Ämtern jeweils **Rote Hände**, Meister des Ordens. Ausnahmen von dieser, ansonsten streng hierarchischen Regelung sind das **Ordensland Hemandu** (ein Amt um das Oktagon herum) und die **Präfektur Mherweggyn**, die direkt ans Shikanydad von Sinoda grenzt (der Ort Mherweggyn gehört zum Shikanydad) und die als 'militärisches Sperrgebiet' dem Oberst der Karmothgarde untersteht. Diesen hohen Beamten ist eine rigide Militärbürokratie unterstellt, die sicherlich ihr Vorbild in Wehrheim hat.

Oberster und uneingeschränkter Herrscher der Fürstkomturei ist Fürstkomtur Helme Haffax; die Komture und der Hochmeister der Bluttemplar stehen ihm in 'Fachfragen' zur Seite, haben jedoch keine Entscheidungsbefugnis. Die Roten Hände wiederum sind zwar eigent-

lich 'Beamte', herrschen über ihr Land jedoch schlimmer als die rückständigsten sewerischen Bronnjaren.

Neben dem Orden und den offiziellen Truppen verfügt der Fürstkomtur als Zwangsinstrument noch über eine Geheimpolizei, die sogenannten **Samthandschuhe**, die in erster Linie die eigene Bevölkerung bespitzeln, aber bisweilen auch in Oron oder an der Piratenküste aktiv sind. Recht und Gesetz orientieren sich am Militärstrafrecht, sehen allerdings recht selten die Todesstrafe (stes vollzogen durch die 'Blutrichter', Angehörige der Templar) vor, sondern schicken häufig Verurteilte gebrandmarkt auf die Galeeren, in die Minen oder auf die Plantagen – lebenslanglich, versteht sich.

Das **Wappen** der Fürst-Komturei zeigt zwei gekreuzte rote Schwerter auf Schwarz, darüber die rote Dämonenkrone, darunter drei rote Lilien (eins über zwei); diese Zeichen werden auch auf Fahnen und bei der Flotte verwendet.

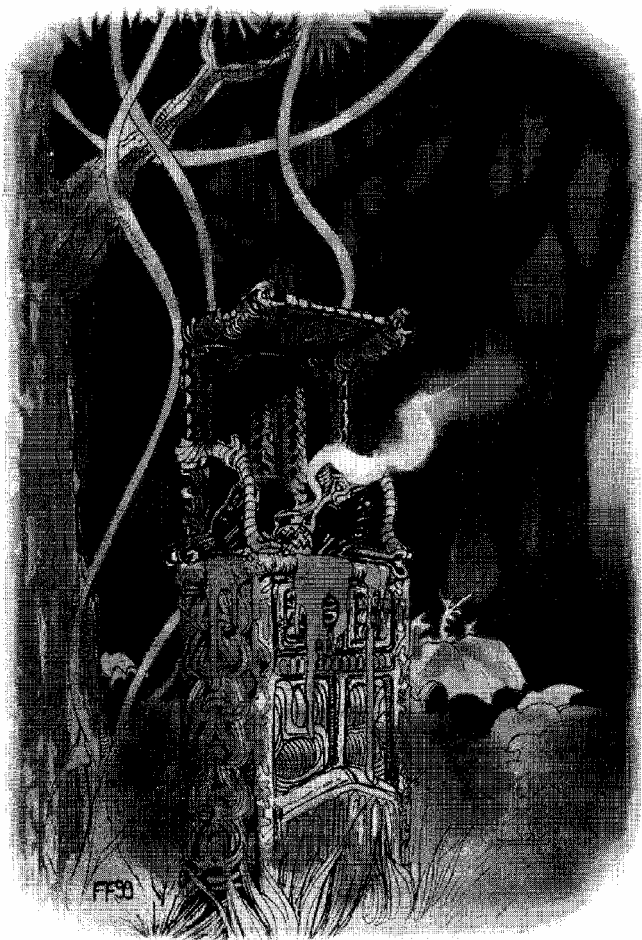
Das Militär

Die Fürstkomturei ist, wie der Name schon sagt, nominell 'Ordensland' der Templar – und damit (in moderner Sprechweise) eine Militärdiktatur reinsten Wassers: Nur, wer in einer der offiziellen Einheiten für mindestens drei Jahre gedient oder sich durch besonderen Mut ausgezeichnet hat, hat überhaupt nur die Möglichkeit, die Geschicke des Landes, ja sogar das eigene Schicksal mitzubestimmen. (Will heißen: Angehörige des Militärs werden, wenn sie sich nicht des Verrats, der Befehlsverweigerung oder Fahnenflucht schuldig gemacht haben, nicht als Blutopfer ausgewählt und müssen selten auf die Galeeren.) Kein Wunder also, daß das Militär in der Fürstkomturei einen recht großen Zulauf hat, zumal auch mit Gold und Land verbundene Orden, Ehrungen und Beförderungen winken.

Kern der Haffaxschen Militärmacht sind die Templar, die Kämpferinnen und Kämpfer vom Blutroten Tempel zu Hemandu, eine gut regimentstarke Einheit (SF, Einhandwaffe und Schild), die jedoch meist in 'Händen' von Sechsen agiert (s.o.), die überall auf der Insel angetroffen werden können, wo die Macht des Fürstkomturs bedroht scheint.

Die eigentliche Armee der Fürstkomturei setzt sich aus etwa einem Regiment **Karmoth-Garde** (LF, Nachtwinde/Kurzbögen) und zwei Regimentern der **Roten Legion** (LF, Schnitter/Armbrüste) zusammen, die meist bannerweise in den wichtigen Festungen entlang der Küste oder der Paßstraße von Tuzak nach Boran kaserniert sind. Allen Garde-Einheiten ist jeweils ein Zauberkundiger pro Banner zugeordnet, wobei diese jedoch meistens vom Garnisonsdienst befreit sind und dafür in den Städten forschen, lehren und beschwören müssen.

Dazu kommen insgesamt noch einmal etwa zwei Regimenter **Söldner** von eher zweifelhafter Loyalität und Bewaffnung, die jedoch durchaus kampferfahren sind und meist von einer 'Hand' der Templar angeführt werden, sowie etwa zwei Regimenter **Landwehr** (besser: Stadtwehr), die im Notfall ausgehoben werden können.





Die Flotte

Die Fürst-Komturei verfügt über eine recht anscheinliche Flotte an Ruder- und Segelschiffen, die großteils in Tuzak und Jergan stationiert sind und die hauptsächlich der Versorgung der einzelnen Küstendörfer und -festungen dienen, da die Landwege zu unsicher sind. Durch seinen Vertrag mit den Charyptoroth-Paktierern vom Friedhof der Seeschlangen verfügt die Flotte auch über genügend Lotsen für diese gefährlichen Gewässer, allein, die Bemannung der Ruderschiffe bereitet stetige Probleme, so daß eine Verbannung auf die Galeern eine der häufigsten Strafen im Reich des Fürstkomturs sind.

Mehr zu Haffax' Flotte finden Sie in der Beschreibung der **Blutigen See** auf Seite 63.

Religion und Rituale

Die Staats- und Hauptgottheit der Fürstkomturei ist **Belhalhar**, die jedoch fast ausschließlich von den Mitgliedern des Bluttempler-Ordens sowie den Offizieren der Gardien verehrt (und vom Rest der Bevölke-

rung gefürchtet) wird. Ihre blutigen Rituale halten die Templer, die auch die 'Staats-Geweihtenschaft' bilden, vornehmlich vor und nach anstehenden Schlachten ab, um die Aufmerksamkeit des Blutgötzen zu erregen. Andere Dämonenkulte – namentlich Charyptoroth und Tasfarel – sind zwar auch vorhanden, aber wenig verbreitet; gleiches gilt für Xeraans Borbarad-Religion (die immerhin Haffax als einen der 'Ersten Erwählten' ansieht).

Die Kulte der **Zwölfgötter** sind durchweg streng verboten, aber die Samthandschuhe machen sich nicht die Mühe, ein unbedacht herausgerutschtes "Peraine hilf!" strenger zu verfolgen (statt dessen sind Geldstrafen üblich); Geweihten indessen ist der Martertod während eines Blutritals gewiß.

Der Glaube an die **Zwillingsgötter** ist nicht nur nicht verboten, sondern wird sogar gefördert – allerdings hat Haffax bereits einen Stab von 'Experten' (darunter auch einigen renegaten Priestern der Zwillinge) darangesetzt, die die Wesen des Äthrajin, die Unausweichlichkeit des Kampfs der Zwillinge und die Neue Ordnung als integraler Teil der Schönheit der Welt in eine 'moderne' Form des Rur-und-Gror-Glaubens umsetzen sollen.

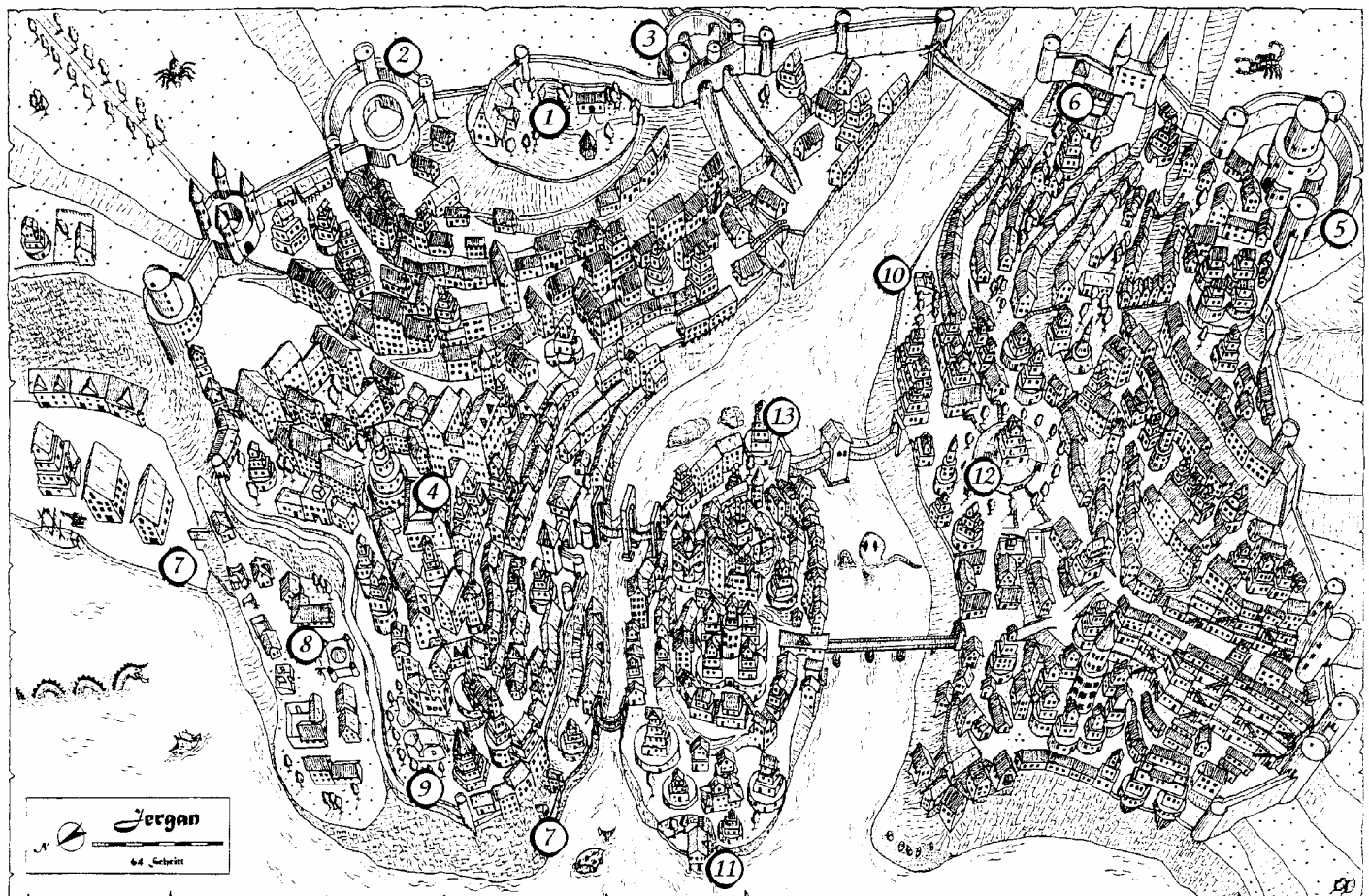
Wichtige Orte der Fürstkomturei

Jergan

Seit der Offenbarung Haffax' als Borbaradianer und dem Aufstieg des Bluttempler-Ordens zur Macht ist Jergan, die älteste der maraskanischen Städte, wieder die Hauptstadt der Insel, was sich nicht nur dadurch zeigt, daß hier der Fürstkomtur in seiner **Stadtresidenz (1)** in

der Nähe der Bastionen Hof hält, sondern auch dadurch, daß er dies auf dem Lilienthron, dem angestammten Herrsersitz der maraskanischen Könige tut.

Für seine Sicherheit und die Ordnung in der Stadt sorgen Garnisonen der Templer (ein Banner in der **Nordost-Bastion (2)**), der Karmoth-





garde (in der **Südost-Bastion (3)** und der städtischen **Garnison (4)**, die auch das Gefängnis und die Wache der 'Samthandschuhe' beherbergt) der Roten Legion (in der **Südbastion (5)**), etliche Söldner (**Kasernen (6)** und außerhalb des Plans im Hafen) und Spitzel (die genannten *Samthandschuhe*).

Jergan ist in den engen Talkessel gebaut, in dem der Hira in den Maraskansund mündet, und in keiner anderen aventurischen Stadt sind die Häuser so dicht aneinandergelagert, so hoch aufgetürmt wie in Jergan, wo es Gassen gibt, die nur stundenweise das Sonnenlicht sehen.

Über den Hira spannen sich mehrere Hängebrücken, die die beiden Stadthälften und die Hira-Insel miteinander verbinden; eine weitere Besonderheit der Stadt ist der fast 200 Schritt lange **Hafentunnel (7)**, die einzige Verbindung des **Hafenviertels (8)** mit der eigentlichen Stadt, hafenwärts durch eine Bastion im Tunnel, am Hira durch ein separates Wachgebäude gesichert.

Wie kaum anders zu erwarten, sind die Tempel der Zwölfe geschändet (**Rahja- (9)** und **Tsa-Tempel (10)** niedergebrannt, der **Efferdtempel (11)** entweiht) und der **Rur-und-Gror-Tempel (12)** profanisiert. Statt dessen erhebt sich auf der Hira-Insel ein **Belhalhar-Tempel (13)**, der vor allem von den Seefahrern genutzt wird, die auch den **Charyptoroth-Schrein** im Hafen frequentieren. In den **Rahja-Tempel** soll demnächst der Kult der einen und Einzigen einziehen, während Xeraans **Borbarad-Kirche** in einem Turm (**14**) im südwestlichen Viertel beheimatet ist.

Die Stadt ist wieder das Zentrum des Handels mit den nördlichen Ländern – will heißen, den Heptarchien – geworden und geschäftig wie chedem, wenn auch die Militärpräsenz drückender geworden ist als zu Zeiten der Kaiserlichen Besatzung. Aber unter der arbeitsamen Oberfläche gärt der Kladj, vor allem, wenn die Templer wieder einmal 'Verräter' zu ihren Blutrakritualen verschleppen oder die 'Samthandschuhe' ihre Befragungen durchführen.

Tuzak

Das heutige Tuzak ist in erster Linie die Basis für Haffax' Flottenaktivitäten im gleichnamigen Golf und im Maraskansund, was sich vor allem für den Verkehr der Stadt Khunchom überaus schädlich auswirkt. In Tuzak, wo geschätzt 9.000 Menschen wohnen, liegen im Roabhafen mehrere Dutzend Schiffe, die entweder zu Haffax' Kriegsflotte (Ruderschiffe verschiedenster Bauart) oder zur inoffiziellen Schmuggler- und Piratenflotte (viele kleinere Thalukken und Zedrakken) des Rayo Brabaker, des Komturs von Tuzak, gehören.

Selbiger Komtur residiert, geschützt von einem Banner der Karmothgarde und der gleichen Anzahl von Söldnern, in Fürst Herdins vormaligem Palast, der Weißen Residenz, die wie gut vier Fünftel der Stadt, 150 Schritt über dem Hafengelände auf einem Plateau liegt. Der Lilienthron der maraskanischen Könige befindet sich momentan in Jergan in der offiziellen Residenz des Fürstkomturs, aber dennoch hat der Herr von Tuzak eine nicht zu unterschätzende Macht in seinen Händen: neben Piraten, Söldnern und der Karmothgarde sind hier auch Einheiten der Roten Legion und natürlich Templer stationiert, denen Rayo Brabaker jedoch freie Hand bei ihren Bluttaten läßt (wohl damit er freie Hand bei seinen Schmuggelaktivitäten hat).

»Es findet immer noch ein florierendes Schmuggelgewerbe statt, da sich viele Tulamiden an der kontinentalen Küste mittlerweile an ihre 'neuen Nachbarn' gewöhnt haben. Die wichtigsten Gewerbe der Stadt sind die Waffenschmieden, deren Erzeugnisse nicht ausgeführt werden dürfen, und die Druckereien, deren Produkte – häufig borbaradinische Flugschriften, aber auch

schwarzrote Wimpel und Fahnen – sogar ausgeführt werden sollen; die Hundezucht liegt weitgehend darnieder.

Tuzak weist natürlich keinen intakten oder offenen Tempel der Zwölfgötter auf, jedoch sollen noch einige Geweihte (namentlich des efferdkultes und des Al'anfuner Boronritus) im Untergrund der Stadt leben; der große Tempel von Rur und Gror, der Zwillingstempel des Boraner Tempels, ist profanisiert worden. An Unheiligtümern finden sich statt dessen diejenigen des BLH, der CPT und des TSF sowie ein Borbarad-Schrein 'an seiner Wirkungsstätte' in der Weißen Residenz; auch hat die Anhängerschaft von Schlangen- und Insektenkulten hier eine nicht zu unterschätzende Gefolgschaft.«

—Zusammenfassung des KGIA-Reports zu Maraskan, Travia 29 Hal

»Die Templer und ihre Gefolgsleute scheinen bestimmte Fest- und Feiertage zu kennen, denn mit hinreichender Regelmäßigkeit kann man von Verschwundenen hören, die nie wieder auftauchen, während andererseits auch 'Verräter' nach ihrer geheimen Hinrichtung öffentlich zur Schau gestellt werden. Bisweilen gibt es sogar Greuelthaten an eigenen Anhängern, die mit ihrer gesamten Familie – ja sogar dem Vieh – hingschlachtet in ihren Häusern aufgefunden werden.«

—Bericht des KGIA-Spähers 'Jagdgras', Efferd 29 Hal

»Nach unserem Wissen ist die Schule des Wandelbaren zu Tuzak, deren Spektabilitätenposten so blutig umkämpft war, vollständig aufgelöst worden, ihre Bibliothek wurde nach Hemandu verbracht, wo sie nun den Magiern des Templerordens zugute kommt. Sowohl die alten Räumlichkeiten der Akademie in der Stadt (gerühmt wegen ihrer Parkettkunst) als auch die eigentliche Akademie etwa zehn Meilen ostwärts von Tuzak sind nun Kasernengebäude, das eine für die Karmothgarde, die Liegenschaften im Wald für einen wüsten Söldnerhaufen namens 'Schwarz-Rote Marasken'. Die Magier, die nicht geflohen, untergetaucht oder zu den Rebellen übergelaufen sind, wurden auf die verschiedenen Banner der Armee verteilt, und nur wenige forschen noch in Hemandu.«

—Berichtssammlung des ODL, Boron 1022

Boran

»Zusammenfassend kann gesagt werden, daß die mittlerweile um 7.000 Köpfe zählende Stadt wenig unter dem Terror des Verräters zu leiden (oder sich mit selbigem gut arrangiert) hat: Die meisten Schäden, die während der Eroberung 1020 entstanden sind, wurden wieder ausgebessert, namentlich auch an der Zitadelle über der Landspitze, in der Nedimajida von Tuzak als Befehlshaberin des östlichen Küstenabschnitts herrscht, und wo auch ein großer Teil der gut 500 Bewaffneten (Templer, Karmothgarde, Rote Legion und Söldner) kaserniert ist, und an den Hafenanlagen.

Auch im kreisrunden, recht heruntergekommenen und überfüllten Stadtkern sind kaum noch Beschädigungen festzustellen, und viele Maraskaner scheinen in völliger Gleichmut zu ihrem Tagwerk zurückgefunden zu haben. Die wenigen aktiven Rebellen wurden verhaftet und bleiben verschwunden, aber es scheint noch zwei aktive Gruppen von (rein-maraskanischen) Widerständlern in der Stadt zu geben.

Der Efferd-Tempel wurde geschlossen, der Tempel der maraskanischen Zwillingsgötter besteht jedoch noch, wird aber – wie alle Häuser dieses Kultes auf Maraskan – zu profanen Zwecken genutzt. In Hafennähe wurde ein Tempel der Herzogin der Nachtblauen Tiefen errichtet, während ein BLH-Unheiligtum einige Meilen entfernt im Wald bestehn soll; auch ein Tempel von Xeraans Borbarad-Kult befindet sich im Aufbau.

Der Handel ist weitgehend zurückgegangen und nur wenige Schiffe aus Elburum oder Mendena liegen, neben einem stattlichen Teil von Haffax'



Kriegsflotte, im Hafen; selbst eine alantunische Zedrakke wurde bereits gesichtet.»

—Zusammenfassung des KGIA-Reports zu Maraskan, Travia 29 Hal

»Im Hafen von Boran konnten ein weiteres Mal eine Dämonenarche – wir vermuten Objekt 7 – beobachtet werden. Mannschaft zum überwiegenden Teil Menschen und Achaz. Trug Flagge der Fürstkomturei, jedoch nicht sicher, ob nur wg. Besuch.»

—Bericht des KGIA-Spähers 'Xordai', Hesinde 29 Hal

Hemandu

Bis noch vor wenigen Jahren war der einige Meilen östlich von Jergan gelegene Weiler, Ort der entscheidenden 'Schlacht von Jergan' bei der Eroberung der Insel durch Kaiser Reto, nichts weiter als ein Bauerndorf, das zur Versorgung der alten Arethinidenfeste diente, in die sich der Orden der Templer von Jergan einquartiert hatte. Nun, mit dem Aufstieg des gefallen Ordens zum 'Hausorden' der neuen Herrscher und der Um- und Ansiedlung vieler Haffax loyaler Krieger, Stadtbürger und Sklaven, ist der Ort fast über Nacht auf einen Bevölkerungszahl von fast 1.500 Personen angewachsen. Hauptaufgabe ist noch immer die Versorgung des Ordens, doch mittlerweile haben sich auch viele verwirrte Kultisten, skrupellose Devotionalienkrämer, Sklavenhändler und arbeitswillige Söldner hier niedergelassen, immer in der Hoffnung, hier ein Stück vom großen Kuchen abzubekommen.

Daß hier einst Zendajian der Stille den Durchmesser des Weltendiskus in langwierigen philosophischen Überlegungen aus einer Wurzelknolle bestimmte, ist vergessen ...

Weitere Dörfer, Weiler und Festungen

Die wenigen Küstendörfer (wie *Gipflak*, *As'Far*, *Usdaran* oder *Dinoda* – siehe Karte; keines davon mehr als 500 Einwohner) wären alle erwähnenswert, eben weil sie die einzigen sind. Gleiches gilt für die Festungen, von den Haffax auch nur noch über etwa anderthalb Dutzend verfügt (fast alle kaiserlichen schungelforts wurden aufgegeben), und die entweder entlang der Küstenstraße oder entlang des Wegs über den

Amdeggynpaß liegen. Der einzige Festungsneubau, der – von Sklaven und Zwangsarbeitern ausgeführt – bislang begonnen wurde, ist die Feste Maranklippe, auf der Höhe von Tuzak am Perlenmeer gelegen.

Schwarzes Gold

»Wir müssen davon ausgehen, daß sich auch die Enduriummine in der zentralen Maraskanette im Besitz der Truppen des Verräters befindet, auch wenn aus dem Inselinneren keine klaren Berichte vorliegen. Es besteht jedoch Grund zu der Annahme, daß die Mine außerhalb des Bereichs der im Dschungel beobachteten Phänomene liegt. Wie die Anlage jedoch versorgt wird, bleibt ungeklärt.»

—aus dem Maraskan-Dossier der KGIA, Efferd 29 Hal

Neben Gewürzen, Heilkräutern, Hölzern und gelegentlichen 'Kuriositäten' (Mutanten) aus dem Inselinneren ist das Endurium aus der Mine am Amran Anji das Haupthandelsgut Haffax' mit den anderen Heptarchen, namentlich Galotta, dessen Dämonenschmiede das Material für allerlei Waffen-Experimente benötigen.

Noch während der offiziellen Herrschaft des Fürstmarschalls gelang es einigen Antimagiern aus Perricum – ohne Haffax' Wissen, den von den Borbaradianern zum Schürfen eingesetzten Achorhobai in der Mine zu exorzieren und noch einige Stein Erz zu bergen. Die Mine nahm provisorisch ihren Betrieb wieder auf, bis Haffax' Truppen sie schließlich nach dem Fall Borans im Handstreich besetzten.

Heute schuften in der Mine wieder etwa 200 Sklaven – Kriegsgefangene –, während zwei Banner Elitgardisten (Templer und Karmothgarde) die Anlage bewachen und wohl auch die Befestigungen verbessert haben.

Eigentlich liegt der Amran Anji im Gebiet der Großen Schlange, doch bislang haben offensichtlich noch keine Kultisten hier Fuß gefaßt, dafür ist der Nebelwald des niederen Umlands fest in der Hand des 'Heerbanns der friedlichen Schwestern', will heißen, dermaßen mit giftigem, aggressivem Ungeziefer (und größeren Raubtieren) verseucht, daß Versorgungskarawanen aus Boran sich nur in der Begleitung von Zantim ins Gebirge wagen, während die wichtigsten Güter wohl per Karakil ein- und ausgeflogen werden.

Kampf an allen Fronten

Die Fürst-Komturei ist in der unglücklichen Lage, von allen Seiten eingekreist zu sein und selbst über wenig Hinterland zu verfügen, in dem sich größere Heeresbewegungen durchführen ließen – ein Alptraum für einen Strategen wie Haffax, der Bewegungsfreiheit für seine Heere benötigt. Die Allianz mit den (meist echsischen) Charyptoroth-Paktieren vom Friedhof der Seeschlangen erspart dem Fürstkomtur wenigstens die Sicherung einer Flanke, dafür muß er sich um so mehr um die Gegend um Mherweggyn kümmern, wo die größte Gefahr besteht, daß die Kämpfer des Shikanydad durch die eigenen – lichten – Reihen eindringen. Aus dem Landesinneren kann zudem jederzeit das Chaos in Form des 'Heerbanns der friedlichen Schwestern' oder der Schlangenbrut hervorbrechen. (Haffax selbst ist sich dieser letzteren

Gefahr bewußt, aber kaum jemand seiner Gefolgsleute.) Dazu kommt, daß Xeraans Piraten deutliches Interesse an den Häfen der Insel bekunden, ebenso wie die Oronis sich für die Reichtümer des Inselinneren interessieren.

Schlußendlich kommt es auch immer wieder vor, daß entweder Offiziere der Karmothgarde oder kleinere Trupps von Gardisten (oder vermeintliche Kollaborateure) tot in den Städten oder ihren Lagerplätzen aufgefunden werden – und daß ihre Angehörigen und ihr Vieh gleich bestialisch mit hingeschlachtet oder (häufig) vergiftet worden sind. Diese Anschläge sind ein Zeichen dafür, daß es wieder in irgendjemandes Interesse lag, 'die Schönheit der Welt zu mehren' – und das Aktionsfeld der Zaboroniten erstreckt sich nicht nur auf Maraskan ...

Die Rur-und-Gror-Tempel in der Fürstkomturei

»Am furchteinflößendsten ist, daß sich Maraskan völlig seinem Schicksal unterworfen hat. Alle Tempel des Rur-Gror-Kultes sind geschändet, doch oft nicht von den Unterjochern, sondern von den Maraskanern selbst. Die

heiligen Orte des maraskanischen Glaubens sind zu Busaren und Märkten verkommen. Wo früher die Schönheit der Welt gepriesen wurde, wird jetzt gefeilscht und geschachert. Fischer verkaufen ihren Fang, Gänse, Hühner



und Ziegen beschmutzen die kostbaren Böden mit ihrem Kot. Wie kann ein ganzes Volk so rasch seinen Stolz und seine Selbstachtung verlieren?»
—Aventurischer Bote, 28 Hal

Als die Weisungen der Tetrarchen – „Biegt euch, doch brecht nicht, und schnell zurück wie das scharfe Gras!“ – das besetzte Eiland erreichten, waren die Tempel seit Monden von der Priesterschaft verlassen. Zum Schutz der schönen Gebäude griffen die Maraskaner zu einer List, wie sie wohl nur im Rur-Glor-Glauben möglich ist: Sie täuschten die Schändung vor. Die Tempel wurden Basare, in denen zwar nicht mehr gepriesen wurde, statt dessen eifrig geschachert. Damit wurden sie klammheimlich Phex anvertraut, in maraskanischer Sicht nicht nur Herr des Handels, sondern auch nächtlicher Richter und Vergelter. Das Vieh, das in den heiligen Häusern gehandelt wird, beschmutzt zwar nunmehr die Böden, doch nach dem Verständnis von Schönheit ist ein Schafskötel – da offenbar von Rur gewollt – tausendfach schöner als die Beschmutzung durch den Fußabdruck eines Dämonenverehrs.

Darüber fällt es gar nicht mehr auf, daß etwa ein Jerganer Fischer, der Efferds Früchte im Tempel statt auf dem Markt verkauft, den doppelten Weg wie bisher gehen muß, oder daß in den Garküchen, die die Luft der Tempel mit dem Geruch verbrannten Öls schwängern, die Speisen mit übergroßer, traviagefälliger Hingabe zubereitet werden.

Auch nicht, daß die Betreiber der Küchen häufig wechseln, da diese keinen Gewinn abwerfen, weil der Verlust als Spende angesehen wird. So wird die Bestie, die Maraskan verschlungen hatte, mit irrwitziger Frechheit heimlich verhöhnt.

Meisterinformationen: Die Tempel im Spiel

Die Tempel im besetzten Maraskan können Ihren Helden als Anlaufstellen und Kontaktbörsen dienen. Bei der Darstellung des Tempellebens sollten Sie sich an dem orientieren, was zu den Domanen der Zwölfgeschwister gehört, und dann Aspekte herausgreifen, die man in einem Tempel der Zwölfe üblicherweise nicht erwarten würde. Machen Sie es Ihren Helden ruhig ein wenig schwer, die Wahrheit zu akzeptieren. Es ist einsichtig, daß die List der Maraskaner ein äußerst zerbrechliches Truggebilde ist, ständig in Gefahr aufzufliegen. Ihren Helden, die vermutlich Fremde sind, wird man daher grundsätzlich mit Mißtrauen begegnen. Achten Sie daher peinlich genau darauf, wie sie sich benehmen, und ob man ihr Verhalten nicht falsch verstehen könnte. Helden, die auf dem vermeintlichen Basar Geschäfte zu erledigen trachten, jedoch in den Verdacht geraten sind, Dämonenfreunde zu sein, sollten Sie grundsätzlich nur Schund verkaufen. Es spricht auch nichts dagegen, ihnen z.B. statt Wirselskraut das leicht damit zu verwechselnde Jagdgras unterzuschieben.

Das Reich der Großen Schlange

Das Reich der Großen Schlange für den eiligen Leser

Ausdehnung: unbestimmt, große Teile der Maraskankette und des Amdeggyntmassivs sowie der Dschungelgebiete ringsumher

Landschaften: Nebelwald der Maraskankette und des Amdeggyntmassivs, Amdeggyntpaß

Gewässer: Oberlauf der Flüsse Hira, Roab, Obogyn und Mendrina

Einwohner: weniger als 10.000 Menschen, etwa 5.000 Echsenwesen verschiedener Art (hauptsächlich Achaz)

Wichtige Ortschaften: keine (auch, wenn es einige menschliche und Achaz-Ansiedlungen gibt)

Mächtegruppen: die Skrechu und ihre Schlangenbrut, viele unab-

hängige Chaoswesen; einige Widerständler der Menschen und der Achaz, der 'Heerbann der friedlichen Schwestern'

Garnisonen: Marugarde in der Schwarzen Feste

Unheiligtümer: die Schwarze Feste; das gesamte Umland verwandelt sich langsam in ein Asfaloth-Unheiligtum; der Friedhof der Seeschlangen (Grenzgebiet)

Sanktuarien und Basen: Zaboroniten-Kloster auf dem Amran Thjemen, bisweilen einige Eukolizana-geführte Rebellengruppen, ansonsten keine

Weitere seltsame Orte: der Amran Thurak im Amdeggyntmassiv, die Enduriummine am Amran Anji (siehe **Fürstkomturei**)

Ausdehnung, Landschaft und Stimmung

Meisterinformationen:

Vorweg: Das Reich der Großen Schlange ist kein Reich im Sinne der Dunklen Lande, genauso, wie die Srkhrsechu keine Herrscherin über dieses Territorium ist (sehr wohl aber eine Heptarchin im Sinne von Splitterbesitz) – und daher wird auch kein Aventurier vom Reich der Großen Schlange sprechen, und auch sie als Meister sollten diesen Begriff vermeiden, den wir hier nur als Gedankenstütze verwenden.

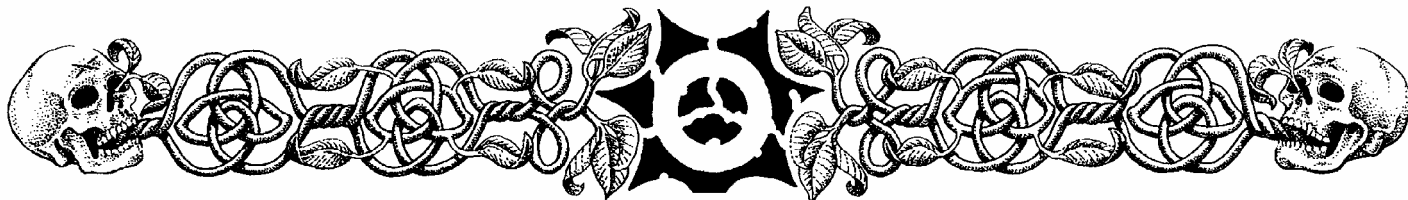
Ausdehnung

Das verfluchte Land, das Bannland ist im Endeffekt ganz Maraskan abzüglich der Küstenregionen, die unter Haffax' Kontrolle stehen, abzüglich des Umfelds des Charyptoroth-Insaktums am Friedhof der Seeschlangen, abzüglich des Shikanydad von Sinoda, abzüglich der Gebiete, die gänzlich an den Heerbann der friedlichen Schwestern gefal-

len sind, abzüglich der baumlosen Regionen der Maraskankette und des Amdeggyntmassivs – also immer noch gut zwei Drittel der Insel, wobei allerdings die Grenzen und Übergänge fließend sind, *unscharf an den Rändern*, wie es sich für ein asfalothisch verfluchtes Gebiet gehört ...

Landschaft

Durch die oben genannten Grenzen ergibt sich, daß es im Reich der Großen Schlange eigentlich genau eine Landschaftsform gibt: Dschungel. Aber gerade auf Maraskan ist Dschungel nun nicht gleich Dschungel, will heißen: Es gibt deutliche Unterschiede zwischen dem Dschungel der Niederungen (häufig Mangrovenwälder, zwischen denen Sumpf und Brackwasser Blasen wirft), dem 'klassischen' Regenwald (vor allem Südmaraskan und die Regionen der nederen Hügel) und dem 'typisch maraskanischen' Nebelwald größerer Höhen, der (schon ohne



jede Form borbaradianischer Verfluchung) die bizarrsten Formen des Riesenwuchses aufweist – nicht nur bei Bäumen (hier gedeiht u.a. die mächtige Maraskanzeder), sondern auch bei allerlei Gesträuch (fünf Schritt hohe Farne und Schachtelhalme sind keine Seltenheit).

Typisch für Maraskan in der Zeit vor der ist die Giftigkeit sehr vieler Pflanzen und Tiere, wa wiederum zu einem sehr komplexen Geflecht des Fressens und Gefressenwerdens geführt hat – kein Wunder, das maraskanische Philosophen daraus sehr viele Grundsätze über die Welt im allgemeinen abgeleitet haben. (Typisch für Maraskan nach der Invasion ist übrigens die übertriebene Giftigkeit vielen Lebens ...)

Stimmung

Der maraskanische Inlandsdschungel ist heiß und feucht, tagsüber meist leise, dafür nachts teilweise unerträglich laut, für Nicht-Maraskaner schwierig, wenn nicht unmöglich zu durchwandern – vor allem aber überall und stets **bedrohlich**.

Dabei geht diese Bedrohung weniger von großen Raubtieren aus (auch diese gibt es auf Maraskan, jedoch eher selten), sondern von der Vielzahl an giftigem oder Krankheiten übertragendem Kleingetier, von der schieren Existenz (oder dem böartigen Willen?) von Dornranken, fleischfressenden Pflanzen und der oftmals unnatürlich gesteigerten Aggressivität dieser Tiere und Pflanzen.

(Um ein modernes Beispiel zu verwenden: Die Helden sollten sich ruhig als Fremdkörper in einem Organismus fühlen, dessen Funktionsweise sie kaum begreifen und in dem Krankheitserreger und Freßzellen einen gnadenlosen Kampf gegeneinander ausfechten, in dem die Helden vor allem eines sind: zur falschen Zeit am falschen Ort.)

Der maraskanische Dschungel ist zudem **mysteriös**: Wo der urwüchsigen Kraft des Dschungels bereits wenige Monate ausreichen, um jegliche Spuren einer beliebigen Zivilisation zu überwuchern oder gar auszutilgen, was mag da alles hinter Ranken und Riesenfarnen, am Ende der Spinnenhöhle oder auf der unerreichbaren Felsspitze verborgen sein? Vor allem Reste der echsischen Hochzivilisation mögen hier verborgen sein, aber wer weiß, ob nicht die Magiermogule ihre 'Anregungen' für den 'Großen Schwarm' hier im Dschungel gefunden haben, ob nicht die Wesen früherer Zeitalter auch hier ihre Spuren hinterlassen haben.

Letztlich ist der Dschungel **gnadenlos**: Es ist die schiere, ungezügelter Kraft des Humus, der ewige Kreislauf von Werden und Vergehen – und wenn hier Götter ihre Hand im Spiel haben, sind es sicherlich nicht Rondra oder Praios.

An diese Gnadenlosigkeit haben sich auch die kulturschaffenden Bewohner, seien es 'Ureinwohner' oder Invasoren jeglicher Art, gewöhnt, und Hilfe oder Beistand dürften angesichts der Gefahren des Dschungels schwierig zu finden sein ...



Die Ssrkhrsechu

»Somit ist anzunehmen, daß weder Pardona noch Hasrabal noch Darion Paligan im Besitz des siebten Splitters sind und daß sich der fehlende Heptarch vielmehr im Zentrum Maraskans verbirgt.«

—Informationsinstitut zu Rommilys, Dossier an die KGIA, Praios 29 Hal

»Wenn Ihr Zweifel daran habt, daß Ihr einem der Ssrkhrsechim begegnet sind, dann war es keiner.«

—Doktor Drinji Barn, Echsenmischling und Saurologe aus Selem

»Die Schlange von Maraskan? Borbarad bewahre, die hat mehr Leute umgebracht als die Zorganpocken.«

—Sulman al'Venish, Borbaradianer und Nekromant

»Wir Narren! Keine der verborgenen Schriften, kein selemitischer Papyrus hätte mich vorbereiten können auf das, was ich sah. Grauenvoll fremdartig war der vier Schritt lange Schlangenleib, mittwegs aufgerichtet mit einem nur sehr entfernt menschlichen, beschuppten Rumpfe. Die vier Arme endeten weniger in Händen denn in Greifklauen. Der wahre Schrecken aber ging vom Schlangenhaupt mit den starren Augen aus, in denen sich überlegene Klugheit und kaltblütige Mordlust paarten. Schon zischte die gespaltene Zunge, und der lippenlose Mund begann Zauber zu sprechen, die älter sind als die Menschheit.«

—Erzmagier Rakorium, Tagebuch zur Expedition von 991 BF

Die siebte Heptarchin ist ein Ungeheuer der unmenschlichsten Art; die Seele, die ihr bestimmt war, wurde schon bei ihrer Erschaffung geopfert – denn sie selbst ist das Ergebnis der Chimärologie: dem Versuch, das perfekte Wesen zu züchten, bei dem von allen Echsen- und Insekten-Göttern verlassene Ssrkhrsechim die Macht unnennbarer echsischer und insektoider Götzen anriefen, hinter denen mindestens ein Erzdämon stand. Als die Herrschaft Pyrdakors im Drachenkrieg unterging und die Menschen aus den Bergen herabstiegen, um bei Nacht gegen die Leviatanim zu kämpfen, gelang es der Ssrkhrsechu, nach Marustan zu fliehen. Ihre Sklaven bauten eine Kammer für ihren unnatürlichen Schlaf, während auf dem Festland Helden wie Bastrabun, Dschadir der Kühne und Geron der Einhändige, die Mondkrieger von Fasar, die Novadis und die Kataphrakten der Diamantenen Sultane die letzten ihrer Art erschlugen: die Schlangen von Yiyimris, den Zauberer von Terekh, die Große Schlange vom Sikram, die Schlangenleibigen Schwestern, die Herren der Zikkurats von H'Rabaa, Gulaghal und Nabuleth. Als Assarbad die Herrschaft der Magiermogule zu neuen Höhen führte, verbündete sie sich mit ihm, dem *jih'i'uchch h'szintoi* ('Fluch der Schlange / Die falsche Brut H'Szints'), bis er trotz aller Echsengeheimnisse unterging. Fortan herrschte sie heimlich, wie es ihrer vergessenen Art entspricht. Es war die Zeit, als unter Herrschern und Magiern Mord und Selbstmord durch Schlangengift üblich war. Immer wieder schuf sie neue Bastarde ihrer und minderer Rassen, um die Ssrkhrsechim wieder auferstehen zu lassen. Im Süden ließ sie die Keke-Wanaq nach Shan'r'trak, der Stadt der Spinnen suchen. Schneller als die Tulamiden erkannte sie, welche Gefahr von den Eindringlingen aus dem Guldland ausging, die nichtsahnend die alten Grenzen zwischen den Reichen der Echsen und denen der Elfen und Zwerge überschritten. Mit dunkler Beherrschung sammelte sie die nach dem Ende der Leviatanim größten Menschenfresser, die Oger aus Raschtulswall, Kosch und Amboß, und schickte sie gegen die Siedler. Von Leomar aufgespürt, floh

sie erneut im Schlaf in die Zukunft – aber auch der Held legte sich zum Wachenden Schlaf. Zur Zeit der Klugen Kaiser erwachte die Skrechu wieder und verbündete sich mit zwei Riesenlindwürmern, durch Zaubermacht zu Ungetümen geworden. Während Tuzakwurm und Wurm von Unau im Pfeilhagel der Legionen verendeten, scheiterten auch ihre Beschwörungen, um Tore in die entrückten Echsenreiche Akrahaal und Zze'Tha zu schlagen. Als der eigentliche Besitzer ihres unterirdischen Palastnestes zurückkehrte, schloß sie sich Borbarad wieder an. Ihre Chimäre, der Tatak-wurm, versuchte, Maraskans Elixier, das Wasser des Talued, zu erobern, ehe der Zauberer Zor ihn bannete. Wieder schlief sie Jahrhunderte, bis sie von dem Erzmagier Rakorium und dem Schwertkönig Raidri Conchobair aufgestöbert und erneut ihrer Brut beraubt wurde. Bei Borbarads dritter Wiederkehr stand sie bereit, um an seiner Seite ein Reich zu schaffen, in dem uraltes Wissen und schwarze Magic und nicht die Schwerter kurzlebiger Menschen herrschen.

Pläne und Beziehungen

Wenn die Skrechu (tul. vereinfacht aus *Ssrkhrsechu*) etwa einmal in hundert Jahren erwacht, verfolgt sie stets zwei Pläne: ihre Rasse wiederauferleben zu lassen und die Vorherrschaft der Menschheit zu brechen, ehe sie sich wirklich entfaltet. Immer wieder erzeugt sie Zerrbilder einer Rasse, die sie selbst kaum mehr gekannt hat, und zeugt mit ihnen neue Bastarde. Trotz ihrer übermenschlichen Intelligenz ist sie zu keiner Brutpflege imstande. Jene Halb-Ssrkhrsechim, die nicht bei Zusammenstößen mit Menschen ums Leben kamen, vertrieb sie oft als Rivalen.

Mit Ausnahme ihres nächsten Gefolges und wenigen der Erben Borbarads weiß niemand auch nur von der Identität der Skrechu, die Existenz eines solchen Wesens ist allenfalls einigen Hundert Weisen bekannt, daß sie den Asfaloth-Splitter längst besitzt, weiß momentan noch niemand. Mit Haffax, den sie als Geschöpf Borbarads sieht, pflegt sie Rivalität und Handel zugleich: beide brauchen und liefern Waffen, Bodenschätze und Mutanten. Die Purpurwürmer der Maraskankette respektieren sie allesamt als Beherrscherin, die schon vor ihnen da war und mit der man sich Berge und Menschen teilen muß. Die dreitobrischen Heptarchen bekämpfen sie allesamt wegen ihrer langen Beziehung zu Borbarad. Mit Pardona kämpft sie um die Hinterlassenschaften Pyrdakors, insbesondere die Schwarze Schlange von Paavi. In zwei Dämonenarchen hat sie heimliche einflußreiche Verbündete, ihre Schlangenkultisten verbreiten sich im Gefolge der Charyptoroth-Verehrung.

Im Gegensatz zum Berserker Haffax ist die Skrechu eine geheime Herrscherin. Sie kontrolliert, beeinflußt oder unterstützt mehrere maraskanische Machtgruppen. Solange alles den üblichen Weg von Meuchel-dolch und Gift geht, wird keiner danach forschen, wo die 20 Menschen wöchentlich hingeschafft werden und daß da und dort Schlangenkulte zunehmen. Und ihren Jahrhunderte überspannenden Plan, so glaubt sie, erlebt sowieso keiner ihrer Feinde – allenfalls die Zwillingspriester mit ihrer Wiedergeburtreligion bedrohen ihre Pläne. Menschen spricht sie nach altem Brauch nur mit 'Zhlaah Vrehhg' (kleiner, nackter Diener; Ursprung des Wortes Sklave) an – und sie befiehlt und tötet sie mit der Kaltblütigkeit eines Bauern, der einem Huhn den Hals umdreht, das er gestern noch gefüttert hat.



Besondere Fähigkeiten

Eine Skrechu hat körperlich die Stärke einer Riesenschlange, vermeidet jedoch den Kampf, sofern sie nicht bereits geschwächte Opfer jagt. Ihre Umschlingung erlaubt ihr, die Zauber **MAGISCHER RAUB** und **LEVTHIANS FEUER** (als Raub) zu den halben Kosten anzuwenden. Ihre Zähne injizieren ein Gift ähnlich dem der Blutotter (Stufe 2). Ihre Arme sind eher schwach. Gefährlichste Waffe ist ihr hypnotischer Blick: Wer ihr in die Augen blickt, muß jede KR eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht in Apathie zu verfallen. Gegen Opfer des Blickes kosten sie alle Beherrschungs- und viele Verwandlungsauber nur die Hälfte. Die Magie der Ssrkhrsechu benützt kaum verbale Formeln, aber auffällig viele Gesten, viele davon mit vier Gliedern zugleich, bisweilen auch echsische Kristallomantie.

Die Heptarchin ist den Niederhöhlen von Erschaffung an verfallen: Das Pantheon, dem sie dient, umfaßt insbesondere Asfaloth, Amazeroth, Agrimoth und Mishkara, dazu Apestadil, aber auch Sterbende Götter wie Ssad'Navv, Ssad'Huarr und den Insektengötzen Srf Srf mit den Geheimnissen des Siebten Zeitalters. Quitslingas, Mactanti und Karakilim sind ihre Diener, Xamanoth und Qok'Maloth hat sie wiederholt befragt. Gewürm und Ungeziefer ruft sie beiläufig (ähnlich KRÖTE, NATTER und SPINNE, EGEL), ihre chimärische Magie wirkt auf ihr gesamtes Gefolge, auf ihr Nest und auf die Umgebung. Diese schleichende Vergiftung der Maraskankette, durch den Besitz des Splitters der Asfaloth explosionsartig verstärkt, ist wohl der Hauptgrund für das Aufbäumen der Natur (siehe **Der Heerbann der friedlichen Schwestern**). Das alte Ritual der Herzlosigkeit macht die Skrechu praktisch unverwundbar.

Der Splitter der Asfaloth

Als die Dämonenkrone barst, vergrub sich der herabstürzende Splitter der Asfaloth in der Paktiererin Firisa Torfstecher, einer der Hauptleute der Gestaltlosen Horde. Neun Wochen später spürte Muzzek ibn Sarhidi die Trägerin auf, die sich indessen im Tal des Hira gegen den Widerstand der *Sira Jerganak* ein kleines Königreich zu erobern begonnen hatte. Die Skrechu verließ ihr Nest, schlachtete Firisa eigenhändig und opferte deren Paktssöldlinge und ihre Gefangenen gleichermaßen der Vielgestaltigen Herrin, um den Splitter an sich zu binden. Um die inneren Kreise der Verdammnis zu meiden, setzt sie seine Macht jedoch nur wie ein langsam wirkendes Gift ein – und über seinen Besitz läßt sie selbst die anderen Heptarchen im Unklaren.

Die Ssrkhrsechu im Spiel

Die Skrechu tritt als Initiatorin von Bedrohungen auf, die durch unmenschliche Langfristigkeit und Gefühllosigkeit Horror erzeugen sollen. Sie entsendet Monstrositäten, die sie über lange Zeit beherrscht, gezüchtet und verwandelt hat, um die Menschheit in ihrer Ausbreitung und Entwicklung zu behindern. Da die Ungeheuer, einmal entfesselt, kaum aufzuhalten sind, ist es die Aufgabe der Helden, Spuren der Vorbereitung zu entdecken oder die Artefakte zur Beherrschung zu zerstören. Typischerweise werden Helden als 'interessante Exemplare ihrer Rasse' gefangen und für grauenerregende Experimente vorbereitet. Einzelne Helden können sich durch Geschicklichkeit, Magie oder die Hilfe nicht völlig beherrschter Gefolgsleute befreien und dann ihrerseits die restliche Gruppe herausholen. Obwohl die Skrechu fast unverwundbar ist, ergreift sie bei Widerstand stets die Flucht, wobei sie rücksichtslos Gefolge und Brut opfert. Für weniger starke Helden können Algoten oder Muzzek ibn Sarhidi, die Kultisten, oder neue

Schlangenbrut entsprechende Schurkenrollen in Nestern in ganz Aventurien übernehmen.

Die Schlangenbrut

Seit Jahrhunderten ist die Skrechu stets von ihrer künstlichen Brut umgeben. Es sind ein halbes bis ganzes Dutzend ihrer Nachkommen und Kreaturen, unterschiedliche Bastarde und Hybride aus Schlange und Mensch, Quitslingas und Gestaltwandler, Golems und vor allem Chimären, Gefangene oder Kultisten, die mit echsischen Kreaturen verschmolzen wurden und oft dutzendfach mit dem **MUTABILI** weiterverwandelt wurden. Die Ungeheuer, die oft kaum noch Lebewesen zu nennen sind, bevölkerten Assarbads Paläste, Borbarads Schwarze Feste und sein verborgenes Schloß in der Gorischen Wüste, aber heute entstehen kaum noch Exemplare, die sich fortpflanzen und selbst Nester gründen könnten. Abhängig von den Experimenten der Herrin, oft außerstande, ohne sie zu überleben, mit jeden freien Willen aber nach Muttermord und Rache für ihre absurde Existenz dürstend, ist die Schlangenbrut der Widerspruch zu allem, was sie sein sollten. Wie alle Schöpfungen Asfaloths haben sie Form, aber keinen Sinn mehr.

Schlangenkultisten

Selbst im Gefolge der Skrechu gibt es erschreckend viele Menschen. Viele sind ihrem hypnotischen Blick erlegen, aber ebenso viele der Aura





von Macht und Wissen, den die Letzte einer überlegenen Rasse umgibt: Selemiten, Hrangarkultisten aus dem Norden, maraskanische Sektierer, vom Schlangenfluch gezeichnete Waldmenschen, häretische Hesindediener, tulamidische Schlangenbeschwörer und charyptische Blutopferer. Viele dieser Kultisten haben alttulamidische Namen wie Azzan oder Mezzek angenommen, die eigentlich dem Zelemya oder sogar dem echsischen Rssahh entstammen. In die Gegenwart der Herrin treten sie nur mit Echsenmasken aus Jade und grün bemalten maraskanischen Hartholzpanzern. Die Skrechu haßt die 'Maden-gesichter' der Schuppenlosen und reagiert mit kaum bezähmbarer Jagdlust darauf. Der Schlangenleib gilt den Kultisten als Vorbild an Schönheit. Alle haben ihren Leib vollständig enthaart, fast alle tragen Tätowierungen von Schuppen auf dem Schädel und den Armen, oft am

ganzen Leib. Höhere Weihegrade zeichnen sich mit in die Haut eingepflanzten Schuppen aus Jade, Alabaster oder Malachit. Manche lassen sich in Schlangenhaut cinnähen oder gar die Zunge spalten, und den Verderbtesten geben Pakte mit Asfaloth Schlangenaugen oder gar zunehmend echsische Gestalt.

Denn das langfristige Versprechen ist die Verwandlung in ein unsterbliches Schlangenwesen wie die Herrin. Doch natürlich kennen die Kultisten nicht die ganze Wahrheit: Selbst falls sie nicht einfach nur als Wirtskörper für neue Schlangenbrut dienen sollten, wird ihr einziges Erlebnis die Paarung mit einem Weibchen sein, das instinktgemaß danach das Männchen tötet. (Kultistinnen haben hierdurch eine deutlich größere Chance, zu höheren Weißen, wie einer Verwandlung bei lebendigem Leib, aufzusteigen.)

Heilige, unheilige und mysteriöse Orte

Die Schwarze Feste – Das Schlangennest

»Die Natur wurde selbst für innermaraskanische Verhältnisse böseartig. Maraskanfedern sprangen uns schwarmweise an, die Maraskantaranteln kamen wiederholt in Gruppen. Im Sumpf attackierten uns binnen eines Tages fast ein Dutzend Grubenwürmer und Zwergrakennmolche. Wir waren zerschlagen und erschöpft, als wir dem nun wieder sichtbaren Nebenfluß in die Schlucht folgten. Felsformationen wie Mäuler und Fratzen starrten auf uns herab. Wie beim Aufstieg zu einer großen Festung verlief der Weg durch zahlreiche Tore, wo die steil aufragenden Felsufer auf wenige Mannsbreiten zusammenrückten. Nach dem Zusammenstoß mit einer Purpuruwrmchimäre hätten wir aufgeben müssen, hätten nicht die Roten Marane das Monstrum ebenfalls angegriffen.

Nur der hellseherische Erzmagier ahnte den Weg, doch war unverkennbar, daß die Widernatürlichkeit zunahm. Treibsand und hungrige Nebelschwaden lauerten auf uns, Skelette von Mensch und Tier, umwachsen und durchbohrt von Ranken, Dornen und Lianen, zeugten vom Scheitern unserer Vorgänger. Palisaden und Barrikaden aus mörderisch zugespitztem Bambusrohr begannen sich beim Näherkommen wie die Kiefer eines Ungeheuers zu bewegen. Wir mußten nahe der verschollenen Schwarzen Feste sein. Doch was aus dem Urwald zwischen Gingko, Ebenholz und Gespensterbaum ragte, halb bedeckt von Bergbambus, Schlangenbast und Haken-dorn, schien ein kolossaler Termitenbau oder eine Ansammlung von rotbraunen Leimbauten zu sein. Nur Raqorium bestand darauf, daß wir den Nexus einiger der mächtigsten Kraftlinien vor uns hatten.«

—aus dem Vermächtnis Ruidri Conchobairs an seine Tochter Rondrigu

Daß Borbarads zweite Schwarze Feste nie entdeckt wurde, liegt (neben der Feindseligkeit des Dschungels) an ihrer Gestalt: Als Borbarad hier herrschte, war seine Inkarnation die der vorherrschenden Rasse, der Ssrkhrsechim, und seine Bedürfnisse die eines unterirdischen Schleichjägers. Nahe am Herzen der Gigantin Maraskan, in den Hoch-tälern der Kette, gehört das Schlangenpalastnest zu Chalwens Hexagramm, zum Netz von Akraabaal, zu einer Kette Dunkler Pforten bis ins Gildenland und natürlich zu den Schwarzen Festen. In den Turmbauten hält die Marugarde Wache, wie sie es Jahrzehntausende für den Echsenadel tat, und Achazdiener pflegen den Bewuchs und füttern die Kreaturen.

Doch das eigentliche Schlangenpalastnest liegt in der Tiefe, wo kein Licht hinfallen kann. Die Kriechgänge, von fremdartigen Instinkten angelegt, dienen einem einzigen Unwesen zugleich als Versteck, als Jagdgelände, als Labor und als Brutstätte für neue Monstrositäten.

ne und unheimlicher Pilze erhellt, sind gefüllt mit Trophäen und Artefakten: präparierte Menschenteile und Schlingerschädel, Waffen der letzten Leviatanim, Überreste der Schlangenbrut, in Alkohol eingelegt oder versteinert, die Reste insektoider Wesen, von denen selbst die Skrechu nicht sagen kann, ob es Tiere, Kulturschaffende, Chimären oder Daimonide waren, dazu Schriftrollen und Tafeln aus hauchfeinem Alabaster, Perlmutter und natürlich Menschenhaut, die Dokumentierte der ältesten Echsenrassen, die kobraartigen Shintr und der kolossalen, dreizehngehörnten Yrrarab.

In zahllosen Gruben wimmeln Boronsottern, Blutottern und Noralec-Ottern, Hundswürgerkröten oder Marasken, Speispinnen, Riesenkakerlaken, Maraskanfedern und Gurvanmaden; oft bewachen sie kristallomantisch aktivierte Edelsteine oder Durchgänge, die nur die Herrin unbehelligt passieren kann. Allenthalben wirkt die symbiotische Echsenmagie in ihrer verdammtesten Form: Lebendige Fesseln aus ineinandergekrallten Käfern, die ihr tödliches Gift schon bei dem bloßen Gedanken an Flucht verspritzen; geradezu chimärische Verschmelzungen von Pflanze und Tier; Speispinnen, die, mit einer Kammer verwachsen, jeden Eindringling einspinnen; wimmelnde Böden aus schnappenden Maraskanfedern und tastenden Wurzeln.

Die Ssrkhrsechu liebt Zirkusspiele, doch als Schleichjäger genügt ihr das Zuschauen nicht. Ausgewählte Gefangene werden, mit angeketteten Steingewichten beschwert, ins Labyrinth geworfen, in dessen Dunkelheit die Schlange und ihre Brut dann ihrem Jagdtrieb fröhnen können. Die Kammern der Macht liegen tief unten, wo zwar noch Luft, aber kein Licht mehr hingelangt. (Den uralten Traditionen zufolge dürfen die Beschwörer der Ssrkhrsechim nicht von Praios' Licht getroffen werden, wenn sie ihre Kraft nicht verlieren wollen.) Dort liegen Schätze wie die Statue eines dreizehngehörnten Drachen, ursprünglich im Besitz des Wurms von Chababien, ein Schwarzes Auge in Form einer Linse aus Meteoreisen und der dämonische Berater Qok'Maloth in Form eines Buches, dessen einzelne Platten aus hauchdünnem Perlmutter oder Chitin zu sein scheinen, als hätte man Tausende Käferpanzer und Schmetterlingsflügel gepreßt und aneinandergefügt. Hier liegt auch die Dunkle Pforte, die seit den Sphärenbeben nur noch unter größter Gefahr als Weg in die Gorische Wüste und ins Gildenland benützt werden kann.

Wo sich die Kraftlinien kreuzen, liegt schließlich das herzartige Zentrum des Schlangenpalastnestes. Der Raum ist wirklich das Herz der Ssrkhrsechu: Mit dem alten Ritual der Unverwundbarkeit speicherte sie ihre Lebensenergie hier, außerhalb des Körpers. Schon Lärm in der Kammer ist schmerzhaft für sie, Feuer oder anderer Schaden kaum



Der Amran Thurak

«[...] Die Empfehlung, die Höhlen im Amran Thurak weiterhin als Sperrgebiet zu kennzeichnen, muß zumindest für die unteren Ebenen aufrecht erhalten werden. Aufgrund der bisherigen Berichte empfehle ich, allen eventuellen Widersprüchen der Reichskirche zum Trotz, eine Zusammenarbeit mit der Kusliker Erhabenheit.»

— Bericht der Maraskanabteilung der KGIA, 1 Hal, gezeichnet Dexter Nemrod

Mit etwa dreieinhalb Meilen Höhe ist der Amran Thurak ein hoher, aber nicht sonderlich beeindruckender Berg im Amdeggyntmassiv, der wohl eine Zeitlang als Basis für diverse Widerständler war, bis er durch ein kaiserliches Gardebanner (kurz nach Retos Eroberung der Insel) erstürmt wurde. Unter den Höhlen der Freischärler fanden sich tiefere Kavernen ... und noch tiefere und ...

In den oberen Etagen konnten 'Alchimistenkammern' entdeckt werden (ein detaillierter Bericht spricht auch von Beschwörungsumständen, Heptagrammen und 'unförmigen Kreaturen'), aber der Stoßtrupp weigerte sich, weiter hinaufzusteigen (oder noch ein weiteres Mal in die bereits besuchten Kavernen zu gehen). Eine folgende Expedition in die Tiefen des Berges verschwand spurlos ...

In einer einheimischen Legende spricht man vom Amran Thurak als „dem Schoß, der die ersten Taranteln gebärte.“ Zusammen mit den Berichten über 'Alchimistenkammern' mag man hier auf Algorton schließen; falls dem jedoch so ist, dann weiß der Alchimist nichts mehr von diesem Ort. Für Helden allerdings mögen die tiefsten Kavernen noch einige unliebsame Überraschungen, historische Entdeckungen – und vielleicht eine Methode gegen die Skrechu und ihre Brut bieten ...

Der Amran Thjemen

«Ein Sanktuarium bietet Schutz, doch wer schützt vor dem Sanktuarium?»

Hoch droben auf dem Amran Thjemen, wo die Luft schon dünner wird, liegt seit kurzem ein kleines Dorf, das seine Gründung einem Rätsel aus den Heiligen Rollen verdankt. Das Dorf trägt keinen Namen, und seine Existenz ist ausschließlich seinen Bewohnern bekannt:

Der Heerbann der friedlichen Schwestern und der Krieg im Wald

«Schwarzmaraskan ist keineswegs so fest unter der Kontrolle der Heptarchen, wie sie es sich gerne wünschten. Trotz ihrer schrecklichen Macht vermögen sie dem Treiben der alten Rebellen keinen Einhalt zu gebieten. Das Land hat sich zwar verändert, doch die Unbeugbaren haben gelernt, sich anzupassen. Sie beherrschen nicht wie ehemals – dem Kaiserreich zum Trotz – ganze Landstriche, sondern sind ständig in Bewegung. Ihre Herrschaft ist heute hier, morgen da. Wie die Schatten der Blätter eines Baumes an einem windigen Tag, so sagen die Einheimischen.»

— Gero von Unterstein, Magus

Auch auf Maraskan setzte im Zuge der borbaradianischen Machtübernahme eine Perversion des Landes ein, wie sie zuvor in anderen Gegenden beobachtet worden war, wo sich der dämonische Einfluß ausgebreitet hatte.

Bald schon kamen die ersten Gerüchte von einer zunehmenden Angriffslust der maraskanischen Tierwelt auf. Daß Jahr für Jahr eine gewisse Anzahl der Inselbewohner durch Marasken starb, war nicht un-

gewöhnlich, sehr gläubige Leute, an denen allenfalls auffällt, daß sie genau über die Vorgänge auf Maraskan Bescheid wissen oder gelegentlich Formulierungen wie *Boron, der Tsa ist* oder *Tsa, die Boron ist* gebrauchen. Vielleicht auch noch, daß zu den Feldfrüchten, die sie auf den Äckern des Dorfes anbauen, sehr giftige Pflanzen gehören. Dieses Dorf sollte es nicht geben, weil es seine Bewohner nicht geben sollte. Denn sie sind allesamt Angehörige einer Sekte, die vor langer Zeit aus der Geschichte verschwand: der Gemeinschaft der Zaboroniten.

Diese Sekte hörte niemals auf zu bestehen. Seit rund 200 Jahren wirkt sie im Verborgenen, stets auf der Hut vor ihren Todfeinden (und Nachfolgern) – den Mördern der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*. Aus der Höhe ihrer Zuflucht steigen die Sektenmitglieder hinab in das schwarze Reich, um auf ihre furchtbare Art die Schönheit der Welt wieder herzustellen.

Meisterinformation:

Das Sanktuarium der Zaboroniten ist für die Borbaradianer und ihre Geschöpfe 'unsichtbar'. (Stellen Sie sich einfach vor, auf dem Gebiet um das Dorf herum liege ein ungemein starker, aber selektiver WIDERWILLE UNGEMACH, der auf jeden wirkt, der nicht ein strikt dualistisches Götterbild hat.) Normalerweise dürften Ihre Helden das Sanktuarium von alleine gar nicht finden bzw. wiederfinden. Sollte derlei dennoch eintreten, so kann das Dorf Ihrer Heldengruppe nicht nur Rast und Ruhe bieten, sondern auch recht bewanderte Seelenheilkundige.

Im Spiel ist das Zaboronitensanktuarium, das klassische Dorf, dessen Bewohner etwas zu verbergen haben. Es liegt an Ihnen als Meister, wie weit Sie Ihre Helden erfahren lassen wollen, wie ungemein gefährlich ihre Gastgeber sind. Sie sind zwar bedingungslose Feinde der neuen Herren, können sich jedoch nicht leisten, daß ihre Existenz bekannt wird. Weiterhin sollten Sie daran denken, daß die Zaboroniten nicht für Toleranz und Gnade berühmt sind. Was von ihnen als Verminderung der *Schönheit der Welt* angesehen wird (und das kann sehr vieles sein), wird vernichtet – und zwar samt Umfeld. (D.h., was einem Ihrer Helden drohen könnte, droht allen.) Verglichen mit den Zaboroniten sind die strengsten Inquisitoren sanftere Tsajünger. Selbst Inquisitoren sprechen immerhin noch eine Anklage aus, bevor sie richten.

gewöhnlich, doch nun hörte man von Opfern, die so oft von den großen Spinnentieren gestochen worden waren, daß den toten Körpern das Gift aus den Wunden troff. Man erfuhr von Dschungeldörfern, deren Häuser von fraßgierigen Käfern innerhalb weniger Tage zum Einsturz gebracht worden waren, von Parderrudeln, deren bevorzugte Beute Menschen zu sein schienen. Doch das waren alles noch harmlose Vorboten.

Der wirkliche Schrecken begann im Frühling 27 Hal mit der neuen Wachstumsperiode. Auf seit Generationen gut bestellten Feldern keimten mit einem Male giftige und fleischfressende Pflanzen, Scharen von Schlangen belagerten die abgeschiedenen Dörfer und drangen am helllichten Tag in sie ein! Die Kunde ging um von mehreren Schritt breiten Käferkolonnen, die die Palisaden abgelegener Dschungelfestungen überrannten, von einzelnen Reisenden, die von der schieren Masse der sechsbeinigen Geschöpfe der Wälder regelrecht zu Tode gequetscht worden waren, von dämonischem Gezucht, das von nicht enden wollenden Heerscharen der Kreaturen des Waldes ohne Rücksicht auf Ver-



luste angegriffen wurde. Eine berserkerhafte Wut schien die Geschöpfe Maraskans ergriffen zu haben, als habe das Land selbst beschlossen, sich seiner Schändung zu widersetzen, als hätten die Bewohner der tiefen Wälder den Entschluß gefaßt, alles aufzufressen und zu vernichten, was nicht schon immer mit ihnen das schwüle Halbdunkel des Dschungels geteilt hatte.

Nicht lange, und die ersten Dörfer im Landesinneren mußten aufgegeben werden (es gibt mittlerweile kaum noch bewohnte im Binnenland). Die Flüchtlinge brachten die Kunde ins Küstengebiet, das unberührt blieb von dem schrecklichen Zorn: „Die friedlichen Schwestern (Tsa und Peraine) haben ihren Heerbann aufgeboten! Jedem zum Verderben, der sich ihm entgegenstellt!“ Die ohnehin schon gefährlichen Wälder Maraskans waren mörderisch geworden.

Damit schien auch das Ende der Freischärler gekommen zu sein.

Als Boran fiel, waren schon viele der kaiserlichen Besatzungssoldaten zu Borbarad übergelaufen. Die Eroberung der Heiligen Stadt ließ sie sich nun offen zu ihrem neuen Herrn bekennen. Diejenigen, die sich den Vasallen des Dämonenmeisters nicht anschließen wollten, wurden von ihren ehemaligen Kameraden ermordet oder zogen sich aufs Festland zurück. Doch nicht alle entkamen. Etliche sahen sich urplötzlich allein auf einer feindlichen Insel und verbargen sich in den tiefen Wäldern. Unbekannte Wälder, feindliche Wälder, die den Zufluchtsuchenden einen enormen Blutzoll abverlangten. Etwa ein Drittel, vielleicht die Hälfte der überlebenden Reichssoldaten dürfte in den ersten vier Wochen den Tod gefunden haben. So blieb ihnen nichts anderes übrig, als um des Überlebens willen sich den Rebellen, ihren einstigen Gegnern, anzuschließen. Die kämpften mittlerweile schon gegen den neuen Feind. In den fruchtbaren und furchtbaren Wäldern wiederholte sich in den nächsten Monden der Beginn der Geschichte Maraskans: Wer anfänglich noch um die Größe des Kaiserreiches trauerte, verkündete spätestens nach einem halben Jahr: „Preisest die Schönheit!“

Der gemeinsame Kampf schien vorbei, als sich der gefräßige Heerbann auf Myriaden von Beinchen in Bewegung setzte. Doch eine völlig unerwartete Hilfe kam durch die Mitglieder der Gemeinschaft der **Eukolizana**. Sie, die jahraus, jahrein Maraskantaranteln beobachtet hatten, hatten ihr Felsenkloster bei Tuzak verlassen, ihre mörderischen *Studienobjekte* freigelassen und waren ihnen gefolgt. Die Taranteln griffen ihre menschlichen Begleiter nicht an, und wie sich zeigte, griff auch kein anderes Tier Menschen an, die sich in der Nähe der *roten Schwestern* befand.

So kommt es, daß sich Kämpfende im Dschungel Schwarzmaraskans häufig in der Gesellschaft eines Mitgliedes des *Eukolizanaordens* und einer Maraske befinden. Anders könnten sie kaum noch überleben (es sei denn, auf der *anderen* Seite).

Meisterinformationen:

Zwischen den ehemaligen Klosterbewohnern und den Marasken gibt es keine wirkliche Verständigung, weder sind die Spinnentiere gezähmt, noch ist Magie im Spiel. Glaubt man den Mitgliedern der Gemeinschaft, so kann jeder die Kunst erlernen, friedlich mit Marasken zu leben (und ihnen zu vermitteln, daß man kein Interesse an ihrem Futter hat), vorausgesetzt, er oder sie ist bereit, die streit-

lustigen Geschöpfe Jahre oder Jahrzehnte zu beobachten, ihre Eigenheiten zu ergründen, und schließlich zu akzeptieren, daß sie trotz allem *wunderschöne* Kreaturen Rurs sind. Die Mitglieder der *Eukolizana* sind zwar durchgängig recht alte Männer und Frauen, haben jedoch zum Glück vor wenigen Jahren wieder begonnen, neue Mitglieder aufzunehmen.

Da die maraskanischen Dschungelkämpfer nur geringen Einfluß auf die Wanderbewegungen ihrer *Begleittiere* haben – Locken mit *Eitrigem Krötenschemel* ist nur begrenzt erfolgreich und läßt die Tiere schnell reizbar werden – sind sie bisweilen darauf angewiesen, sich eine andere Maraske zu suchen. Sollten Ihre Helden mit einer der *Grenzwechslerguppen* umherziehen wollen, so halten Sie ihnen vor Augen: Die Freischärler sind auf die Marasken angewiesen, um im menschenfeindlichen Dschungel überleben zu können. Sie sind auf den oder die Eukolizanan (und ihre Schüler) angewiesen, um in der Nähe ihrer Maraske überleben zu können. Daraus ergibt sich eine sehr einfache Reihenfolge weiterer Prioritäten.

Nebenbei: Ach, wenn diese Erscheinung ‘Heerbann der friedlichen Schwestern’ heißt, ist es wohl kein göttliches Wirken, das sich hier zeigt – dann nämlich dürfte ein REVERSALIS SPINNE EGEL eigentlich keine Wirkung zeigen, was er aber offensichtlich tut ...

Seelentier: Vogelspinne

Eine weitere Gruppe von Dschungelbewohnern hat sich an die neuen Verhältnisse angepaßt und schafft es, auch unter schwierigen Umständen zu überleben: die Hexen der Rächerinnen Lycosas.

Allein, die mysteriöse Schwesternschaft, die sich den Kampf gegen alle Praios-Anhänger auf ihre Fahnen geschrieben hatte, seit ihre Anführerin in den Folterkellern der Inquisition Unsägliches erleiden mußte, existiert in dieser Form nicht mehr, seit Borbarad höchstpersönlich den Haß der Hexen (speziell ihrer Anführerinnen) in ‘geregelte Bahnen’ lenkte. Dies führte offensichtlich zu einigen heftigen internen Kämpfen, aus denen drei Gruppen hervortraten, von denen sich eine (die kleinste) den ‘alten Wegen’ verschrieben hat und sowohl die meisten Zwölfgöttergläubigen als auch die Borbaradianer als Feinde, die meisten Anhänger der Zwillingsgötter als nützliche Idioten und sich selbst als ‘Speerspitze des Heerbanns der friedlichen Schwestern’ ansieht, die zweite (größte) sich lose mit Haffax verbündet hat, während die letzte (ebenfalls recht kleine) wohl unter den Zauber der Großen Schlange gefallen ist.

Allen drei Fraktionen ist gemein, daß sie Heimlichkeit und Gifteinsatz lieben, daß sie (offensichtlich wegen ihres Seelentiers – es gibt auch einige andere vielbeinige Wesenheiten als Vertraute) vom ‘Heerbann’ nicht als Feinde angesehen werden, auch wenn sich diese ‘Immunität’ nicht auf eventuelle Begleiter der Hexen überträgt, was wiederum dazu führt, daß eine Rächerin Lycosas entweder alleine unterwegs ist oder sich etliche ihrer Schwestern in der Nähe befinden ...

Die mit Haffax alliierten Rächerinnen sind häufig als Kuriere, Späher oder Meuchlerinnen unterwegs, während die von der Skrechu verdorbenen wohl im Inselinneren einen bizarren Kult des Srf’Srf etabliert haben, über den jedoch nichts genaueres bekannt ist.

Mutanten

Im Inselinneren, vor allem in den Nebelwäldern der Maraskankette, hausen viele Kreaturen, die von Asfaloths Wandlungskraft gezeichnet sind. Ganz selten einmal steigen sie in die Küstenniederungen herab, aber im Hochland sind sie alles andere als selten, und extrem selten

nur gleicht einmal ein Mutant dem anderen. Nur die wenigsten von ihnen sind längerfristig überlebens- oder gar fortpflanzungsfähig, aber auf genau jene Exemplare machen sowohl die Skrechu als auch Haffax Jagd, um sie ihren Kämpferscharen einzureihen, sie als Grundlage



für neue Chimären zu nutzen oder sie anderen, schrecklichen Experimenten zu unterwerfen (dieses Selemferkel hat eine Haut, die der Borke des Axorda-Baums gleicht — wirkt die abgezogene Haut auch gegen Zorganpocken ... und wächst sie nach?)

Sie haben als Meister hier im Endeffekt völlig freie Hand, was die Gestaltung dieser Monstrositäten angeht, folgende Elemente sollte ein Mutant jedoch immer beinhalten:

—Die Ursprungscreatur(en) sollte noch deutlich erkennbar sein, damit der Anblick eines solchen Wesens *Entsetzen* auslöst — besonders gesteigert natürlich dadurch, daß die Ursprungscreatur ein kulturschaffender Zweibeiner ist.

—Der Mutant sollte, falls es sich um ein Tier handelt, unnatürlich aggressiv (von rasenden Schmerzen getrieben) sein und die Helden attackieren, selbst, wenn er sich nur mühsam auf seinen fünf verkrüppelten Beinen vorwärtsschleppen kann und sein offenes Ge-kröse nachschleppt ...

—Verwandelte kulturschaffende Zweibeiner dagegen sollten unberechenbare, aber durchaus tragische Figuren sein, die vielleicht sogar versuchen, ihre Mutationen zu verbergen, den Helden eventuell aus dem Weg zu gehen o.ä.

—Das leidige Problem der Spielwerte: Die meisten Mutanten sind eher Opfer der Verwandlung als zukünftige Täter — ihre Kampfwerte sind eher schwach, ihre Lebensenergie niedrig, dafür verfügen sie bisweilen über überraschende Sonderbegabungen (auch solche, die fast magisch wirken wie einem übernatürlichen Geruchs- oder Gehörsinn, Gespür für Gefühle ...). Einige dieser Wesen sind aber durchaus zufällig so verändert, daß sie durchaus überlebensfähig sind, will heißen, sich auch auf Maraskan ihrer Haut zu wehren wissen.

—Die Verwandlungen sind keinesfalls ansteckend — das wäre Mishkharas Domäne.

—Die Verwandlung ist zwar ein chaotisch-magischer Prozeß, aber nach der eigentlichen Verwandlungszeit ist keine magische Aura zu mehr erspüren. Die entstandenen Mutanten sind auch nur dann mit magischen Fähigkeiten oder gar der Möglichkeit des Zaubers aus-ge-stattet, wenn die (eine) Ursprungscreatur zu solchen Aktionen in der Lage war.

—Denken Sie vor allem an mißlungene Chimärenexperimente; versuchen sie, Bezüge zur realen Welt (Siamesische Zwillinge, Begriffe wie 'Strahlenkrankheit' oder 'Krebsgeschwür') zu vermeiden

—Eine 'Heilung' von Mutanten ist nur in den Seltensten Fällen möglich. Bei leichteren Verwandlungen mag ein IMAGO TRANSMUTABLE ausreichen, vielleicht muß ein SALANDER gewirkt werden — aber üblicherweise ist ein Wunder der Tsa die einzige mögliche Hilfe. (VERWANDLUNGEN BEENDEN wirkt nur während der sehr kurzen, eigentlichen Verwandlungszeit.)

Als Beispiel für diese vielgestaltigen Veränderungen seien hier nur kurz aufgeführt:

—Zusätzliche Gliedmaßen (eventuell von einer ganz anderen Kreatur oder Art; Größe spielt keine Rolle) oder Organe, häufig verkümmert oder gerade erst in der Entwicklung begriffen.

—Verwandlung in eine Pflanze, entweder dadurch, daß das Wesen eine grüne Blätterhaut trägt und das Sonnenlicht benötigt, oder — weitaus wahrscheinlicher, die langsame Verholzung und Verwurzelung mit dem

Boden, während die vordere/obere Hälfte noch durchaus tierisch/menschlich ist.

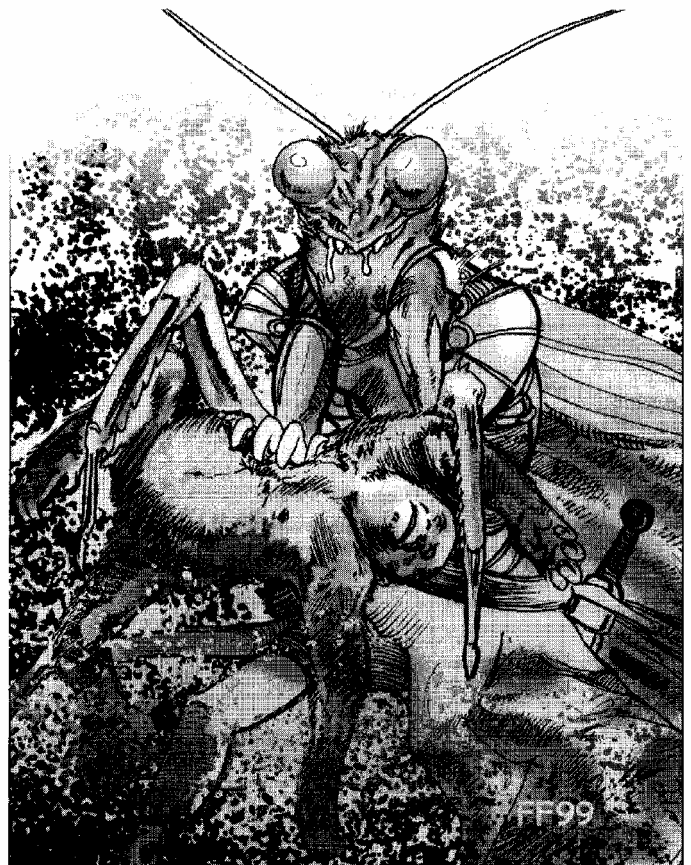
—Am Körper verschobene Organe oder Gliedmaßen (direkt unter den Armen angewachsene Beine, offenes Gehirn, Mund in der Handfläche).

—Besonders häufig auf Maraskan sind Verwandlungen von/mit/in Insekten, seltener auch Reptilien oder Echtenwesen verschiedenster Art, noch seltener in Vögel oder Säugetiere.

—Verhaltensänderung: Der Körper ist fast gänzlich erhalten geblieben, aber der Mutant versucht zu fliegen oder mit seinem nicht vorhandenen Saugrüssel Pollen aus einem Blütenkelch zu naschen, ein Säugetier 'bebrütet' seine (mittlerweile toten) Jungtiere ...

—Unschärfe an den Rändern: Eine Asfaloth-Kreatur kann, da das Chaos alle Elemente manipuliert, auch durchaus Übergänge zu anderen Elementen (speziell zu wandelbaren wie Wasser oder Luft) aufweisen, so daß ein Wesen durchaus größer ist als es scheint, weil die äußeren Gliedmaßen aus Luft oder die Haut aus Wasser bestehen

—Asymmetrie: Das unplanende Chaos erschafft (im Gegensatz zu agrimothischen Veränderungen) keine Wesenheiten, die 'funktionsfähig', einem Plan folgend oder irgendwie (und sei es noch so bizarr) ästhetisch sind; dazu gehören auch aus der Körperachse verschobene oder unpaarige Gliedmaßen und Organe.



FF99



Schwarz-Maraskan: Mächte und Monster

Machtgestalten

Helme Haffax, Fürstkomtur Maraskans und Komtur von Jergan, Borbaradianer, Asfaloth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis, Träger des Belhalhar-Splitters und des Agrimoth-Schwerts

Noch immer ist unklar, was den größten Strategen der Neuzeit und erfolgreichsten Heerführer des Mittelreichs dazu bewogen haben mag, die Seiten zu wechseln und unter dem Dämonenbanner gegen seine ehemaligen Freunde, Verbündeten und Dienstherrn zu kämpfen, aber es ist zu vermuten, daß ihn nicht nur das Asfaloth-Geschenk der ewigen Jugend, sondern auch die neuen Aufgaben reizten, zumal für ihn in der Reichsarmee das 'Ende der Fahnenstange' erreicht war.



Dem gestählten Körper des mittlerweile mehr als Achtzigjährigen sieht man die Jahre nicht an, einzig seine unzähligen Narben künden von vielen Schlachten. Haffax ist wohl immer noch der beste lebende Stratege, und obwohl er die Schwarzen Horden in Tobrien lenkte, hat er sich doch schon früh den dortigen Heptarchen verweigert, die in ihm wieder nichts weiter als eine – wenn auch wichtige – Spielfigur gesehen hätten. Statt dessen grübelt er oft nächtelang darüber, wie er mit seinen geringen Ressourcen und in seiner umzingelten Lage das chaotische Gleichgewicht der Schwarzen Lande zu seinen Gunsten verändern kann – mit militärischer Macht, versteht sich, denn die Winkelzüge höfisch-inriganter Politik sind ihm immer noch ein Graus, und während er einen geschickten Spion achten kann, erwartet einen 'hinterfötzigen Oronier' ein grausames Schicksal ...

Der Besitz des Belhalhar-Splitters und des Agrimoth-Schwerts, dazu die Ungewißheit, wann er seinen Pakt mit Asfaloth erneuern muß, zehren zudem an seinen Nerven und zerren an seiner Seele, so daß es kaum wundert, daß er bisweilen völlig unkontrolliert 'auf die Jagd geht' und blutverschmiert zurückkommt, seine Diener oder untergeordnete Offiziere erschlägt oder auf Selbstmordmissionen schickt und nach einer solchen Tat wieweit tagelang ins Grübeln verfällt.

Helme Haffax

MU 19 KL 14 IN 15 CH 15 FF 14 GE 16 KK 16
AG 1 HA 3 RA 3 TA 0 NG 2 GG 1 JZ 8
ST 20 MR 21 LE 108 AE – AT/PA 20/16 (Athai-Naq)

Geb.: 941 BF Größe: 93F

Haarfarbe: grau Augenfarbe: blau

Herausragende Talente: Scharfe Hieb Waffen, Zweihänder, Reiten, Selbstbeherrschung, Zechen, Etikette (Heraldik), Menschenkenntnis, Orientierung, Geschichtswissen (Kriege), Kriegskunst, Fahrzeug Lenken

Besonderheiten: Kann die Macht des Belhalhar-Splitters anrufen (MU, KK je +7, KL, IN je –7; unmenschliche Selbstbeherrschung, zusätzliche Attacke), trägt im Kampf die dämonisch belebte Enduriumrüstung *Argul-Vhor* (RS 8, BE 3, MR +7; gibt Immunität gegen elementare Effekte von Feuer, Luft, Erz und Humus) und das Agrimoth-Schwert *Athai-Naq*.

Athai-Naq, das Agrimothschwert

Dieser schwarze Anderthalbhänder, dessen Parierstange an verkrüppelte Wurzeln gemahnt und auf dessen Klinge Zhayad-Glyphen die Namen seines dämonischen Herrn nennen, war eigentlich für den Kommandeur der tobriischen Invasion gedacht, aber da sich kein entsprechend erfahrener Kämpfer fand, der gleichzeitig noch Agrimoth-Paktierer war, zwang Helme Haffax während seiner Zeit in Ysilien Athai-Naq unter seinen Willen – aber dieser Kampf dauert noch heute an, und es ist nicht gewiß, wer ihn schließlich gewinnen wird ...

Diese fürchterliche Waffe (TP 2W+8 TP+ KK-14 WV 8/8 BF unzerbrechlich Gewicht 110) richtet doppelten Schaden gegen alle Elementarwesen des Humus, der Luft, des Erzes und des Feuers an, ebenso gegen Ingerimmgeweihte. Es dient zudem als Beschwörungsfokus für Diener Agrimoths (Beschwörung –3, Beherrschung –3), zieht dabei seine Kräfte jedoch aus dem Träger, der bei jedem Einsatz W6 Schadenspunkte erleidet.

Mehr zu einer versuchten Übernahme der Beherrschung dieses Schwertes, seiner Loyalität und zum Einsatz durch Unbefugte finden Sie im Kapitel zum **Eisreich** im Heft **Unter der Dämonenkrone** (S. 136) bei der Beschreibung des Schwesterschwerts *Hyrr-Kanhay*. Zu möglichen Ergebnissen einer magischen Analyse des Artefaktes ziehen Sie bitte das Abenteuer **Pforte des Grauens** heran, wo auf S. 63f. vergleichbare Details zu *Yamesh-Aqam*, dem Charyptoroth-Schwert aufgelistet sind. Mehr zur Loyalität eines Artefaktes finden Sie auf Seite 194 der **Mysteria Arkana**.

Meisterinformationen:

Haffax ist der tragische Antiheld, von falsch verstandenem Ehrgeiz und Loyalität auf die falsche Seite gezogen und jetzt nicht mehr in der Lage, sich aus dem Kreislauf von Mord und Seelenpein zu befreien – und er wird es wohl auch bleiben.

Rayo Brabaker, Komtur von Tuzak, Borbaradianer, Tasfarelel-Paktierer im Fünften Kreis der Verdammnis

Daß ein Zholvarit zu einem Komtur eines Belhalhar-Ordens wird, wäre selbst in den Reichen des Chaos ungewöhnlich, aber auch hier kann man die Handschrift des Fürstkomturs erkennen, der sich wohl zum einen vom Nützlichkeitsdenken leiten ließ, zum anderen von dem Wissen, daß Brabaker ein persönlicher Auserwählter des 'Meisters' ist. Allerdings hat sich Haffax wohl hier in Tuzak eine gefährliche Laus in den Pelz gesetzt, den Rayo Brabaker (oder sein niederhöllischer Herr) verfolgen hier durchaus ihre eigene Politik, die sich darin äußert, daß in Tuzak für Geld alles erhältlich ist, dafür aber von jedem Dukat gut sechs Taler in der Weißen Residenz landen. (Acht Silber, wenn er dadurch Xeraan schädigen kann ...). Brabaker ist selbst eher der Meuch-



ler- und Einbrechertyp als der gierige Händler, und er hat nicht die geringsten Skrupel, auch scheinbare Verbündete zu beseitigen, wenn sie seinen Plänen – offensichtlich das Kommando über die größte Piratenflotte Aventuriens – im Wege stehen. Daher sind die in Herdins ehemaligem Palast und in der Stadt stationierten Karmothgardisten und Temppler auch wohl eher zum Schutz der Haffasschen Interessen als zum Schutz des Komturs abgestellt ...

Nedimajida (von Tuzak), Komturin von Boran, Belhalhar-Paktiererin im Ersten Kreis der Verdammnis

Daß Haffax eine Verwandte König Denderans in den Orden aufzunehmen und zur Komturin von Boran bestimmen ließ, mag ein geschicktes Vorgehen gewesen sein, denn bislang scheinen sich die Boraner mit der neuen Herrschaft abzufinden. Dies mag aber auch daran liegen, daß Nedimajida als Förderin des Zwillingsglaubens (allerdings in ... gewagter Interpretation) auftritt und sich (ganz im Sinne des Fürstkomturs) mit Repressionen zurückhält.

Ansonsten ist die dreißigjährige Komturin mit den langen braunen Locken und dem etwas unsteten Blick ein gutes Beispiel für eine klassische maraskanische Tyrannin, die ihre Probleme gerne mit Intrige, Gift und Meuchelmord (häufig durch die Rächerinnen Lycosas) löst.

Belharion Menning, Hochmeister vom Orden des Blutroten Tempels des Großen Verschlingers zu Hemandu, Belhalhar-Paktierer im Vierten Kreis der Verdammnis

Der religiöse Führer Schwarz-Maraskans ist definitiv verrückt. Auch, wenn sich dies in der Ordensstruktur noch nicht widerspiegelt, hat der Jenseitige Mordbrenner schon lange die Kontrolle über das ehemalige Oberhaupt der Temppler von Jergan, vormals Lund Menning von Simmingenau genannt, übernommen und zumindest den Ritus in eine deutlich blutigere Richtung gelenkt – aber für viele 'aufrechte Rondrianer' ist der Schritt von Kor zu Xarfai ja ohnehin nicht weit. Menning ist mit seiner persönlichen Leibgarde häufig dort zu finden, wo Mord und Totschlag in größerem Umfang bevorstehen, und für alle Feinde verheißt es 'Keine Gnade', wenn das Banner der Bluttemplers entrollt wird und sich der Hochmeister wie von Karmoth besessen ins dickste Gewühl stürzt.

Teil seiner Verdammung ist, daß er Wunden nur noch durch ein Bad in Blut ausheilen kann, was selbst nach gewonnenen Schlachten noch zu anschließenden furchterlichen Gemetzeln führt.

Die Ssrkhrsechu

Mehr über die Planerin des Untergangs der Schuppenlosen und die Wiedergeburt der Echsenherrschaft, die uralte Monstrosität, die Asfalothpaktiererin und Besitzerin des Asfalothsplitters finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 119f.

Muzzek ibn Sarhidi, Magier der 14. Stufe, Borbaradianer, Schlangenkultist, Asfaloth-Paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis

Der balashidische Magier Muzzek ibn Sarhidi (14.Stufe) liebäugelte schon immer mit der Erneuerung echsischer Magie, kämpfte aber stets gegen das Böse. Auf Maraskan spürte der dekorierte Ogerschlachtveteran die Verschwörung um Borbarad auf und beschloß, sie zu unterwandern. Doch die erste Begegnung mit Borbarad machte dessen Visionen zu seinen: Er träumt von einer Welt, in der Echsen und Menschen Seite an Seite das Erbe der Magie erringen, das ihnen die Götter vorenthalten. Daß in dieser Welt nur jene überleben, die stark genug sind, das Erbe beider Rassen und der Niederhöhlen zu tragen und zu

ertragen, nimmt der Oberste der Schlangenkultisten heute gedankelos in Kauf. (Und nur in seinen düstersten Augenblicken ahnt er, daß seine Herrin nur eine Art erwägt, sich mit den Warmblütern zu vereinigen: indem sie sie verschlingt.)

Al'Gorton

»Unsere geweihte Schwester Maffia Vellia hat schon zur Rohalszeit in ihrem verkannten Werk Wahn der Verfolgung auf eine Reihe merkwürdiger Personen verwiesen: Ihren Ausgang nimmt ihre Sammlung bei dem Alchimisten Algor Tonn, der angeblich um 100 BF auf Cyclopea das Hylaiter Feuer erfand. Die almadanische Heldensage von Curalus dem Löwen, etwa um 900 v.BF, berichtet von dem Zauberer Al'Gorton, der, vor allem für ausgefallene Mensch-Tier-Chimären berüchtigt, von dem Helden getötet wurde. Sie vermeint auch einen Algorton der Dunklen Zeiten entdeckt zu haben, der um 400 v.BF am Sikram lebte. Von ihm oder einem Namensvetter heißt es, er habe in Phecadien oder Nordmarken, nahe dem Hort des dort getöteten Ewigen Drachen, eine Schwarze Burg erbaut. All dies führt Maffia in ihrer üblichen bestechenden und verwirrenden Art auf Al'Gorton zurück, genannt der Reisende, der Meister der Jahre, einem der weniger bekannten Magiermogule vom Gadang (2. Jahrtausend. v.BF). Jener gilt als der Erschaffer des Golems Al Djadib und starb mhanadistanischen Märchen zufolge in den Skorpionkriegen im Zweikampf mit Sultan Sulman al-Nassori. Soweit Maffia Vellia.

Wie beunruhigend ist da der Mythos im Koscher Land über Algorton (ca. 550 – 607 BF), einen Schwarzmagier der Magierkriege. Er trat im Jahr 399 in Erscheinung – auch in der almadanischen Historie um Zulipan von Punin wird er erwähnt – und hauste am Greifenpaß in einem Basaltturm, den Rohals selbst oft besucht hatte, bis er etwa 386 v.Hal spurlos verschwand. Und was fand ich da vor einigen Monaten in der Offenen Hand, unserem Tempel zu Al'Anfa? Al Gorton (ca. 710 – 774 BF), ein Zauberer von faszinierend-dämonischer Ausstrahlung, der von 751 – 763 Hofmagier des Mirhamer Vize-Königs Alvaro von Shoy'Rina war und ihm bei einem Giftanschlag das Leben rettete. Zum Dank durfte er 763 BF gemeinsam mit Janana Irsgrim die Akademie der Vier Türme gründen, aus der bald die Schule der Variablen Form entstand. Auf ihn geht der Großteil der Kenntnisse über Chimärologie und Golemkreation, die die Akademie heute besitzt, zurück. Er verschwand während eines heftigen Unwetters im Efferd 774 BF.

Ich hätte ich noch gezweifelt, einem Geheimnis auf der Spur zu sein, wäre ich bekehrt worden, als ich Mirham erreichte. Einer der vier Türme ist das südlichste Bauwerk, das vollständig aus Koschbasalt besteht – so wie der Turm am Koschpaß und wohl auch die schwarzen Bauten in Phecadien, Almada und am Sikram. Und was soll ich davon halten, daß ich viele dieser Orte aus der Geronssage kenne, als Orte, wo der größte unserer Helden Schlangen und Chimären erschlug?»

—Janneke ter Jatten, hochrangige Phexgeweihte, Festum, in einem Brief, bestimmt für den Mond

Die Magiermogule, die sich um den Dämonenmeister Assarbad scharten, waren besessen von der Langlebigkeit der echsischen Rassen. Insbesondere der 'Meister der Jahre' schuf etliche Artefakte unheiliger Unsterblichkeit wie die *Blutige Träne* und das *Amulett der Acht Leben*. Um den Untod zu vermeiden, suchte er die Skrechu auf. Sie wirkte das Jenaqq Khatud (Ritual des Ewig Lebenden) und machte ihn zu ihrem Tiervetranten. War es die Bössartigkeit der Schlange oder der Fluch Asfaloths? Jedenfalls wurde der Magus, nachdem der Diamantene Sultan ihn erschlagen hatte, wiedergeboren. Nichts erinnerte ihn an sein früheres Leben als der Drang, sich wieder der Herrin zu unterwerfen, die stets darauf bestand, ihn Al'Gorton (etwa: 'Das Gold der Gor') zu



nennen. Borons Hallen sind ihm verwehrt, und es ist nicht Tsas Gnade, die ihn so oft wiederkehren und der Skrechu dienen ließ. Ein halbes Dutzend Nester hat er angelegt, ohne von früheren Versuchen zu wissen. Stets baute er Jahrzehnte lang an Anlagen, die mit Koschbasalt

die Magie der Schlangenbrut darin verbergen und dämpfen sollen, bis die Herrin sie erweckt. Geron, Leomar, Caralus, Hlûthar und Pher Drodont haben solche Nester zerschlagen. In den Ruinen hausen heute Magier, die meist nur die Schatten der Geschichte entdeckt haben.

Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art

Allgemeine Meisterhinweise

—Mehr zu den verschiedenen *Dämonen* des Pandämoniums, zu ihrer Beschwörung und ihrem Auftreten finden Sie in der **Mysteria Arkana** auf den Seiten 125 bis 185, einige weiterführende Hinweise im Kapitel **Der Vorhof der Niederhöhlen** im Band **Unter der Dämonenkrone**. Dort finden Sie auch die Regeln zum Erschaffen und dem Einsatz von *Daimoniden*.

—Hinweise zum Marsch und Kampf im *Sumpf* finden Sie im Band **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** auf den Seiten 82ff und in **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf den Seiten 57f.

—Der 'Heerbann der friedlichen Schwestern' hat viele Tiere und Pflanzen 'in den Widerstand getrieben', so daß Sie auf jeden Fall mit entsprechenden Tier- und Pflanzenbegegnungen rechnen sollten – natürlich auch, wenn die Helden noch völlig unverwandelter Gebiet betreten (dann sind die Wesen Maraskans halt nur normal giftig und normal aggressiv ...). Typische Tiere und Pflanzen Maraskans finden Sie in der Übersicht in **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf den Seiten 101f. aufgelistet.

—Eine Möglichkeit, Zufallsbegegnungen (mit der maraskanischen Flora und Fauna oder mit Freischärlern) zu gestalten, finden Sie im Abenteuer **Pforte des Grauens** auf den Seiten 33ff.

—Die *Optionalen Kampfregeln für Tiere* finden Sie im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** ab Seite 54.

Achaz

Von den maraskanischen Echsen'menschen' haben sich etliche den Schwarzen Herrschern angeschlossen, sei es aus jahrhundertealter Verehrung der Ssrkhrsechu, sei es, daß sie aus schierer Lust am Kampf sich für Haffax' Seite entschieden haben. Andererseits finden sich aber auch in den Reihen der Widerständler kleinere Gruppen von Achaz, die hierin die beste Möglichkeit sehen, das Geheimnis der versteckten Stadt Akraabaal vor den Machenschaften der Großen Schlange zu bewahren.

Achaz-Krieger

MU 14 KL 11 IN 15 CH 10 FF 14 GE 14 KK 11

ST 7 MR 15 LE 65 AE –

AT/PA 14/12 (Stoßspeer) RS 4 (Haut plus Flechten-Rüstung)

Herausragende Talente: ein Nahkampf-Waffentalent, Blasrohr, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sich verstecken, alle Natur-Talente, Heilkunde Gift, Sinnesschärfe

Besonderheiten: bisweilen auf Flugechsen unterwegs (dann TaW: Fliegen 7+); häufig magische oder quasi-magische Fähigkeiten wie der Möglichkeit, Pflanzen zu formen / zu kontrollieren, ein extrem ausgebildeter Geruchssinn oder die Möglichkeit, in Edelsteinen gespeicherte Zauber einzusetzen. Die meisten Achaz sind immun gegen die tierischen Gifte, wie sie auf Maraskan vorkommen.

Asfaloths Wandlungskraft (Erz dämonische Präsenz)

Wo in den anderen Schwarzen Reichen sich die vorangegangene Schändung des Landes durch Borbarads Manipulationen, die Präsenz eines Paktierers auf dem Thron und die Anwesenheit eines Splitters der Dämonenkrone zu einer unheiligen Allianz verbunden haben, die die Kräfte des Landes pervertiert, so ist es im Reich der Großen Schlange allein der Asfaloth-Splitter, der hier auf eine explosive Mischung aus dem Streben Borbarads nach einer Wandlung des Humus und der Reaktion darauf (siehe Der Heerbann der friedlichen Schwestern) fiel und ein explosionsartiges, chaotisches Wachstum auslöste, das nicht nur zur spontanen Entstehung von Dämoniden/Mutanten führte, sondern auch alle 'natürlichen' Veränderungen verstärkte – und dies alles ohne Ziel und Plan, ohne örtlichen Schwerpunkt, mal für Wochen ruhend, dann wieder über Wochen ein Gebiet langsam in einen Vorhof von Asfaloths Domäne verwandelnd.



Wenn sich die Helden im Reich der Großen Schlange aufhalten, können Sie zweimal pro Abenteuer an einer geeigneten Stelle mit W20 würfeln; in der Nähe der Schwarzen Feste sollten Sie auf jeden Fall mindestens einmal würfeln:



1-6 Ein plötzlicher Schweißausbruch bei allen Helden, ein Kribbeln auf der Haut, ein Reißen in den Gliedern fährt durch alle Betroffenen; der Dramatik halber würfelt jeder eine MR-Probe, bei deren Gelingen oder Mißlingen ... nichts besonderes geschieht.

7-10 Die Pflanzen der Umgebung scheinen alle eine seltsame Farbe angekommen zu haben, und das Sekret, das von ihnen (ja, auch von den Bäumen über den Helden) heruntertropft, ist sicherlich nicht gesundheitsfördernd.

11-12 Insekten haben üblicherweise sechs Gliedmaßen, nicht fünf oder neun ... und auch auf Maraskan werden Schmeißfliegen nicht handteller groß ... und Mäuseköpfe tragen sie auch keine ... und wenn, dann sollten sie, um aller Götter willen, nicht zu Dutzenden auftauchen! (*Entsetzens-Probe+2*).

13-14 Die Umgebungstemperatur ändert sich plötzlich und für W6 KR um W6 Stufen nach unten oder oben (gerade: Temperatur sinkt, ungerade: Temperatur steigt).

15-16 Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einem offensichtlich spontan entstandenen Verwandlungszauber betroffen (freie Auswahl aus dem entsprechenden Spezialgebiet oder Zufallsentscheidung mit einem W29), der nur mit einer gelungenen MR-Probe abgewehrt werden kann. Der Effekt hält etwa 1 SR lang an und bringt zusätzlich 1W+2 SP mit sich.

17 Die Umgebung scheint vor euren Augen zu verschwimmen, alles wird plötzlich unscharf an den Rändern, und als es sich wieder verfestigt, erkennt man ... (die Wirkung eines Zaubers aus dem Bereich Verwandlung von Unbelebtem, vorzugsweise rein zufällig bestimmt). Der Effekt ist: 1-2 eine Spielrunde lang andauernd, 3-5 bis zum nächsten Sonnenaufgang andauernd, 6 permanent (Zauber, die ohnehin permanent wirken, bleiben natürlich permanent). Der Wirkungsradius beträgt etwa 2W20 Schritt. Auch die Ausrüstung der Helden ist natürlich betroffen.

18 Ihr hättet den Rat der Einheimischen beherzigen und kein Packtier mitnehmen sollen – zumindest keines, das dazu neigt, über Nacht ein drittes Beinpaar, Reißzähne und Facettenaugen auszubilden und dazu noch mit einem solchen Blutdurst verflucht ist (*Entsetzens-Probe*). (Falls die Helden ohne Packtier unterwegs sind, werden sie von einem entsprechend verwandelten Raubtier angefallen.)

19 In der Nähe der Helden treten spontane Elementarwandlungen auf: Steine verflüssigen sich, Luft beginnt zu brennen ... je nach Effekt und Meisterentscheid kann dies für die Helden bedrohlich sein oder einfach nur *Entsetzen* hervorrufen.

20 Alle Wesen, denen eine MR-Probe-3 mißlingt, erleiden eine spontane Mutation: Dies kann eine teilweise Verschmelzung mit einem Lebewesen aus der Umgebung sein (denken Sie an den Film *Die Fliege*), die Veränderung der Hautfarbe oder -beschaffenheit, das plötzliche Wachsen eines (unpaarigen) Gliedmaßes oder Organs, das Verwachsen mit Teilen der Ausrüstung, schlimmstenfalls sogar eine plötzliche Verflüssigung wichtiger Organe. Der durch eine dieser Mutationen erlittene Schaden sollte zwischen 2W6 und 5W20 SP liegen.

Auch in der Fürst-Komturei, namentlich in Gebieten die nahe an der Schwarzen Feste der Skrechu oder an bereits verwandelten Gebieten liegen, kann es zu spontanen Verwandlungen kommen, jedoch ist, selbst in 'chaotischen' Zonen der Niederungen, nur einmal der W20 zu konsultieren.

Chimären und Golems

Die auf der gesamten Insel zu spürende asfalthische Präsenz begünstigt natürlich das Erschaffen von künstlichen Wesen, jedoch wird davon (bislang noch) erstaunlich wenig Gebrauch gemacht (der ein oder andere Wach-Golem und ein paar Versuche, die Gift-Eigenschaften

marakanischer Tiere in Hunde zu übertragen), was vor allem daran liegen mag, daß es erstaunlich wenige genügend ausgebildete Zauberer gibt – aber das mag sich in Zukunft ändern ...

Geplante Chimären sind natürlich alle Formen der **Schlangenbrut** der Ssrkhrsechu (siehe dort).

Hexe der Rächerinnen Lycosas

Wie erwähnt, haben sich diese düsteren marakanischen Hexen in mehrere Fraktionen gespalten, die unterschiedlichen Philosophien anhängen und die sich teilweise in Fraktionskämpfen gegenseitig ausgelöscht haben. Man kann die verbliebenen gut fünf Dutzend Hexen, die sich mit Kampf, Gift und Zauberei gleichermaßen auskennen praktisch überall auf der Insel antreffen, sei es allein und in irgendeinem Mordauftrag unterwegs, sei es in kleineren Gruppen – und man sollte nie sicher sein, wem ihre Loyalität gerade gehört.

Rächerin Lycosas

MU 16 KL 13 IN 14 CH 12 FF 15 GE 16 KK 11
ST 10 MR 14 LE 40 AE 70 AT/PA 16/10 (Dolche)

RS 4 (Lederrüstung, Leichter Lederhelm, feste Kleidung)

Herausragende Talente: Ringen, Dolche, Wurfaffen (Dolche, Pfeile oder Scheiben) oder Blasrohr, meist alle körperlichen und alle Natur-Talente auf 7+, Betören, Lügen, Menschenkenntnis, Alchimie, Heilkunde meist alle, Schwerpunkt Gift), Gefahreninstinkt, Sinnenschärfe

Zauberfertigkeiten (stets eines der drei möglichen Spezialgebiete gewählt): alle Hexenzauber, einige gildenmagische und elfische Verwandlungssprüche, einige Illusionen, bei den Beschwörerinnen gerne noch Kröte Natter, Spinne Egel und Tlalucs Odem; alle Flüche möglich

Besonderheiten: etliche der Hexen fliegen in marakanischen Hartholzharnischen; Vertrauten- und Seelentier: Vogelspinne; Paktiererinnen extrem selten (und dann meistens Ausgestoßene); viele sind in der Lage, auch den Heerbann der friedlichen Schwestern zu täuschen und so einigermaßen unbehelligt durch die Wildnis zu kommen.

Kämpfer der Karmoth-Garde

Dies ist die beste Einheit von Haffax' 'Linieninfanterie', die häufig als Festungsbesatzung Dienst tut oder in den Städten für Ordnung sorgt. Wer hier eingeschrieben ist, hat sich freiwillig dafür entschieden, gegen das Chaos des Dschungels und die Anarchie des Shikanyad zu kämpfen.

Karmoth-Gardist

MU 15 KL 11 IN 11 CH 11 FF 13 GE 14 KK 15
ST 6 MR 6 LE 50 AE – AT/PA 14/14 (Nachtwind) RS

4 (Lederrüstung, Leichter Lederhelm, feste Kleidung)

Herausragende Talente: ein Nahkampf-Waffentalent, Schußwaffen (Kurzbogen), Selbstbeherrschung, Wildnisleben, Heilkunde Gift, Sinnenschärfe

Besonderheiten: Offiziere meist etwa 3 Stufen erfahrener, selbige meist Belhalhar-Paktierer im ersten Kresi der Verdammnis

Karakil, die geflügelte Schlange, ein eingehörter Diener Logramoths (Dämon, Mz.: Karakile oder Karakilim)

Da Weg und Steg im Innern der Insel zu unsicher sind, verläßt sich die Fürst-Komturei für alle wichtigen Nachrichten- und Personentransporte wie auch für 'Aufklärungsflüge' auf diese geflügelten Schlangen, von denen einige wenige manifestierte Exemplare in den drei großen Städten existieren.

Mehr zu Karakilim finden Sie im Band **Unter der Dämonenkrone** auf Seite 76.



Ma'hay'tam, Vereiniger der Schwarzen Elemente, der Baum, der auf der See wurzelt, die Dämonenarche, viergehörnter Diener Agrimoths und Charyptoroths (Dämon, Mz.: Ma'hay'tamim)

Angeblich operiert von Boran aus eine Dämonenarche 'mittleren Alters', was wegen der momentanen Allianz zwischen Haffax und den Kultisten vom Friedhof der Seeschlangen auch gut der Fall sein kann. Wahrscheinlich ist dieser Ma'hay'tam von den Charyptoroth-Paktierern gelenkt und von Haffax' Söldnern bemannt.

Mehr zu den Ma'hay'tamim finden Sie in der Beschreibung der **Blutigen See** in den Kapiteln **Ma'hay'tam!** (S. 64ff.) und **Kreaturen natürlicher und widernatürlicher Art** (S. 76f.).

Maru (Derischer Gegner)

Diese fast ausgestorben gedachte Rasse aufrecht gehender Krokodile ist nur noch stellenweise in den Echsensümpfen anzutreffen, scheint aber seit längerer Zeit im Umfeld der Skrechu auf Maraskan gut zu gedeihen. Die (im Vergleich zu anderen Echsenvölkern) geringe Intelligenz und ihr Berserkertum scheinen darauf hinzuweisen, daß diese Rasse einst ebenfalls aus Chimärenexperimenten entstanden ist, zumindest geben sie treue, kampflustige Wächter und Gardisten ab ...

Mehr zu den Marus finden Sie im **Bestiarium Aven-turicum** auf Seite 24, die Werte eines typischen Maru-Gardisten des Schlangennestes in folgenden:



Marugardist

MU 18	KL 7	IN 10	CH 6	FF 9	GE 11	KK 14
MR 11	LE 45	AE -	AT 12/10/14*	PA 10 (Schwert und Schild)	TP 2W+2 (Zähne) / 2W+4 (Schwanzschlag) / 1W+4 (Waffe, Krummsäbel o.ä. bevorzugt)	GS
GST1	AU 60					

Wenn ein Maru die Hälfte seiner LE eingebüßt hat, verfällt es in einen Kampfrausch auf Leben und Tod: 2 AT/KR bei PA 0, TP steigen um 4; mit Waffe und Zähnen kann ein Doppelangriff durchgeführt werden.

*) Zähne/Schwanz/Waffe; Marus haben üblicherweise nur eine AT/KR.

Schlangenbrut (Chimären)

Die direkten Manipulationen der Skrechu haben im Lauf der letzten Jahrhunderte und Jahrtausende immer wieder Chimären hervorgebracht, die letztendlich alle darauf zielten, die Macht der alten Echsensassen wiederherzustellen, jedoch – sei es wegen des asaloth-typischen Chaos oder wegen der Eifersucht der Skrechu – in dieser Hinsicht alle als Mißerfolge gelten müssen – was jedoch nicht heißt, daß sie nicht noch weiter die Umgebung der Schwarzen Feste unsicher machen würden und sich bisweilen auch weiter in den Dschungel hinaus wagen. Die erfolgreichsten Ergebnisse ihrer Experimente hält sich die Skrechu übrigens als Wächter oder Kundschafter.

Die meisten dieser Kreaturen haben einen Teil Schlange in ihrer Gestalt (auch wenn einige weitere Experimente mit anderen geschuppten Wesen recht vielversprechend verliefen); einige typische Beispiele

finden Sie im folgenden. Es gibt allerdings auch noch eine große Zahl von 'Mißgeburten', die in den meisten Fällen nicht lange lebensfähig sind (und von der Skrechu meist gejagt und gefressen werden), dafür aber einen um so entsetzlicheren Anblick bieten (Entsetzen: +3/+0).

Schlangemensch

Eine Kreuzung aus Mensch und großer Würgeschlange mit fünf Schritt langem Schlangenleib und dem schuppenbedeckten Oberkörper eines Menschen (siehe auch **MA 184**); in der Umgebung der Skrechu selten, da sie den Anblick dieser 'unvollständigen' Kreaturen verabscheut; im Umland allerdings recht häufig, da viele dieser Kreaturen aus den Schlagenkultisten entstehen – und da sie immun gegen alle tierischen Gifte sind (ein gewaltiger Vorteil auf Maraskan).

MU 12	AT 12	PA 8	LE 65	RS 2
TP je nach Waffe	GS 5	AU 45	MR 8	GW 10
Entsetzen: +1/-2				

Kleiner Ssrkhrsech

Diese Kreatur ist in den Augen der Skrechu schon weitaus wohlgefälliger: eine Mischung aus Achaz und Würgeschlange, die etwas kleiner und leichter als die Schlangemenschen, dafür jedoch beweglicher und besser proportioniert sind. Leider ist es auch mit ihrer Intelligenz (KL: 7) nicht allzuweit her. Sie sind immun gegen alle Schlangengifte.

MU 12	AT 13	PA 11	LE 45	RS 2
TP je nach Waffe	GS 7	AU 60	MR 12	GW 12
Entsetzen: +0/-3				

Shinthroid

Die Krone in der 'Rückzüchtung' der alten Echsensassen stellen diese Mischwesen aus Achaz und besonders großen Kobras dar, die nicht schlängeln, sondern aufrecht gehen (auch wenn sie einen überaus langen Schwanz haben) und den breiten Kopf der Kobra mit dem Gesicht eines Achaz verbinden, in der Lage sind, Gift zu speien, gegen alle Gifte eine Immunität aufweisen und sogar hinreichende Intelligenz (KL: 10, IN: 12) aufweisen.

MU 13	AT 12	PA 11	LE 40	RS 1
TP je nach Waffe	GS GST1	AU 40	MR 15	GW 12
Entsetzen: -2/-4				

Schlangenkultisten

Die meisten Schlangenkultisten können von ihren Kampfwerten her als Schlagetots angesehen werden, aber es sind sicherlich auch etliche Zauberer oder Borbaradianer unter ihnen, ebenso wie Paktierer (des ersten oder zweiten Kreises) von Asalot und eventuell Charyptoroth.

Schmuggler und Piraten (Menschliche Gegner)

Entlang der Westküste Maraskans finden sich etliche Piratennester, vor allem aber in Tuzak ballt sich das, was man als des Fürstkomturs 'Handelsflotte' bezeichnen könnte – ein Haufen von Halsabschneidern und Schurken unter dem inoffiziellen Kommando von Rayo Brabaker. Mit ihren mehreren Dutzend kleinen Schiffen (meist Thalukken und schnelle Zedrakken) halten sie den Handel mit Oron (und, wie es heißt, auch Al'Anfa) aufrecht, schmuggeln Waren aus dem Balash und überfallen zu wagemutige Handelsfahrer der freien Reiche.

Die meisten Schmuggler und Piraten sind als *Piraten*, *Piraten-Vetera-*



nen, Glücksritter oder Schlagetots einzustufen (siehe Unter der Dämonenkrone, S. 20ff.), einige wenige von ihnen sind Belhalhar-, Charyp-
toroth- oder Tasfarel-Paktierer.

**Shruuf, der Vernichter, der Feiste Blutsäuer, ein Vier-
gehörnter Diener Belhalhars (Dämon, Mz.: Shruufya)**

Es heißt, die wenigen Beschwörer in Haffax' Diensten hätten etwa ein
Dutzend dieser Kampfdämonen in Artefakte gebunden, die sich wie-
derum im Besitz der Komture oder Hauptleute wichtiger Einheiten
befänden. Diese Shruufya besitzen angeblich die Eigenschaft der Ver-
schleierung, was sie zu fürchterlichen Gegnern macht.
Mehr zu den Shruufya erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite
167.

Templer

Dies sind die gefährlichsten Gegner, denen die Helden in der
Fürstkomturei begegnen können – Fanatiker durch und durch, dazu
entschlossen, kampferfahren und dschungelkundig. Mehr zu den
Kämpfern vom Blutroten Tempel zu Hemandu finden Sie auf Seite 112.

Tempelnovize

MU 13	KL 11	IN 11	CH 11	FF 12	GE 13	KK 13
ST 3	MR 5	LE 40	AE –	AT/PA 12/11 (Schwert und Schild)		

RS 5 (Küraß, verstärkter Lederhelm, feste Kleidung)
Herausragende Talente: ein Nahkampf-Waffentalent, eine Waffenlose Kampf-
 technik, Schuß- oder Wurfaffen, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung,
 Wildnisleben, Sinnenschärfe

Blutbruder/Blutschwester

MU 15	KL 11	IN 12	CH 11	FF 12	GE 13	KK 15
ST 7	MR 11	LE 50	AE –	AT/PA 15/13 (Schwert und Schild)		

RS 7 (Küraß, Helm, Plattenteile, feste Kleidung)
Herausragende Talente: siehe Tempelnovize, dazu eine weitere Nahkampf-
 fertigkeit, Kriegskunst und Orientierung
Besonderheiten: Belhalhar-Paktierer im ersten oder zweiten Kreis der Ver-
 damnis (noch nicht in obige Werte eingerechnet), häufig vergiftete Waffen

Rote Hand

MU 16	KL 12	IN 12	CH 10	FF 13	GE 15	KK 16
ST 14	MR 14	LE 70	AE –	AT/PA 18/15 (Schwert und Schild)		

RS 8 (Plattenpanzer, Maskenhelm, Plattenteile, feste Kleidung)
Herausragende Talente: siehe Tempelnovize, dazu zwei weitere Nahkampf-
 fertigkeiten, Schleichen, Kriegskunst und Orientierung
Besonderheiten: Belhalhar-Paktierer im dritten oder vierten Kreis der Ver-
 damnis (noch nicht in obige Werte eingerechnet), häufig vergiftete Waffen

**Zant, das Vielzahnige Maul,
ein niederer Diener Belhalhars (Dämon, Mz.: Zantim)**

Es heißt, daß diese Dämonen von den Blutbrüdern besonders gerne
beschworen werden, um in der Wildnis Rebellen zu jagen oder sich
gegen den 'Heerbann der friedlichen Schwestern' zur Wehr zu setz-
ten, da die Zantim natürlich immun gegen Gifte und fast alle körperli-
chen Attacken sind.

Mehr zu den Zantim erfahren Sie in den **Mysteria Arkana** auf Seite
173.





Die Wiedergeburt Maraskans

Das Benisabayad

»[...] Beugt Euch also, Benisabaya Maraskani, doch brecht nicht. Biegt Euch wie der schwache Halm, doch schnell zurück wie das Scharfe Gras. Macht die Gebieter des Häßlichen glauben, wir seien vergänglich im Winde. Denn Ihr wißt, was ich weiß, was göltig ist, bis der Flug des Weltendikus' endet: Wir kehren zurück im Sturm! Eine neue Aussaat wird sein, nachdem gejätet wurde [...]«

—aus der Verlautbarung des maraskanischen Thronprätendenten Prinz Mulziber in Festum, wenige Tage nach den Fall Borans:

Das Benisabayad, ausgerufen durch Prinz Mulziber nach dem Fall Borans, ist die Gemeinschaft aller Maraskaner. Seine weltlichen Führer sind die Tetrarchen. Also sollte man wohl davon ausgehen können, daß das Shikanydad Teil des Benisabayads ist und somit die Tetrarchen Führer des Shikanydads.

Nach offizieller Lesart ist das falsch. Als Exilmaraskaner Teile Araniens eroberten und bald darauf den Süzipfel Maraskans, zeigten sich die Tetrarchen überrascht und unwissend. Das führte dazu, daß das Benisabayad auf dem Festland zwar als große Allianz unter den exilmaraskanischen Gruppen angesehen wurde, aber doch nicht als so einflußreich, wie es eine Zeitlang erschienen war. Begünstigt wurde diese Meinung durch das, was man in den letzten Jahrzehnten von den Maraskanern gewohnt war: ein Volk mit zahllosen Prinzen und Prinzessinnen, die alle nach der Königswürde strebten.

Die bisweilen gezeigte Ahnungslosigkeit der Tetrarchen hat naheliegende Gründe: Viele Maraskaner leben in der Fremde, als Gäste von

Städten, gegen deren Interessen und Auflagen das kämpfende Maraskan bisweilen arg verstoßen hat. Daher ist es nützlich, gelegentlich den Eindruck zu fördern, Kopf und Hand hätten wenig miteinander zu tun. Allerdings ist es auch die Pflicht der Tetrarchen, über das Tagesgeschehen hinaus zu denken. Das Shikanydad hatte zwar einen bemerkenswerten Erfolg, doch wird er auch von Dauer sein?

Die Tetrarchen

Mulziber von Neu-Jergan – nördlicher, offener Tetrarch, Prinz von Maraskan (ruhend), Erbe der Chertzaks von Jergan (ruhend), Ende Vierzig, hervorragender Organisator (genaue Beschreibung in *Das Land an Born und Walsach*, Seite 166).

Keideran-Dajin von Khunchom – östlicher, offener Tetrarch. Benannt als Vorfahren die Baruunc von Frandirab und die Schiks von Amdegg'Uuz, was ihn zu einem Nachkommen Dajins II. macht. Etwa 30, charismatischer Unterhändler.

Eroljida, die Scharlachrote – Seetetrarchin, nicht allgemein bekannt. Ehemalige Freibeuterin. Ihr Beinamen rührt von einem Flammenmal, das das halbe Gesicht bedeckt (vgl.: *Die Ungeschlagenen*).

Der Glückliche Tetrarch – nicht einmal sein Geschlecht ist bekannt. 'Glücklich' ist in seinem/ihrer Fall nur ein Synonym für die Zahl 'vier', denn gerüchteweise soll der Aufenthaltsort des 'glücklichen' Tetrarchen Schwarzmaraskan sein.

Das Shikanydad von Sinoda

Seit Anfang 1022 existiert wieder ein Gebilde, das man als 'wahrscheinlich-auf-dem-Weg-zu-einem-Unabhängigen-Königreich-Maraskan-befindlich' bezeichnen könnte: das Shikanydad von Sinoda, dessen nominelle Grenzen irgendwo bei Mherweggyn an der Westküste und südlich der Mangrovensümpfe an der Ostküste liegen und sich im Landesinnern (sofern überhaupt gangbar; siehe *Der Heerbann der Friedlichen Schwestern*) grob an die Hänge des Amdeggyn schmiegen. Insgesamt mögen hier vielleicht zehntausend Menschen leben, ihre Zahl steigt jedoch – durch Zuzügler aus den Exilantenstädten und durch Flüchtlinge aus dem Norden – stetig an.

Selbst in Thorwal geht es noch geregelter zu als im Shikanydad, denn das befreite Maraskan hat nicht einmal ein Staatsoberhaupt. Regiert – so man es denn so nennen will – wird das Shikanydad vom *Alabasternen Rat*, dem theoretisch alle maraskanischen Adligen und die Wezyradim angehören.

Im *Alabasternen Rat* wird debattiert und gestritten, doch Beschlüsse werden selten gefaßt. Denn selbst wenn diese einstimmig gefaßt werden sollten, so ist das keine Garantie dafür, daß sich alle Anwesenden an das Beschlossene halten, geschweige diejenigen, die überhaupt nicht dabei waren. Der *Alabasterne Rat* ist vor allem der Ort, wo Bündnisse für Vorstöße in die Heptarchien geschlossen werden.

Die Versammlung wird üblicherweise von einem Mitglied des Tempels geleitet. Die Aufgabe des Priesters oder der Priesterin besteht darin, dafür zu sorgen, daß die Wagen nicht zu hoch schlagen – es gibt so

viele uralte Zwiste auf Maraskan –, und die Versammelten bisweilen an das Wesentliche zu erinnern.

Alles ist anders, wenn einer der Tetrarchen die Versammlung leitet. Die Tetrarchen haben immer recht, weil sie die Tetrarchen sind. Also wird bei diesen Gelegenheiten genau befolgt, was sie sagen. Jedoch ist ihre Gegenwart mit Grund recht selten: "Rur wollte die Vielfalt! Vielfalt ist unsere Stärke!"

Die meisten Adligen stützen sich auf keine andere Macht als die, die ihnen ihr Name und ihre Herkunft verleihen, denn die Ländereien ihrer Familien liegen oft in Schwarzmaraskan. Ginge es um Landbesitz, so wäre gegenwärtig *Reojian, der Haran Sinodas*, der mächtigste Adlige des freien Maraskans. Doch dem ständig frohgelauten, außerordentlich gut aussehenden Haran sind solche Gedanken fremd. Er ist ungemein stolz darauf, daß das kleine Sinoda zum Beginn der maraskanischen Wiedergeburt werden durfte. Daß er sich in seiner ehrlichen Freude hierüber oft gar nicht seinem Alter entsprechend benimmt, sieht man ihm nach. Schließlich weiß jeder, daß er nicht anders kann, denn der Haran befand sich lange in der Gefangenschaft von Helme Haffax. Er hat dort so schreckliche Dinge erlebt, daß die Priesterschaft der Zwillinge nach Reojians Befreiung durch die Rebellenführerin *Aldifriedjida* keine andere Hilfe sah, als den Haran mit so viel Täluedwasser zu behandeln, daß sich der Mitdreißiger nun an nichts mehr erinnert, was nach seinem zwölften Lebensjahr geschah. Die Wezyradim sind ein hant zusammengewürfelter Haufen. Das



Shikanydad sah sich bald nach seiner Ausrufung mit einem Problem konfrontiert: Etliche der bisherigen Rebellenführer waren Gemeine und seit Jahr und Tag nicht mehr gewohnt, Befehle entgegenzunehmen. Welches sollte ihr Platz künftig sein? Die Entscheidung fielte *Milhibethjida die Kindliche*, zuletzt Hohe Schwester Tuzaks, die eigens aus der Verborgenen Stadt angereist war. Unangekündigt trat die Siebzehnjährige – sie wirkt Jahre jünger – in vollem Ornat in die Versammlung und bekundete: „Es erscheint ein guter Gedanke zu sein, daß die Streiter der Vergangenheit auch die Streiter der Zukunft sind.“

Was blieb den Versammelten anderes übrig als zuzustimmen? Allein der Anblick einer Hohen Schwester *außerhalb* eines Tempels gab den meisten ein so mulmiges Gefühl, daß sie alles für einen *guten Gedanken* befunden hätten. Damit war es freilich noch nicht getan, denn viele der Rebellenführer, die mit einem Schlag zu Kriegs-Wezyradim des Shikanydads befördert worden waren, waren sich spinnefeind. Auch hier wußte die Hohe Schwester Abhilfe zu schaffen, und zwar durch eine Reihe einzelner Gespräche.

Nun kann man sie also gelegentlich im *Alabasternen Rat* einträchtig beisammensitzen sehen: diejenigen, deren Vorfahren schon Königin Umradjida I. als Wezyradim dienten, dazwischen den Adelsprößling *Mujiabor* von den Fren'Chira Marustazzim, die kleine Bäuerin *Aldifriedjida*, den kugelrunden *Haran*, ein ehemaliger Instrumentenstimmer, dessen wahren Namen niemand kennt, *Thyrisab*, die mit Verweis auf ihr blondgesträhtes schwarzes Haar behauptet, eine Nachkommin des ersten Buskurs Dajins VII. zu sein, und der man eine enge Freundschaft zu den Hexen der Rächerinnen Lycosas nachsagt, und wie sie sonst alle heißen. Sie benehmen sich überaus friedlich, denn keiner von ihnen ist auf ein weiteres Gespräch mit der Hohen Schwester erpicht, und was nördlich der Grenze im feindlichen Dschungel geschieht, erfährt sowieso niemand.

Gerade die Streitmacht des Shikanydads spiegelt die Geschichte Maraskans der letzten Jahrzehnte wider. Viele der jungen Männer und Frauen haben im Jahre 29 Hal die Insel zum ersten Mal gesehen! Sie hören auf fremdartig klingende Namen wie Istvanziber, Thesjasab, Duchdojian oder Petarjida.

Beni Bornrech, so werden viele dieser Großneffen und -nichten in freundlichem Spott genannt, gleichgültig ob ihre Wiege im Bornland oder Khunchom stand oder ob sie ihre ersten kriegerischen Sporen bereits im Krieg Al'Anfas gegen das Kalifat erwarben. Die *Beni Bornrech*, das sind die Kinder der Flüchtlinge, die Heimatlosen, die ihre Wurzeln weit in der Vergangenheit Maraskans und in seinen Legenden suchten. Sie sehen sich als die neuen Beni Rurech, gar die besseren, da sie nicht als Flüchtlinge nach Maraskan kamen, sondern waffentragend auf den Schiffen einer gestohlenen Flotte. Sie lechzen nach allem, was nach alter Tradition aussieht, und stöhnen unter der oft unbekannten Hitze des Landes.

Daneben gibt es vielfältige Milizen, nun allesamt regulär, und die Grenzwächter, die alten Rebellen, die weit im Norden, oft verstärkt durch Überlebende des früheren Feindes, gegen den neuen streiten.

Das Shikanydad, das bedeutet Aufbruch und Hoffnung in nächster Nähe des Grauens, das bedeutet die Gewißheit, eines Tages unweigerlich zu siegen gegen zwei gewaltige Feinde, aus deren Herrschaftsgebiet Furchtbares zu hören ist.

Die einstigen Rebellen und das Shikanydad machen keine Gefangenen. Der Feind, das sind die Wesen aus dem Äthrajin, so hat es die Priesterschaft verkündet, und wer verhandelt schon mit Dämonen? Wer verzeiht jenen, die behaupten, nur Verführte des Bethaniers gewesen zu sein? Darauf gibt es nur eine Antwort: „Kläre das mit Boron und Tsa, wie du es schon längst getan haben könntest.“

Wovon lebt das Shikanydad? Von den Tabakplantagen Sinodas, vom Alabaster, von Perlen, von Heilpflanzen, die unter großen Gefahren aus den Wäldern des Binnenlandes beschafft werden, erheblich teurer als das, was die Heptarchien anbieten, und in viel kleinerer Menge. Wichtig sind die Exilantengemeinden auf dem Festland, ein neuer Handelspartner ist Sylla, die Piratenstadt, mit der die Zwillinge *Vegsajida* und *Vegsasab* – ehemals gesuchte Schmugglerinnen, nun Handels-Wezyradim – seit Jahren gemeinsame Interessen verbinden.

Meisterinformationen zum 'sozialen Status':

Auch für die meisten Helden bringt das Shikanydad einen Neubeginn mit sich. Ansehen, das außerhalb Maraskans erworben wurde, ist von keinerlei Bedeutung. Das liegt daran, daß sich die Maraskaner – ob zu Recht oder Unrecht – nach Haffax' Verrat alleingelassen sahen und daß denen, die danach von der Insel entkamen, oft nur widerwillig andernorts Zuflucht gewährt wurde. Das erklärt das mitunter rücksichtslose Vorgehen der Maraskaner in der Zeit vor der Rückeroberung Sinodas.

Im Shikanydad gibt es Menschen, die davon wissen, daß es den Plan gab, Bastrabuns Bann neu zu errichten. Aus ihrer Sicht ist dieser Plan gleichbedeutend mit der kaltherzigen Bereitschaft, ihr gesamtes Volk den dämonischen Wesenheiten zu überlassen. Das Ansehen der Spektabilitäten, die den Plan verwirklichen wollten (bzw. jener, deren Verstrickung darin vermutet wird), ist bei den betreffenden Personen noch erheblich geringer als das jedes arethinidischen Tyrannen. Auch wenn die wenigen Wissenden ihre Kenntnis für sich behalten, so sind sie gerade in den Kreisen zu finden, auf die Ihre Helden im Shikanydad möglicherweise angewiesen sind. Eine engere Bekanntschaft mit Khadil Okharim oder Rakorium Muntagonus ist hier bestimmt kein Vorteil.

Sinoda

Einwohner: um 2000, wachsend

Tempel: Rur & Gror (der neue, zweitürmige Backsteintempel soll bis 33 Hal vollendet sein), Efferd (geschändete Ruine, kleines Nebengebäude nutzbar)

Stadtherr: Haran Reojian von Sinoda

Wappen: Weiße Perle auf gelbem Grund

Bis vor kurzem beschrieben Reiseberichte Sinoda wie folgt:

»An der Südspitze Maraskans, östlich des Kaps, dem die Stadt ihren Namen leiht, liegt Sinoda, die Perlengleiche. Es ist ein beschauliches Städtchen von rund 1.000 Einwohnern, dessen würfelförmige Häuser allesamt aus dem Gestein der nahegelegenen Alabastersteinbrüche erbaut wurden. Sinoda, das einen kleinen Fischereihafen sein eigen nennt, lebt von der Perlenfischerei, dem herben Pfeifenkraut der großen Plantagen des Umlands und vom Alabasterabbau.«

Solche Beschreibungen wurden hinfällig, als Anfang 29 Hal die weißmaraskanischen Wehren die Stadt befreiten und die Handlanger Borbarads wuchtvoll bis zu den Hängen des Amdeggyns zurückdrängten. Sinoda, der Stachel, wie die Stadt jetzt genannt wird, ist wieder Herrschaftssitz eines Harans und Hauptstadt des Shikanydads. Der Ort platzt aus allen Nähten, denn innerhalb weniger Tage verdoppelte sich seine Einwohnerzahl, und sollte die rege Bautätigkeit anhalten, so wird sie sich schon 32 Hal abermals verdoppelt haben!

Sinoda war immer eine recht wenig maraskanisch anmutende Stadt, da der holzfressende Aldec-Käfer den Bau von Turmhäusern verhinderte. Auch das ist in der Veränderung betroffen, denn ein neues Stadt-



viertel entsteht, geprägt von einem 'maraskanischen' Baustil, der in der Fremde, in Festum, erfunden wurde: Wohntürme aus Backstein.

Noch betrachten die Alteingewohnten die neuen Bauwerke argwöhnisch: Kann man wirklich in diesen Turmhäusern wohnen? Werden sie nicht einstürzen? Viele Sinodaner sind auch tief in ihrem Innern überzeugt, daß über kurz oder lang der Aldec-Käfer ziegelfressende Vettern aus den Wäldern der Insel zu Hilfe rufen wird ...

Den neuen Erfordernissen ist der Fischereihafen zwar nicht gewachsen, doch das stört die meisten Kapitäne des neuen Maraskans nicht. Das Anlaufen verborgener Buchten und einsamer Strände ist ihnen

sowieso seit Jahren vertrauter, als in einem richtigen Hafen vor Anker zu gehen.

Kultureller Mittelpunkt der Stadt ist das 300 Köpfe fassende – und neuerdings häufig genutzte – Abudijian-Theater, erbaut 166 – 162 v.H. von einem bald darauf ruinierten Pfeifenkrautbaron. Der Rundbau erlangte im Jahr 25 Hal eine neue Bedeutung, als die vereinigten Rebellen der *Sira Jerganak*, *Fren'Chira Marustazzim* und des *Haranydads* ihr Hoch auf den einstigen König Dajin den Frommen ausriefen, von dem viele Maraskaner überzeugt sind, daß er insgeheim wieder unter ihnen weile.

Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

Genauer Name: Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads

Spezialgebiet: Verwandlung von Lebewesen/Antimagie

Ausrichtung: grau

Akademieleiter: Hesindajida (Djajaja) von Tuzak, Perjin (Kraljew) von Lowangen

Zahl der Lehrmeister: 4

Zahl der Schüler: 32

Die *Schule der Vierfachen Verwandlung* wurde 28 Hal als loser Zusammenschluß ehemaliger Tuzaker Absolventen und Eleven im Khunchomer Exil gegründet und zog gleich nach der Befreiung nach Sinoda um. Eine beträchtliche Geldspende aus unbekannter Hand ermöglichte den Gründern den Erwerb eines geräumigen Herrensitzen am Stadtrand Sinodas, der jedoch mittlerweile im Neubaugebiet liegt, beinahe Tür an Tür mit dem noch im Errichtung befindlichen neuen Rur-und-Gror-Tempel. Wiewohl diese Nachbarschaft zufällig zustande kam, könnte sie auch beabsichtigt gewesen sein, da sich die Schule weniger der Wissenschaft verpflichtet fühlt, als den praktischen Erfordernissen des kämpfenden, Rur-und-Gror-gläubigen Maraskans – oder allenfalls noch ihrem unbekannten Mäzen.

Diese Selbstverpflichtung ist nicht weiter verwunderlich, da die Akademieleiterin Hesindajida eine Tochter der beiden letzten (und unter Helme Haffax hingerichteten) Leiter der Tuzaker Akademie ist, und viele der gegenwärtigen Eleven Zeugen des dortigen Mordens in der Zeit zwischen dem Tod Jandon Bluughs und der endgültigen Übernahme der Tuzaker Akademie durch die Borbaradianer waren. Wiewohl die Unterweisung im Rur-und-Gror-Glauben *offiziell* nicht Teil des Curriculums ist, wird von den Zöglingen erwartet (und von diesen überwiegend befürwortet), freiwillig an zusätzlichen Seminaren mit illustren Titeln teilzunehmen, die allesamt auf eine intensive Unterweisung im Rur-Gror-Glauben hinauslaufen. (Diese fortwährende Indoktrination bewirkt bei nichtmaraskanischen Eleven eine Bekehrung zum Rur-Gror-Glauben bei 1–18 auf W20; bei Absolventen eines Zweitstudiums immer noch bei 1–12.)

Gastdozenten sind relativ häufig, da von jedem ehemaligen Absolventen der Tuzaker Akademie, der sich in Sinoda aufhält, erwartet wird, vor den Zöglingen der *Schule der Vierfachen Verwandlung* einen Vortrag zu halten. Diese Gastvorträge sind von sehr unterschiedlicher Qualität. Meist stammen sie aus dem Erfahrungsschatz des reisenden Magus, bisweilen beschäftigen sie sich mit äußerst spezialisierten Theorien, mitunter hat ihr Inhalt nur am Rande mit Magie zu tun und hätte noch vor kurzem ausgereicht, die Vortragenden bis

zum Ende ihrer Tage in einem Kerker des Kaiserreiches verschwinden zu lassen.

Veränderung der Startwerte

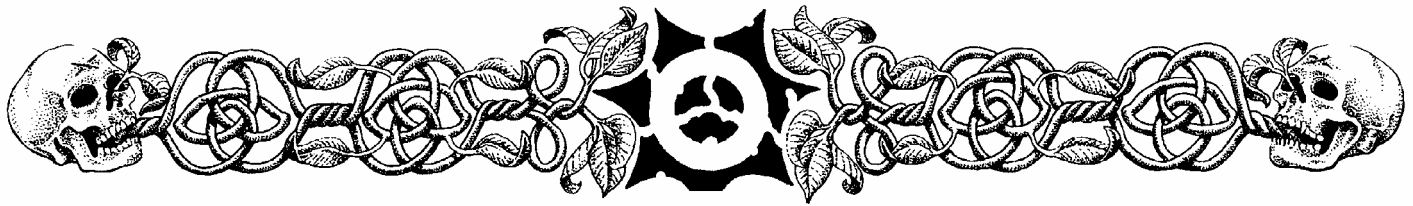
Talente: Wurf Waffen +1, Boxen –1, Hruruzat +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fischen/Angeln +3, Pflanzenkunde +1, Orientierung +2, Tierkunde +3, Wildnisleben +3, Gefahreninstinkt +1, Sinnenschärfe +1, alle gesellschaftlichen Talente außer Bekehren, Lügen und Etikette –1, Geographie +1, Magiekunde –2, Götter und Kulte +3, Rechnen –1, Sprachen –1, Heilkunde Gift +1, Sternkunde –2

Zauberfertigkeiten: Die Ausbildung an der Akademie orientiert sich an der ihrer Vorgängerin, hat aber nicht annähernd deren Niveau. Allerdings werden nun auch Kenntnisse vermittelt, deren Besitz und Weitergabe an der alten Akademie verboten waren, d.h. alle gildenmagischen, elfischen, satuarischen und druidischen Verwandlungssprüche (mit Ausnahme der DRUIDENRACHE) +1 (Haussprüche s.u.); schelmische Magie ist unbekannt (–2 auf Startwert). Streng verboten sind alle Borbaradianersprüche, jegliche Dämonologie und der NEKROPATHIA (jeweils –3). Glaubt man den Schauergeschichten der Eleven, so hat die Beschäftigung mit diesen Gebieten der Magie ernstere Folgen, als nur den Verweis von der Akademie. Üblicherweise fällt dabei der Name der Magistra Niamasab, einer Frau, die zwar keiner Fliege etwas zuleide tun könnte, jedoch eine Kusine der jüngst zur Kriegs-Wezyrada erhobenen Freischärlerin Thyrisab ist, deren Umgang nicht jedermanns Geschmack ist.

Haussprüche: ADLER WOLF, IMAGO TRANSMUTABILE, PARALÜ, alle kleinen Mutandas (WAGEMUT ..., KLUGHEIT ..., EMPATHIE ... etc), VERWANDLUNGEN BEENDEN, BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, WIDER HELLSICHT, PENTAGRAMMA (JE +1)

Alte Formeln: An weiteren alten oder weniger bekannten Formeln sind nur der **Anvilarium** und der **Applicatus** verfügbar.

Anmerkung: Ganz nach alter Tuzaker Tradition sammelt die junge Akademie jedwede Abhandlung aus dem Gebiet der *Mutanda* und jetzt auch Antimagie. In der Bibliothek findet man neben Schriften, die sich mit hochspezialisierten Verfeinerungen von Verwandlungssprüchen beschäftigen, auch viel Esoterisches und Obskures: elegante Theorien der frühen und mittleren *Peldiker* mit ihren teils unweisbaren Voraussetzungen, kompromißlose Streitschriften der *Majikim* ("Als erstes ist der Verwandler zu verwandeln!") oder Auszüge aus der *Magica Novissima* des 'Geodenbeobachters' Gergorn von Unterstein.



Die Waffen Maraskans

Maraskan hat Aventurien um eine Reihe berühmter und berüchtigter Waffen bereichert. Die wohl bekannteste ist das Tuzakmesser mit seiner eigentümlichen Schelle, die Gegenstand zahlreicher Legenden ist. Das **Tuzakmesser** gilt als die Kriegerwaffe des Maraskanischen Königreichs, obwohl es auch schon von den Kriegern Fürst Djurmolds I. geführt wurde. Etwas weniger bekannt ist der **Nachtwind**. Sein Ruf ist schlecht, oft wird das Schwert – völlig an den Tatsachen vorbei – als Meuchlerwaffe bezeichnet. Diesen zweifelhaften Ruf verdankt der Nachtwind dem Umstand, daß er vor allem bei den Streitern der unabhängigen Baruune beliebt war; keinem Haran untertan, neigten sie oft zur Rebellion. Klassisches Beispiel ist der spätere Dajin II., dessen Krieger seinen Vorgänger während des Umsturzes mit einem Nachtwind erschlugen. Erheblich zum üblen Ruf der Waffe dürfte jedoch die *Oktilianische Horde* Königin Umradjidas I. beigetragen haben, die ihn ebenfalls führte und in deren Händen der Ruf als Meuchlerwaffe noch am ehesten gerechtfertigt gewesen sein dürfte.

Die weitaus häufigste Waffe Maraskans ist jedoch der **Schnitter**. Jede Bauernfamilie verfügt über mindestens eine dieser Klingen an langem Stiel (dem tulamidischen Pendant zur Sturmsense), weshalb der Schnitter auch zur typischen Rebellenwaffe avancierte. Bei den (sehr wenigen) Reitern Maraskans war und ist ein kurzer



Stoßspeer gängig, der der tulamidischen *Dschadra* sehr ähnlich ist.

Selbst bei Exilmaraskanern wird heutzutage der **Hartholzharnisch**, auch *Küferpanzer* genannt, als die klassische maraskanische Rüstung angesehen. Das ist nur zum Teil richtig, denn der Holzharnisch ist die Rüstung für den Dschungel, und als solche soll er seinen Träger gegen eine Vielzahl anderer Feinde schützen.

Was macht einen guten Hartholzharnisch aus? Nicht daß er aus Eisenholz gefertigt ist, kunstvoll verziert oder schreiend bunt bemalt ist, sondern daß ein gewisser Teil der Rüstung aus stark harzendem (und duftendem) Holz besteht, wie etwa Atany, Iboab, Marazeder u. ä. Wie groß der Anteil dieser Hölzer ist und welche Kombination verwendet wird, ist streng gehütetes Geheimnis maraskanischer Rüstungsbauer. Das Ziel ist jedoch immer dasselbe, nämlich möglichst viele der kleinen Plagegeister, die mitunter gefährlicher sind als alle menschlichen Feinde, vom Träger der Rüstung abzuschrecken. Ein sehr guter Harnisch soll fast die Hälfte der stechenden und beißenden Ungeheuer fernhalten, und gegen viele der größeren tierischen Feinde soll die grellbunte Bemalung wirken, die häufig einem der unzähligen Gifttiere der Insel nachgebildet ist.

Bögen und Armbrüste waren auf Maraskan immer selten. Die typische Fernwaffe ist der **Diskus**, der es in der Hand eines geübten Werfers mit einem Kurzbogen aufnehmen kann. Neben dem normalen Diskus gibt es den schweren **Kriegsdiskus**. Er wird mit gepanzerter Hand geworfen, denn seine Kante ist rasiermesserscharf.

Eine recht ungewöhnliche Waffe ist der *Aspyrdagg*, ein übergroßer, hochbeschleunigter Diskus (siehe *Das Land an Born und Walsach*, Seite 143). Diese Waffe scheint uralte zu sein und wurde offenbar erst in jüngster Zeit aus den Heiligen Rollen rekonstruiert. Als die ersten *Aspyrdagg* in Neu-Jergan ihre Fertigkeit einübten, wurden sie von den Festumern noch unverständlich bestaunt. Mittlerweile hat sich gezeigt, daß die damals verwendeten Diskusse aus weichem Pappelholz nur Übungswaffen waren, nicht zu vergleichen mit Aspyrdaggs aus Eisenholz mit ihrer mauerbrechenden Wirkung. Doch auch diese scheinen nur eine abgeschwächte Variante dessen zu sein, was die Heiligen Rollen enthüllten. Die mit dem Namen *Drachenwaffe* bezeichneten *singenden Schleuderscheiben*, die bei der Eroberung Sinodas zur Anwendung kamen, wurden seither nicht wieder gesehen. Offenbar unterliegt ihr Einsatz strengen Geboten seitens der Tetrarchen oder der Priesterschaft.

Bezeichnung	TP	Gewicht	Reichweite (Schritt)
Preis			
Diskus	1W+3	30	60 25 S
Kampfdiskus ¹	1W+4	50	40/60 ² 40 S

1) KK mindestens 14, ab KK 15: TP: 1W+4+(KK-14), zwingend benötigt wird ein Panzerhandschuh: 15 S

Da der Umgang mit dem Schweren Kampfdiskus nicht ganz einfach ist, erfordert die größere Reichweite meisterliche Beherrschung der Waffe (TAW 10, erst ab dann Entfernungstabelle: Kurzbogen, darunter Entfernungstabelle: Wurfspeer). Der normale Diskus verwendet die Wurfspeer-Tabelle. Der Schaden beider Waffen ist entfernungsunabhängig.



Persönlichkeiten Weißmaraskans

Der Maran (Tierkönig)

Auf Maraskan gibt es etliche Berichte über Begegnungen mit *dem Maran*, auch bekannt als *Die Rote Plage*, *Der Unsägliche Vogel*, oder *Das-Biest-dem-man-den-Hals-rumdrehen-sollte*. Der Maran ist ein überaus stattliches Exemplar eines Roten Marans und möglicherweise ihr Tierkönig, vielleicht aber auch nur ein sehr alter Vogel, der sich als Tierkönig ausgibt. Wenn Sie in der Gegenwart eines Tierkönigs die Aura des Uralten erwarten, so liegen Sie richtig. Sie ist fühlbar, auch wenn der Vogel keine Bemerkungen abgibt über "einige humorvolle Schuppige, die kürzlich auf die Insel kamen".

Wenn Sie von einem Tierkönig die Ernsthaftigkeit des Uralten erwarten, so liegen Sie falsch. Marane leben seit jeher in dem Glauben, Herrscher des Himmels über Maraskan zu sein. Deshalb greifen sie Drachen an. Wer jemals *dem Maran* begegnete, den wundert das nicht mehr. Der Maran ist die verkörperte Arroganz ("Ich brauche keinen Namen, denn *mich* kann man ihm Gegensatz zu ... *euch* ... nicht verwechseln!"), und es scheint niemanden zu geben (außer einem anderen Maran), den er auch nur ansatzweise als ernstzunehmend ansieht, von ebenbürtig ganz zu schweigen. Er ist dafür berüchtigt, auch die Besonnensten zur Weißglut zu treiben. Bekannt ist die Geschichte über einen Zwerg, der in unterdrücktem Zorn bei einem Gespräch zwei Backenzähne zermalmt haben soll, während er abwechselnd 'Hutzel', 'Stollenmade' etc. genannt wurde. Dagegen nimmt sich die Geschichte über einen bekannten Magus, der konsequent als 'Schamane' bezeichnet und nach dem Fehlen seines 'Baströckchens' befragt wurde, noch harmlos aus.

Ebenfalls ist *der Maran* dafür berüchtigt, daß er seinen Gesprächspartnern (Opfern?) bisweilen durch geschickt plazierte Nebenbemerkungen Ideen in den Kopf setzt, über die sich die Geplagten wochenlang das Gehirn zermartern, bis sie eines Tages zu dem Schluß kommen, daß das Ganze weder Hand noch Fuß und vermutlich rein gar nichts zu bedeuten hatte! (Oder etwa doch?)

Spätestens jetzt stellen sich zwei naheliegende Fragen. Die erste ist, warum Begegnungen mit *dem Maran* nicht jedesmal mit einem Mordanschlag enden. Offenbar vermag Der Unsägliche – seit Jahrtausenden darin geübt, seine Mitgeschöpfe zu demütigen und zu beleidigen – rechtzeitig zu erkennen, wann es brenzlich wird. Auch mag eine andere Bemerkung von ihm über "einige possierliche Kunststückchen, die mir die lustigen grünen Gesellen beibrachten" – vermutlich Echsenmagic – manchen vor einer voreiligen Tat abgehalten haben.

Die zweite Frage ist die, warum sich überhaupt jemand auf eine Unterhaltung mit *dem Maran* einlassen sollte. Sie ist leicht zu beantworten: Der Maran beginnt das Gespräch, und er beendet es auch. Die einzige Möglichkeit, dem zu entgehen, scheint rasche Flucht zu sein. Nicht einfach bei einem anhänglichen und flugfähigen Gesprächspartner mitten im Dschungel Maraskans.

Trotz aller Härten kann *der Maran* einer Heldengruppe sehr nützlich sein, da sein Wissen dem eines recht alten Drachen gleichkommt – allerdings sollte man sehr vorsichtig sein, bei dem, was er von sich gibt. Er kann auch unter besonderen Umständen ein sehr mächtiger Verbündeter einer Heldengruppe werden. Der Preis hierfür dürfte jedoch die völlige Aufgabe jeglicher Selbstachtung sein.

Anmerkung: Wie Sie bemerkt haben dürften, ist *der Maran* die ideale Begegnung an Tagen, wo ohnehin schon alles schief ging.

Mujiabor von den Fren'Chira Marustazzim

Schon bevor der zugleich bewunderte und gefürchtete Mujiabor zum Anführer einer der größeren Rebellengruppen wurde, galt er als sehr grausam: Auf ihn geht die Sitte der Fren'Chira Marustazzim zurück, Feinde lebendigen Leibes einzugraben und danach Maraskanfedern oder anderes giftiges Gewürm anzulocken, eine Hinrichtungsart, die vor ihm seit Generationen nicht mehr auf Maraskan gebräuchlich war. Der Ruf der Grausamkeit scherte Mujiabor nie, weder brüstet er sich damit, noch verteidigt er sich deswegen. Kritikern begegnet der Dschunkarensohn stets mit den Worten: „Geht in unsere Wälder, seht euch um und sagt mir danach, ob Rur grausam ist.“

Der 35jährige Mujiabor ist ein stattlicher, gut 95 Finger großer und gewandter Mann mit dünnem, rotbraunem Haupthaar und blaßblauen Augen. Er ist ständig in Bewegung und spricht gestenreich. Sein Auftreten ist völlig theatralisch – kein Wunder, denn einige seiner engsten Vertrauten gehörten zu einer Theatertruppe, die zu Kaiserzeiten zu langjähriger Zwangsarbeit verurteilt worden war. Auch neigt er zu starken Übertreibungen, was er gelegentlich sogar zugibt, meist jedoch um zu erhärten, daß etwas anderes, das er gerade vertritt, nun keine Übertreibung sei.

Eine irritierende Angewohnheit des Führers der Frenchirakanim ist es, Fremden, mit denen er sich unterhält, mitten im Gespräch die Wange zu tätscheln. Aus einem seltsamen Aberglauben heraus ist er überzeugt, daß alle, die vor der Berührung zurückschrecken (*Selbstbeherrschungs-Probe*), einen schlechten Charakter haben müssen und zu Verrat neigen. Elfen sind für den Frenchirakanan *die verräterischen Dschinne*. Dieser Eindruck ist nachvollziehbar, wenn man weiß, daß ein guter Teil von Mujiabors Verwandten während des Tuzaker Aufstandes umkam, als sie den Kaiserlichen Truppen einen Hinterhalt legten, der von einem Elfenspäher mit Hilfe einer Scheunenkatze aufgedeckt worden war.

Seit ein paar Jahren begründet Mujiabor seine Anweisungen gelegentlich mit mysteriösen Eingebungen und Traumgesichten. Wollte man sie alle für wahr nehmen, so müßte man annehmen, daß Mujiabor viele seiner Nächte in eifriger Konversation mit den Großen der maraskanischen Geschichte verbringt. Gerade wegen dieser *Visionen* steht Mujiabor bei einigen seiner Rivalen im Verdacht, für einen Sprößling des niedrigen Adels sehr hochfliegende Träume zu haben. Jedoch gibt zu denken, daß der Rebellenüberfall auf Sinoda im Jahr 25 Hal ebenfalls auf eines seiner Traumgesichter zurückging. Damals wurden beachtliche Waffenvorräte erbeutet und im Umland Sinodas versteckt, die bei der Befreiung von großem Nutzen waren.

Der Haran des Haranydads

In den letzten Jahren der kaiserlichen Herrschaft kam für manchen Reichssoldaten ein Marschbefehl in Gebiete, die von den Rebellen des *Haranydads* kontrolliert wurden, beinahe einer Aufforderung zur Fahnenflucht gleich. Denn das *Haranydad* bedeutete Kampf gegen einen unsichtbaren Feind, der unerwartet zuschlug und als unbesiegbar galt. Da die kaiserlichen Soldaten nichts über den Anführer ihrer gefürchteten Gegner wußten – dafür aber um so mehr schaurige Gerüchte kannten –, erschien es ihnen naheliegend, ihn als *den Haran* zu bezeichnen, ein Kriegsname, der an dem ehemaligen Rebellenführer hängen blieb.



Für das Denken *des Harans* ist es ungemein typisch, sich für seine Rebellengruppe einen wenig greifbaren Namen wie *Haranydad* (= Graf-schaft, Herrschaft) auszudenken und den Rest der Phantasie seiner Feinde zu überlassen („Eisen und Leder schützen ihre Körper, doch was schützt sie vor ihren Ängsten?“). Kein anderer Rebellenführer verstand es so gut wie er, Gerüchte für sich arbeiten zu lassen. Erschien ihm eines für seine Zwecke günstig, so ließ er oft in Gegenden, wo das Gerücht noch gar nicht bekannt war, seine Weitergabe untersagen, mit dem Erfolg, daß es sich um so schneller – und scheinbar glaubwürdiger – ausbreitete. Daher rührt auch der immer noch vorhandene Irrglaube mancher, *der Haran* sei der wiedergeborene *Dajin der Fromme*. Doch nicht nur Phexens Gaben scheinen dem 37jährigen Handwerker-ohn reichhaltig in die Wiege gelegt worden zu sein. Er ist ein gebore-

ner Strategie und könnte – so er denn wollte – einer der Mächtigen des neuen Maraskans werden. Doch dagegen steht sein Wort: „Maraskan hatte immer genügend, die herrschen wollten. Ich wünsche einst im Kreise zahlloser Enkel zu sterben.“

Mit seiner enormen Leibesfülle bei 92 Fingern Größe entspricht *der Haran* keineswegs dem Bild, das man sich von einem heldenhaften Dschungelkrieger macht (obwohl die langen schwarzen Haare und die dunkelbraunen Augen für den Garethja schon 'typisch maraskanisch' wirken). Diesbezügliche Anspielungen nimmt er sehr krumm (was sein ergebenes Gefolge jedoch nicht daran hindert, sie dennoch gelegentlich zu machen). Deshalb ist ein Wechsel des Gesprächsthemas dringend angeraten, wenn man *den Haran* sagen hört: „Dicke gelten als gemütlich. Ich gehöre nicht dazu!“

Der Zweite Finger Tsas

Wenn Sie nicht zu den Menschen Maraskans gehören, durchschauen Sie den Schwindel sofort: Maraskaner haben eine blühende Phantasie! Wenn der Tag lang ist, so verbreitet dieses Völkchen die haarsträubendsten Schauergeschichten! Vom rachsüchtigen Baum, vom flegelhaften Tierkönig, vom furchtbaren Schmetterlingsmann, von Rudeln jagender Grashüschel, oder eben auch von einer allmächtigen, streng geheimen Meuchlerorganisation! Gerade letzteres ist eine drollige Idee! Abgesehen davon, daß bekanntlich alle Maraskaner geborene Meuchelmörder sind – das kann Ihnen jeder KGIA-Offizier bestätigen! – wie, bitte schön, sollte ausgerechnet im schwatzhaften Maraskan eine Mörderbande jahrelang im Geheimen wirken können? Eine Viertelstunde lang, ja, das erscheint Ihnen gerade noch glaubhaft, doch alles was darüber hinausgeht ist absurd!

Wenn Sie dagegen in den Gassen Tuzaks oder Neu-Jergans aufgewachsen sind, sehen Sie das anders. Nehmen wir an, daß eines Tages eine ganz gewöhnliche junge Frau bei Ihnen vorbeikommt, und zu Ihnen sagt: „Ich bin Alrysha, achtbares Mitglied der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas.“

Als Sie das hören, *wissen* Sie, daß Ihnen eines der gefährlichsten Geschöpfe Maraskans gegenübersteht. Sie *wissen* ebenfalls, daß Ihre Besucherin die Wahrheit spricht, denn – das haben Sie munkeln hören – die *Bruderschaft* versteht keinen Spaß mit Leuten, die ihren Namen zu unrecht benutzen, genau so wenig, wie sie Konkurrenz duldet. Und schließlich sind Sie auch selbstverständlich überzeugt davon, daß Sie in wenigen Augenblicken nicht mehr leben werden. Sie mögen sich noch fragen, wer für Ihren Tod bezahlte, oder ob das Völlegefühl, daß sie vor ein paar Tagen verspürten, ganz andere Ursachen hatte als die vermuteten, doch an ein Entrinnen aus Ihrem Schicksal glauben Sie nicht.

Da Sie nicht wissen können, daß Sie im Ernstfall statt Alryshas Namen allenfalls ein leises „Begegne der Schwester!“ gehört hätten, bevor Sie die Bekanntschaft von Tsas Bruder Boron gemacht hätten, vernahmen Sie mit Erleichterung, wie ihre Besucherin weiterspricht: „Die Bruderschaft erbittet eine Gefälligkeit von dir ...“ Diese Bitte werden Sie nicht abschlagen. Sie werden sich später vielleicht einbilden, bei den Mördern Maraskans etwas gut zu haben, doch allzu sehr werden Sie sich nicht darauf verlassen. Schließlich erwarten Sie ja auch von einer Maraskantarantel keine Dankbarkeit.

Meisterinformationen:

■ Auch für die meisten Maraskaner ist die *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* nicht viel mehr als ein Gerücht, wenn auch eines, an des-

sen Glaubwürdigkeit niemand zweifelt. Schließlich gibt es nicht so viele Möglichkeiten, bei denen jemand die Bekanntschaft eines leibhaftigen Mitgliedes dieser Organisation machen könnte. Nach den gängigen Gerüchten soll die *Bruderschaft* für das Ableben der Hälfte aller maraskanischen Herrscher verantwortlich sein, niemals scheitern, wenn sie es auf jemanden abgesehen hat, und allgegenwärtig sein. Letzteres stimmt nicht ganz. Wahr ist, daß die *Bruderschaft* in allen Städten zuhause ist, wo genügend Maraskaner leben, in Jergan genauso wie in Festum oder Khunchom. In allen diesen Städten gibt es Örtlichkeiten, wo man angeblich Kontakt zu der *Bruderschaft* aufnehmen kann. Die genannten Orte sind zwar meist die falschen, doch wer lange genug sucht, wird fündig werden.

Die *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* ist eine rein maraskanische Angelegenheit. Wer ihre Dienste in Anspruch nimmt, ist Maraskaner, wer ihr zum Opfer fällt, ist es meistens auch. Es ist ihr völlig gleichgültig, wer Maraskan regiert, denn Herrscher sind nur Personen, die für einen Tod bezahlen oder für deren Tod bezahlt wird. Wie sehr sich die *Bruderschaft* als Staat im Staate begreift, zeigt sich im Verhältnis zu ihren Klienten: Niemand *beauftragt* die Meuchler Maraskans, sondern man *bittet* sie um ihre Hilfe, die dann entweder huldvoll gewährt oder abgeschlagen wird.

Viel Mitspracherecht bei der Ausführung des Mordes haben 'Auftraggeber' trotz des mitunter sehr hohen Preises nicht. Sie können eine Frist benennen, oder ob der Tod des Opfers als natürlich erscheinen soll oder nicht. Diese Selbstherrlichkeit hat die Legende geschaffen, daß die *Bruderschaft* bisweilen nicht nur Aufträge ablehne, sondern im Gegenteil das vorgesehene Opfer unter ihren Schutz stelle.

Die *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* entstand vor über 200 Jahren, als ein Teil der Zaboronitensekte gegen die willkürlich gewordenen Mordbefehle ihrer Oberhäupter aufbegehrte. Die Revolte führte zu einem langjährigen, schonungslos geführten Kampf innerhalb der Sekte, an dessen Ende nur noch eine der beiden Parteien übrig war. Die Sieger hatten zwar längst den Zielen der Sekte abgeschworen, aber in den Jahren des Kampfes den bezahlten Mord zu ihrem Gewerbe gemacht. Dennoch merkt man der *Bruderschaft* ihre Abkunft von einer Glaubensgemeinschaft bis zum heutigen Tage an.

Die mit rund 200 Mitgliedern recht große Organisation (das ist einer von 500 Maraskanern!) ist in unabhängige Sippen aufgeteilt, sogenannte *Äste*, deren Aufbau eine Imitat weltlicher Ordnung ist. An der Spitze steht jeweils ein *Zweiter Finger*, vergleichbar einem Haran oder einer Harani, der mit Hilfe seiner Minister regiert. Der wich-



tigste hiervon ist der Kämmerer, der *Wezyrad*. Fehden, wie im maraskanischen Adel, gibt es zwischen den einzelnen *Ästen* nicht. Konflikte werden nach allseits anerkannten Regeln beigelegt, denn wichtiger als jeder Streit ist die *Bruderschaft*. Es gibt für alles Regeln, selbst dafür, daß ein Mitglied nicht mehr mit den Weisungen des Anführers einverstanden ist. Das ist ungewöhnlich für eine Meuchlerbande, läßt sich aber aus ihrem Ursprung erklären und wird auch tatsächlich mit den *Vierundsechzig Fragen des Seins* begründet – jeder muß sie einst selbst stellen.

Die traditionelle Waffe der maraskanischen Meuchler ist die *Nadel*, ein sehr schmaler Dolch mit vierkantiger Klinge. Es spricht für die Macht der *Bruderschaft*, daß Mordopfer, die den charakteristischen Einstich der Waffe aufweisen, eher als Opfer eines Unfalls dargestellt werden, als daß jemand bereit wäre, die wahren Verantwortlichen beim Namen zu nennen.

Der Mord mit der *Nadel* ist bei weitem nicht die einzige Möglichkeit für ein *achtbares Mitglied*, jemanden zu Tode zu bringen. Die *Bruderschaft* hat im Laufe ihrer langen Existenz genügend einschlägiges Wissen angesammelt und erzieht ihre Mitglieder dazu, die Welt als Arsenal von Mordwaffen zu begreifen. Angeblich gilt die Ausbildung eines Mitgliedes erst dann als beendet, wenn es in einem ganz gewöhnlichen Wohnhaus zu *jedem* darin enthaltenen Gegenstand eine Möglichkeit benennen konnten, ihn für das furchtbare Handwerk zu benutzen.

Ein beträchtlicher Teil der Ausbildung beschäftigt sich mit recht allgemeinen menschlichen und philosophischen Fragen, etwa: *Wo ist unser Platz in der Welt?* Die Antwort lautet: *Wenn Rur keine Parder oder Marasken gewollt hätte, so hätte er auch keine geschaffen.* Dieses verdrehte Verständnis von Normalität ist beunruhigend, zumal wenn es mit der Erklärung verbunden wird: *Wenn die Mächtigen Krieg gegeneinander führen, so sterben viele; wenn wir uns der Angelegenheit annehmen, wenige.* (Gerade das ist jedoch eine Selbstbeweihräuche-

rung, da die Ermordung gekrönter Häupter nicht zum Alltagsgeschäft der *Bruderschaft* gehört.)

Ebenfalls zur Ausbildung gehört die Beschäftigung mit der eigenen Persönlichkeit – *Wer sich selbst belügt, wird blind!* – und den Beweggründen des Handelns: *Wir töten, weil wir bezahlt wurden, und nicht, weil jemand seinen Tod verdient hätte. Niemand verdient seinen Tod, denn der Tod ist kein Verdienst, sondern Bruder Borons Entscheid.*

Die Bruderschaft im Spiel

Im Zusammenhang mit den Schwarzen Landen sind die maraskanischen Meuchler vor allem deshalb interessant, weil sie die einzige Institution darstellen, die nahezu unberührt von den Ereignissen auch weiterhin auf der gesamten Insel tätig ist. Die *Bruderschaft* nimmt keine Aufträge von den Borbaradianern an, wendet sich aber auch nicht aus eigenem Antrieb gegen sie. Jedoch kann davon ausgegangen werden, daß ihre – Rur-Glor-gläubigen – Mitglieder über einen toten Borbaradianer mehr nicht allzu unglücklich sein werden.

Unter besonderen Umständen (Vermittlung durch eine Meisterperson) ist es denkbar, daß Ihre Helden die Möglichkeiten der *Bruderschaft* nutzen, um sich in Schwarzmaraskan zu bewegen. Wenn Sie Ihre Gruppe die Bekanntschaft eines der Meuchler machen lassen, so sollten Sie einen ganz gewöhnlichen Menschen darstellen, bei dem Ihre Helden sehr leicht vergessen können, welcher Tätigkeit ihr neuer Bekannter üblicherweise nachgeht.

Denken Sie daran: in ihrer eigenen Sicht unterscheiden sich die Meuchler Maraskans nur durch ihren etwas *ungewöhnlichen Beruf*. (Daraus kann leicht eine Gewissensprobe für ihre Helden werden). Geschäfte mit der *Bruderschaft* sollten grundsätzlich Ähnlichkeit mit einem Ritt auf dem Rücken eines Tigers haben. Denn bei Fehlern Ihrer Helden, die der *Bruderschaft* gefährlich werden könnten, wird diese Lösungen wählen, die Ihrer Gruppe nicht gefallen dürften.



Abenteuer auf Maraskan

In der Fürstkomturei

In diesem Gebiet der Insel sollte es darum gehen, etwas gegen den Blutdurst der Templer zu unternehmen oder Haffax' schwierige Versorgungswege zu stören. Die meisten Unternehmungen haben hier etwas 'militärisches' oder 'geheimdienstliches':

—Da die Bevölkerung der Insel – gerade auch in den Städten – durchaus aus Mittelreichern, Tulamiden und Maraskanern gemischt ist, bietet sich ein Stadt-Szenario für die ersten Erkundungen und auch das Kennenlernen des 'maraskanischen Lebensgefühls' an, sei es die Befreiung eines bislang unerkannten jungen Adligen aus Galeerensklaverei, das Übermitteln einer Nachricht an verborgen lebende Geächtete oder eine Spionagemission.

—Ein Mordfall in einer der großen Städte bietet auch seine eigenen Schwierigkeiten, allerdings müßten die Helden durch persönliche Betroffenheit dazu animiert werden, den Fall genauer zu untersuchen: Ein wichtiger Informant der freien Lande ist mitsamt seiner Familie bestialisch ermordet worden – eine Bluttat der Templer, über die kein Mensch redet oder ein Anschlag der Zaboroniten, die die Maske des Informanten nicht durchschauten und einen Schritt zur 'Verminderung der Verminderung der Schönheit der Welt' unternommen haben?

—Die nächste Aktion, die von einer Stadt ausgeht, könnte bereits Sabotage an der Flotte der Fürstkomturei sein. Da Haffax gezielte Vergeltungsaktionen an der Bevölkerung vermeidet (und ohnehin in Belhalhars Blutrausch wahllos Opfer verschleppen läßt), haben die Helden hier einigermaßen freie Hand. Allerdings weiß der Fürstkomtur um den Wert seiner Flotte.

—Zudem besteht die Möglichkeit, sich an Bord eines Gewürzschiffs nach Mendena oder eines Rauschmitteltransports nach Elburum zu schmuggeln und diesen unterwegs zu kapern – wieder ein Schiff weniger für die Heptarchen.

Mit zu den schwierigsten Aufgaben dürfte es gehören, einen der Suchtrupps abzufangen, die ins Inselinnere aufbrechen, um den 'verlorenen Splitter' zu suchen. Diese Trupps sind nicht klein, bis an die Zähne bewaffnet und häufig von Beschwörern und ihren Dämonen begleitet – andererseits würde sich niemand wundern, wenn solch ein Trupp nicht zurückkehrt.

Im Reich der Großen Schlange

Zentrales Element für das Inselinnere ist das 'Leopardenmuster', d.h. es kann sehr viele schwarze Flecken im Dschungel geben, wo entweder der 'Heerbann der friedlichen Schwestern' wütet oder Asfaloths Wandlungskraft lebende und unbelebte Materie pervertiert – es kann, aber es muß nicht. Vor allem nicht auf dem Weg, den die Helden gerade einschlagen. Hier im Inselinneren bieten sich an möglichen Szenarien an:

—Herz der Finsternis / Apocalypse Now: Ein ehemaliger Reichsoberst / Templer / ein Schlangenkultist / Belahalharpaktierer hat die anarchischen Verhältnisse genutzt und ein 'Kleinkönigtum' etabliert, von wo aus er das Umland drangsaliert und wo er seine versklavten Untertanen schikaniert. Bedauerlicherweise ist der 'König' im Besitz eines wichtigen Artefakts / entscheidender Informationen / einer wichtigen Zauberformel. Dorthin zu gelangen ist schon schwierig genug, aber ob vor Ort Diplomatie oder Waffengewalt entscheiden, bleibt bis zum letzten Augenblick offen.

—Ein typisches 'Artefakt', das der Bergung harrt, ist die Standarte der aufgeriebenen (und wegen des Bannerverlustes in Ungnade gefallenen) Adlergarde. Wahrscheinlich wird sie in der Templerfestung in Hemandu aufbewahrt, aber wer weiß schon genau, wo die Adlergarde ihr letztes Gefecht verlor ...

—Ebenfalls in den Bereich *Bergen von Artefakten* fallen Feldforschungen, die vom paranoiden Saurologen Rakorium Muntagonus initiiert oder von seinem Schüler Hilbert von Puspereiken durchgeführt werden und die natürlich Begeleitschutz benötigen, da die Skrechu es sicher nicht gerne sieht, wenn irgendwelche Glatthäuter in der echsischen Vergangenheit der Insel herumstochern. (Ganz nebenbei: Auch die wenigsten Achaz, selbst wenn sie Gegner der dämonischen Verwandlung der Insel sind, können sich für eine solche Vorstellung erwärmen ...)

—Diplomatie: Bei den Dutzenden von Rebellen Gruppen im Dschungel Zentralmaraskans, die trotz aller Bemühungen um Einheit immer noch sprichwörtlich zerstritten sind, braucht es jede Menge Verhandlungsgeschick, um hier eine zumindest zeitweilige Allianz herbeizuführen – vielleicht als Vorbereitung für einen neuen Vorstoß der Kämpferinnen und Kämpfer des Shikanydad? Vielleicht müssen aber auch die Achaz der Insel überzeugt werden, gegen die Charyptoroth- und Asfaloth-Paktierer in ihren eigenen Reihen vorzugehen ...

—Da das Shikanydad nur eine begrenzte Fläche der Insel beherrscht, kann es gut sein, daß ein dringend benötigtes Heilkraut nur auf dem Territorium der Skrechu vorkommt – aber wer weiß, ob es sich nicht schon in Aussehen und Wirkung verändert hat?

Im Umfeld des Shikanydad

—Zwar gibt es in den Heeren der Verbündeten kaum Diskuswerfer, aber die aranische / mittelreichische Generalität oder eine Magierakademie wie Khunchom hätte schon ein großes Interesse daran, was es eigentlich mit dem *Aspyrdagg* auf sich hat? Maraskanische Schmiedekunst? Aeromechanisches Geheimwissen? Ein magisches Artefakt?

—Ein *As'Haima* oder ein *Leg-ga-leg* ist in höheren Kreisen des Shikanydad 'abhanden gekommen' – und es war zudem eine überaus blutige Angelegenheit. Bedauerlicherweise ist in dieser Geheimnachricht der genaue Ort Asborans verschlüsselt – und nun im Besitz der Zaboroniten?