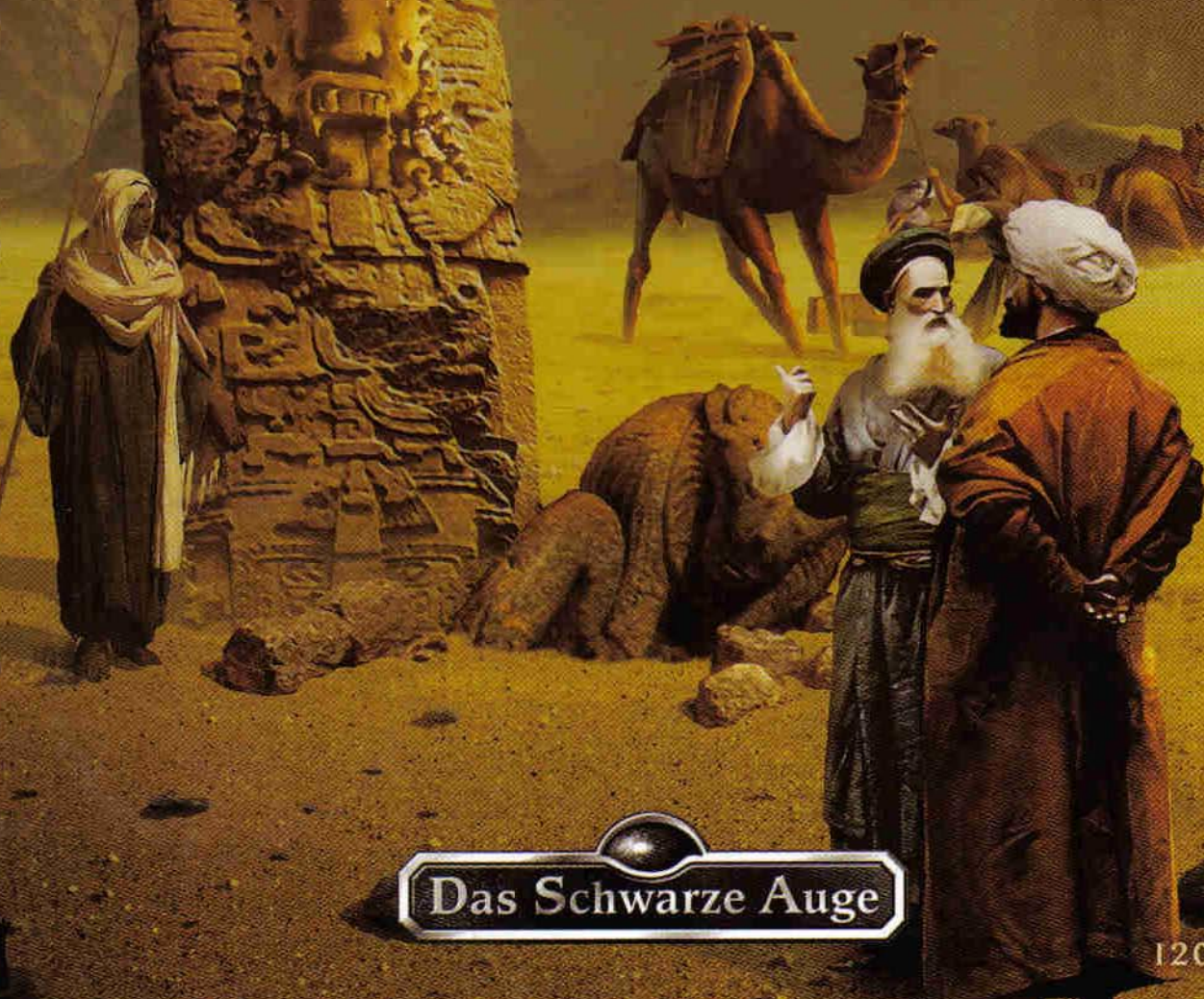


RASCHTULS A+EM

DIE WÜSTE KHÔM, DIE ECHSENSÜMPFE
UND DER SÜDLICHE RASCHTULSWALL



Das Schwarze Auge

12008

Das Schwarze Auge

RASCHTULS AUF EMM



FANTASY PRODUCTIONS

Tr. 004

AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

Gesamtredaktion

FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

Lektorat

MOMO EVERS,
FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

Coverbild

THOMAS THIEMEYER

UMSCHLAGGESTALTUNG,
GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ
RALF BERSZUCK

Innenillustrationen

ANDREAS ADAMEK,
ZOLTÁN BOROS/AGENTUR KOHLSTEDT,
CARYAD, FRANK FREUND, HORVY, HELEN KELLER,
INA KRAMER, MICHAEL NIETZER, SWEN PAPENBROCK,
DANIEL SCHREIBER, CHRISTIAN TURK,
SABINE WEISS, EVA ZIMMERMANN

Karten und Stadtpläne

ANDREE HACHMANN,
SABINE WEISS

Farbkarte der Region

INA KRAMER,
BEARBEITET VON TOBIAS WIERSCH
UND THOMAS RÖMER

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG
SKP DRUCK UND VERLAG GMBH & CO., PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von
Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997,
1999, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
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.

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04

Printed in Germany 2004
ISBN 3-89064-299-3





RASCHTULS AUFEM

DIE WÜSTE KHÔM, DIE ECHSENSÜMPFE
UND DER SÜDLICHE RASCHTULSWALL

REDAKTION

FRANK BARTELS, CHRIS GOSSE UND STEFAN KÜPPERS

ACHAZ

LARS FEDDERN, OLAF MICHEL UND STEFAN KÜPPERS

FERKINAS

STEPHANIE VON RIBBECK UND FRANK BARTELS

POVADIS UND KALIFAT

PIKLAS REINKE SOWIE CARSTEN-DIRK JOST, ELIAS MOUSSA UND CHRIS GOSSE

Mit weiteren Beiträgen von

ARMIN BUNDT, GÜNTHER DAMBACHMAIR, PETER DIEHN, LARS FEDDERN,
CARSTEN-DIRK JOST, OLAF MICHEL, JÖRG 'HAMPI' MIDDENBORG, ELIAS MOUSSA,
PIKLAS REINKE, STEPHANIE VON RIBBECK UND MARK WACHHOLZ

TULAMIDYA mit Anregungen von

MARTINA ALTVATER, BENJAMIN MARX, MARKUS PENZ, JÖRG RADDATZ, ANTON WESTE,
HADMAR VON WIESER UND TYLL ZYBURA

AUF GRUNDLAGE DER SPIELHILFE *Die Wüste Khôm und die Echsensümpfe*
VON JÖRG RADDATZ UND HADMAR VON WIESER SOWIE INA KRAMER UND THOMAS RÖMER

EINE DSA-SPIELHILFE



FANTASY PRODUCTIONS



İNHALT

Vorwort	5	Die Ferkinas	104
Die Khôm und die Echsenstümpfe – Ein Überblick	6	Die Kultur der Ferkinas	104
Geographisch	6	Wirtschaft und Handel	109
Flora und Fauna	7	Wissenschaft und Magie	109
Reisen in der Wüste	9	Ferne Götter, nahe Geister – die Religion der Ferkinas	110
Reisen im Gebirge	11	Recht und Gesetz	111
Reisen im Sumpf	14	Ausgewählte Stämme	112
Die Geschichte der Tulamiden und der Echsen	16	Die Achaz der Echsenstümpfe	117
Der Gottdrache Pyrdacor (bis 2100 v.BF)	16	Die Echsenstumpf-Achaz	118
Die ersten Tulamiden (2100–1700 v.BF)	18	Die Kultur der Stammes-Achaz	126
Unter den Sultanen (1700–17 v.BF)	19	Die Kultur der Archaischen Achaz	134
Die Herrschaft der Mittelländer (17 v.BF–760 BF)	21	Andere Rassen zwischen Raschtulswall und Selem-Grund	144
Das Erscheinen Rastullahs (760 BF)	21	Persönlichkeiten der Region	148
Der Khôm-Krieg (1008–1010 BF)	24	Am Hofe des Kalifen	148
Zu neuer Stärke (1010–1027 BF)	25	Weltliche und geistige Würdenträger des Kalifats	150
Die Länder zwischen Raschtulswall und Selem-Grund	30	Zauberer	153
Die Große Khôm	30	Sonstige Persönlichkeiten des Kalifats	155
Keft – Heimat der Novadis	34	Persönlichkeiten Selems und der Echsenstümpfe	157
Oasen	35	Persönlichkeiten aus den Gebieten der Ferkinas	160
Der Cichanebi-Salzsee	38	Mysteria et Arcana	164
Das Shadif	39	Drachen, Götter und Giganten	164
Unau	39	Unter dem Sand – Geheimnisse der Wüste	168
Die Unauer Berge	43	Im Dunst der Echsenstümpfe	172
Kannemünde	44	Die Geheimnisse der Achaz in aventurischen Quellen	178
Das Szinto-Tal	44	Verborgene Schluchten und erhabene Gipfel – Legenden der Berge	181
Selem	45	Helden aus Wüste, Sumpf und Bergen	186
Die Echsenstümpfe	51	Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs	190
Der Selemgrund	52	Index	191
Die Eternen und Hohen Eternen	52		
Arratistan	53		
Chababistan	54		
Das Amhallassih	55		
Der südliche Raschtulswall	59		
Das Khoram-Gebirge	62		
Der Balash	62		
Mherwed	63		
Die Novadis	67		
Äusserlichkeiten	68		
Lebensumstände	70		
Kultur	73		
Die Stämme der Novadis	79		
Tulamidya – die Sprache	84		
Die Ehre des Kriegers	86		
Wirtschaft und Handel	89		
Wissenschaft und Magie	90		
Wie sieht der Novadi	90		
Glauben und Gesetz	91		
Das Große Zelt – der Staat des Kalifen	97		





VORWORT

Raschtuls Atem, das ist der heiße Wind, der die Khôm durchweht. Von den Höhen des Raschtulswalls bläst er bis zur Küste des Perlenmeers im Süden, ihn kennen die Ferkinas der kargen Höhenzüge, die Nomaden in der Khôm, die Fellachen des Szinto-Tales und die Achaz-Fischer im Selemgrund. Deswegen hat **Raschtuls Atem** Pate für diese Spielhilfe gestanden, deren Thema die raue Wildnis der Gebirge, der endlosen Khôm-Wüste und der schwülen Echsen-sümpfe ist. Keine großen Städte, Könige und Kirchenfürsten stehen im Mittelpunkt dieses Buches, sondern die lebensfeindliche Natur in diesen völlig gegensätzlichen Regionen, die den Menschen und Echsen strenge Entbehrungen abverlangt und das Leben in den Sippen geprägt hat.

Wer als Fremder die Regionen unter **Raschtuls Atem** bereist, der wird beeindruckt sein von der Zähigkeit, mit der die Bewohner ihren Lebensalltag bestreiten, wie sie sich mit den Bedingungen der Natur arrangiert haben und ihnen trotzen. Doch kann er nicht ermessen, wie es ist, ein ganzes Leben hier zu verbringen. Reisende sehnen sich jedenfalls schon bald nach den Annehmlichkeiten einer guten Khunchomer oder Rashduler Herberge.

Raschtuls Atem ist eine Spielhilfe, mit der Fremde die Khôm-Wüste, die Echsen-sümpfe und die Gebirge der Region erkunden können, aber sie richtet sich auch an Spieler von Ferkinas, Novadis und Achaz. Diese finden hier allerlei Wissenswertes zum Alltag in den Sippen, zu Lebensweise und Gebräuchen sowie zur Weltsicht, die die Darstellung eines Charakters umfangreich unterstützen sollen.

Es sind 14 Jahre vergangen, seit die Box **Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe** als zweite Regional-Box des Schwarzen Auges erschien. Nachdem bereits einige Spielhilfen aktualisiert wurden, die weitaus weniger Jahre 'auf dem Buckel' hatten, ist es jetzt an der Zeit, die Tulamidenlande auf den aktuellen Stand zu bringen. Auch die Regionalbeschreibungen haben wir den in der Zwischenzeit deutlich geänderten Standards angepasst (und das ist weit mehr als nur die Regel-Umstellung von DSA 2 auf DSA 4).

Die Länder, die damals in der alten Regional-Box beschrieben worden sind, zeichnen sich durch eine lange, bewegte Geschichte und traditionsreiche Kulturen aus. Um dem Anspruch gerecht zu werden, jede Kultur so ausführlich darzustellen, wie es notwendig ist, um sie zu verstehen und Charaktere aus dieser Kultur darstellen zu können – sei es als Spieler oder Meister –, musste die schwierige Entscheidung getroffen werden, den Inhalt der alten Spielhilfe auf zwei Hardcover-Bände aufzuteilen. Herausgekommen sind dabei das vorliegende Buch **Raschtuls Atem**, in dem Novadis, Ferkinas und Achaz beschrieben werden und das in der Serie folgende **Land der ersten Sonne**, das von Aranianen, Mhanadistan, dem Balash, Gorien, Thalusionen und Ongalo berichtet. Die Trennung folgt dabei der geographischen Linie der Gebirge: Raschtulswall im Norden, Khoram-Gebirge und schließlich die Unauer Berge.

Natürlich ist es schwierig, mitten in einem Sprachgebiet eine Trennlinie zu ziehen, zumal es etliche Verbindungen des Kalifates zu den tulamidischen Stadtstaaten gibt, vor allem zu Rashdul, Fasar und Khunchom, ebenso zwischen Aranianen und den Ferkinas. Aber dennoch repräsentiert diese Trennlinie eine klare thematische Grenze

zwischen den beiden Bänden: In **Raschtuls Atem** finden Sie die Kulturen der Wildnis, die Ferkinas, Novadis und Achaz, in **Land der ersten Sonne** eher die städtisch geprägten Kulturen aus der Wiege der Tulamidenlande, wo früher Magiermogule und Diamantene Sultane herrschten. Somit lassen sich in diesem Buch auch verstärkt Ausführungen zum Nomadentum, zum Leben in Sippen und Stämmen oder zum Leben und Reisen in der Wildnis finden, ebenso wie allerlei barbarisch anmutende Bräuche, Andeutungen und Informationen über das Verhältnis zwischen Tulamiden und Echsen und das frühere Echsenreich Zze Tha.

Im **Land der ersten Sonne** hingegen wird der Fokus auf die städtische Lebensweise gelegt, auf die Potentaten, Paläste, Harems, auf Kunst und Wissenschaft, Dschinnen-Beschwörung und Artefaktzauberei und andere traditionsreiche Handwerke. Weitere Schwerpunkte liegen auf den Verbindungen zwischen gestern und heute, den Überbleibseln des Diamantenen Sultanats, den Magiermogulen, der alten tulamidischen Götterwelt und auch den aktuellen Konflikten mit den Schwarzen Landen.

Bielefeld, Braunschweig, Würselen, im November 2004

Frank Bartels, Chris Gosse, Stefan Küppers

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Basis	Das Schwarze Auge Basisbox Regelheft
AH	'Aventurische Helden' aus der Box Schwerter und Helden
MBK	'Mit blitzenden Klingen' aus der Box Schwerter und Helden
MFF	'Mit flinken Fingern' aus der Box Schwerter und Helden
AZ	'Aventurische Zauberer' aus der Box Zauberei und Hexenwerk
MWW	'Mit Wissen und Willen' aus der Box Zauberei und Hexenwerk
LC	'Liber Cantiones' aus der Box Zauberei und Hexenwerk
AG	'Aventurische Götterdiener' aus der Box Götter und Dämonen
GKM	'Götter, Kulte, Mythen' aus der Box Götter und Dämonen
MGS	'Mit Geistermacht und Sphärenkraft' aus der Box Götter und Dämonen
Meisterschirm	Meisterschirm Begleitheft
Arsenal	Aventurisches Arsenal, Hardcover, R 1
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Hardcover, R 2
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica, Hardcover, R 3
GA	Geographia Aventurica, Hardcover, 0
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas, Hardcover, 1
Westwind	Unter dem Westwind, Hardcover, 2



DIE KHÔM UND DIE ECHSENSÜMPFE – EIN ÜBERBLICK

GEOGRAPHISCH

Die Khôm-Wüste, die angrenzenden Gebirge und die Echsen Sümpfe im Süden erstrecken sich über ein Gebiet, das größer ist als das Bornland, in dem aber aufgrund der widrigen Lebensumstände sehr viel weniger Menschen (sowie Achaz und andere Völker) leben.

Im Norden bildet der *Yaquir* die Grenze zum Mittelreich, das Land südlich des Stromes, das *Amhallassih* endet schließlich an den *Amhallassih-Kuppen*. Die fruchtbaren Felder des südlichen Yaquirtales – insbesondere des *Nash'Yaquim* – sind seit Jahrtausenden umkämpft. Von hier aus führen Karawanenrouten in die Wüste (Amhalla-Oase, Virinlassih, Ferhaba-Oase, El'Ankhra, Omlad-Oase, Alam-Terekh), doch auch der Wasserweg entlang des Yaquir ist von großer Bedeutung, können so doch Waren bis nach Kuslik und von dort auf große Hochseesegler geladen werden. Hinter den *Amhallassih-Kuppen* beginnt die schier endlose *Khôm-Wüste*, deren Ausdehnung die des Bornlandes bei Weitem übertrifft. Doch während Letzteres über viel Wald und noch mehr Getier verfügt, ist die Khôm ein lebensfeindlicher Ort. Reisen

kann man nur über Karawanenrouten, die an den Oasen vorbei führen. Dort erneuert man die Wasser- und Nahrungsbestände. Tagsüber brennt die Sonne, nachts dagegen wird es empfindlich kalt. Hier leben die nomadischen Novadi-Stämme, die ihr Vieh auf den kargen, mit Gras bewachsenen Flächen weiden. Große Teile der Khôm sind jedoch Sandwüste mit meterhohen Dünen. Nur einzelne Kakteen können hier überleben.

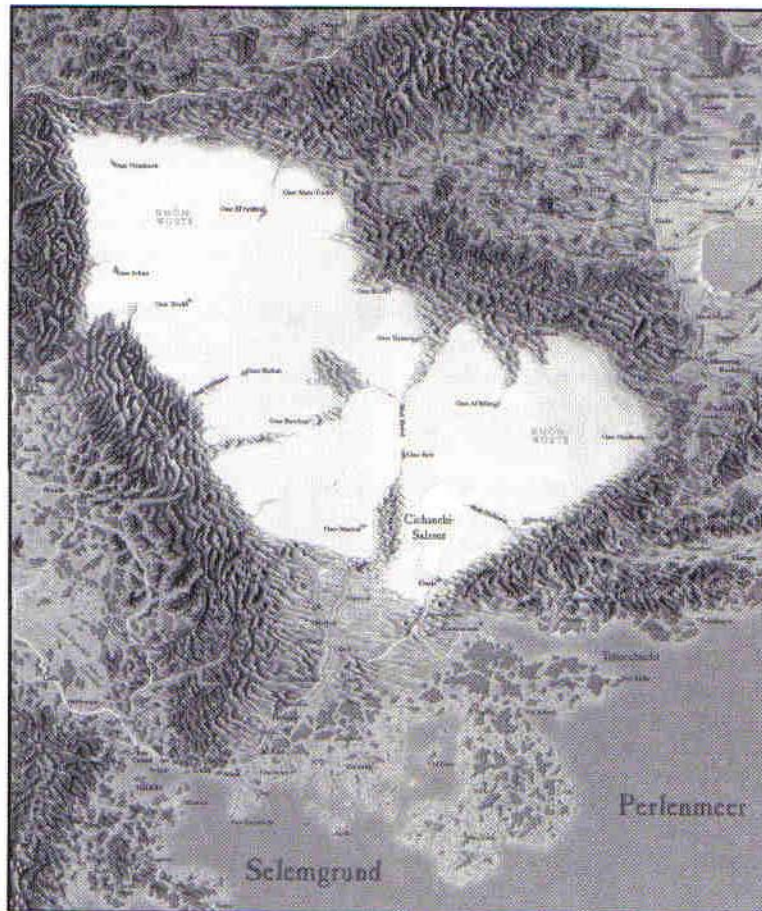
Das *Wal-el-Khômehra* ist ein Sandsteingebirge, das sich im Zentrum der Khôm erhebt. Es gilt als mystischer Ort und zieht Eremiten und andere Sonderlinge an. Steinige Geröllpisten finden sich vor allen an den gebirgigen Rändern der Khôm.

Das *Khoram-Gebirge* und die *Unauer Berge* begrenzen die Khôm im Osten. Beide gehören zu den niedrigeren Höhenzügen dieser Region, kann das Khoram-Gebirge doch gerade einige Dreitausender aufweisen. Am Berührungspunkt beider Gebirge kann man die Khôm-Wüste verlassen und erreicht den *Balash*, das Tal des *Mhanadi-Bogens* nach seinem Zusammenfluss mit dem *Gadang*. Der größte aller tulamidischen Flüsse wird ehrfurchtsvoll 'der Alchtrwürdige' genannt, da an seinen Ufern die Tulamiden zu siedeln begannen. Daher leben hier einige tausend Fellachen, die zweimal im Jahr Ernte halten kön-

nen und den Großteil der produzierten Nahrung über die Berge in die Khôm verkaufen.

Am Nordrand der Khôm liegt der *Raschtulswall*, das höchste Gebirge des Kontinents, sieht man einmal vom *Ehernen Schwert* ab,

welches Aventurien vom Riesland trennt. Gleich mehrere Gipfel überragen 8.000 Schritt, und es ist zu bezweifeln, dass sie jemals bezwungen wurden. Kahle Bergflanken, tief zerklüftete Einschnitte und Gestein, das für die Ewigkeit gemacht den Winden trotzt; hier findet sich eine raue Wildnis. Auch unterhalb der Baumgrenze können sich die Pinien und Zedern nur mühsam an den steilen Hängen halten. Die flachen Ausläufer sind dagegen durch lückenlosen Wald bedeckt, sowohl auf mhanadischer wie auch auf yaquirischer Seite. Südlich des gigantischen Gebirges erhebt sich noch einmal ein steiles Felsmassiv, der *Raschtulturm*. Zwischen ihm und dem Raschtulswall führt der Raschtulsweg in etwa 2.500 Schritt Höhe hindurch. Allerdings ist er nur von Ingerim bis Rondra schneefrei. An den yaquirischen Hängen des Raschtulswalls schließt



sich das *Zul'Djerim* an, eine unwegsame Region, auf die sowohl das Amhallassih wie auch das Mittelreich Anspruch erheben – dort wird es *Transbosquirien* genannt.

Die *Goldfelsen*, die *Hohen Eternen* und die *Eternen* bilden die westliche Grenze der Khôm-Wüste. Die Gebirge ragen zwischen 2.400 Schritt (Goldfelsen) und über 5.000 Schritt (der *Djer Chuzach* in den Hohen Eternen) auf. Dahinter befinden sich das fruchtbare *Liebliche Feld* sowie südlich davon die weitaus trockeneren Gebiete *Chababien* und *Arratistan*. Chababien ist der Name der horasischen Provinz, doch umfasst dieses Gebiet nur die hügeligen Steppen des südlichen Lieblichen Felds beiderseits des *Chabab*. Die Novadis kennen jedoch unter dem Namen *Chababistan* das zerklüftete Bergland rund um den Zusammenfluss von *Chabab* und *Therkabas*, welches aus den Hohen Eternen hervorgeht. Immer wieder überziehen räuberische Reiterhorden aus den Bergen das horasische Tiefland mit Plünderungen. In *Arratistan* hingegen lebt der Stamm der Beni Arrat in der Nähe zu den *Chirakah*, *Shokubunga* und den Achaz des *Loch Harodröl*. Der *Harotrud* durchschneidet das Land in zwei Hälften. Nördlich des Flusses befinden sich Savannen und hügeliges Bergvorland, südlich davon erstrecken sich bereits die Sümpfe.



An der versumpften Küste des **Selemgrundes** liegen sich Siedlungen Al'Anfas, etwa Port Corrad, das ein wichtiger Hafen und Endpunkt der Karawanenroute entlang des Loch Harodröl ins Horasreich ist. Doch hinter den letzten Ausläufern der Eternen, die sich bis fast zum Meer hin erstrecken, findet sich bereits wieder kalifatiches Land. Der Stamm der *Beni Szelemjati* lebt hier an der Szinto-Mündung rund um *Selem*.

Entlang des *Szinto* führt eine wichtige Karawanenroute durch das **Szinto-Tal**. Beiderseits des großen Stromes wird Hirse und Reis angebaut, es können mehrere Ernten im Jahr durchgeführt werden. Der trockene Hauch von *Raschtuls Atem* liegt zwar über der Senke, doch durch ausgeklügelte Bewässerungssysteme werden die Felder versorgt. Bis *Machsiz* können auch Flusskähne den *Szinto* befahren, der im Norden von zwei Zuflüssen gespeist wird. Eine Quelle entspringt in den Eternen und transportiert zur Regenzeit riesige Mengen Wasser, die andere fließt aus dem *Munekh-Chanebi*, das an der Grenze zur Khôm-Wüste liegt.

Die **Echsenstümpfe** erstrecken sich von Selem bis fast nach Kanne-münde. In ihrem schier undurchdringlichen Geflecht leben zahlreiche Achaz und andere Schuppenwesen. Es gibt nur wenige menschliche

Siedlungen hier, etwa die kleinen Häfen *Port Zornbrecht* und *Port Kel-lis*. In die ausgestreckten Mangrovenstümpfe kann man zwar mit kleinen Booten vordringen, doch verliert man schnell die Orientierung im Dickicht der großen Stelzwurzeln. Neben den Mangroven existieren weite Schilf- und Seeflächen, auf denen man den teuren und oftmals für Leib und Leben gefährlichen Lotos ernten kann. Hier lässt es sich problemlos mit dem Boot manövrieren. Zu Fuß dagegen muss man die Teersümpfe in der Nähe Selems durchqueren, ein äußerst gefährliches Unterfangen, das schon viele Wagemutige das Leben gekostet hat.

Nördlich der Echsenstümpfe liegt das **Shadif**, eine weite Savanne mit leichtem Wellenprofil. Die einzige nennenswerte Erhebung ist das *Divan Bastraban*, der 'Sitz Bastrabuns', von dem der Legende nach der Kriegsherr seine Bannmauer wider die Echsen überwacht haben soll. Im Shadif leben viele Nomaden, die einzige Stadt ist *Unau* am Nordrand der Savanne. Eine viel genutzte Karawanenroute verbindet die Hauptstadt des Kalifats mit Malkillabad am Szinto. Eingegrenzt wird das Shadif durch die Echsenstümpfe im Süden, das Szinto-Tal im Westen, die Unauer Berge im Osten und den *Cichanebi-Salazsee* im Norden.

KULTURELL

Seit der Zeit Bastrabuns, etwa 2000 v.BF, wird die Khôm-Wüste von Tulamiden besiedelt. Die meisten von ihnen gehören der Kultur der *Novadis* (AH 45) an. Sie leben als viehzüchtende Nomaden im Sippenverbund. Dabei haben sich im Laufe der Zeit verschiedene Bräuche bei den einzelnen Stämmen herausgebildet, so dass ein Novadi aus der Wüste meist schnell erkennen kann, aus welchem Stamm sein Gegenüber kommt. Zudem haben sich farbige Bänder an den Dschadras der Krieger als Erkennungszeichen etabliert.

Zur jährlichen Stammesversammlung treffen sich die Nomaden in den Oasen, doch dort gibt es auch sesshafte Bewohner. Diese unterscheiden sich von ihren nomadischen Stammesgenossen durch ein paar Dinge, die regeltechnisch dadurch ausgedrückt werden, dass Oasenbewohner die Kultur *Mhanadistan* (AH 43) wählen. Auch die nomadischen Stämme außerhalb der Wüste, etwa die Beni Brachtar, Beni Arrat und Beni Szelemjati, zählen zu den *Novadis*.

Im Balash, am Mhanadi-Bogen, leben einige tausend Fellachen und Viehhirten. Hier findet eine rege Vermischung des Rastullahglaubens mit den Zwölfgötterkulten statt; etwa ein Drittel der Einwohner des Emirats Balash glaubt nicht an Rastullah. Unabhängig von der Glaubenswelt zählen Fellachen und Viehzüchter des Balash und die Szintautis, die Bewohner des Szinto-Tals,

zur Kultur *Mhanadistan* (AH 43), die Einwohner Mherweds und Unaus zu den *Tulamidischen Stadtstaaten* (AH 44).

Im Amhallassih hat sich durch zahlreiche Eroberungen und Vertreibungen die tulamidische Kultur mit der yaquirischen stark vermischt, so dass jeder, der hier aufwächst, der Kultur *Yaquirien: Almada* (AH 38) angehört, sei er von mittelländischer oder tulamidischer Abstammung.

Die Sippen der *Ferkinas* gehören zur gleichnamigen Kultur (AH 46), es sei denn, sie wachsen bereits als Sklaven bei Novadis auf. Gleichmaßen fallen auch Mittelländer und Tulamiden, die ihre Jugend als Sklaven der Ferkinas verbringen, unter die Kultur *Ferkina*.

An der südlichen Grenze des Gebietes treffen zahlreiche Kulturen aufeinander. In der Nähe des Loch Harodröl leben die *Novadis* (AH 45) der Beni Arrat neben den *Verlorenen Stämmen* (AH 53) der Chirakah und Shokubunga, *Stammes-Achaz* (AH 72) und den Alanfanern aus der Kultur *Südaventurien* (AH 57). Die Bewohner Selems zählen ebenfalls zu den *Südaventuriern*, sofern sie ihre Jugend hier zugebracht haben. Etwas nördlich davon befindet sich der *Novadi*-Stamm der Beni Szelemjati (AH 45) und in den Echsenstümpfen leben die *Echsenstumpf-Achaz* (AH 29) zu meist in der Kultur der *Stammes-Achaz* (AH 72), einige wenige jedoch gehören den *Archaischen Achaz* (AH 71) an.

Mehr zu Besonderheiten bei der Generierung eines Helden aus der Region finden Sie ab Seite 187.

FLORA UND FAUNA

Nicht nur zwischen den eisigen Höhen des Raschtulswalls, dem trockenen Sand der Khôm und den dampfenden Mangrovenwäldern der Echsenstümpfe liegen deutliche Unterschiede, ihnen benachbart sind auch Regionen fruchtbaren Nutzlandes, in denen Ackerbau und Viehzucht betrieben werden. Wer einige Götterläufe durch diese Lande gerast ist, hat nicht nur fremde, bizarre, wie von unsichtbaren Händen geformte Landschaften, sondern auch eine unglaubliche Vielzahl an Pflanzen und Kreaturen kennengelernt. Daher gelten die Reiseberichte von *Bastan Munter* und *Ardo Stoorrebrandt* seit vielen Jahren zu den beliebtesten Schriften des lesefreudigen Aventuriers, und der Erfolg der Romane eines *Kara ben Yngerimm* lässt auf eine große Sehnsucht nach dieser Wildnis mit ihren Eigenarten und Gefahren schließen.

Ausführliche Informationen zur Flora und Fauna finden sich in der *Zoo-Botanica Aventurica*, sowohl hinsichtlich einzelner Stichworteinträge wie auch eine Übersicht der in bestimmten Landschaften vorkommenden Tiere und Pflanzen.

YAQUIRISCHES KLIMA –

DAS AMHALLASSIH UND DIE AMHALLASSIH-KUPPEN
Viehzucht wird auch im Amhallassih großgeschrieben, denn Phraischafe und Goldfälscher Klippziegen bieten eine solide Lebensgrundlage für die Bauern, und Esel und Puniner Hornochsen verrichten die Arbeiten im Felde. Pferde werden auch gezüchtet, hier herrschen Goldfälscher und Yaquirtaler vor, und manchmal kann man sogar Shadifs oder Tulamiden-Pferde auf dem Markt in Amhallah erwerben.



An wilden Tieren findet man Unmengen von Kaninchen, etwa Rotpüschel und Riesenläuffer, Rebhühner, Regenbogenfasane, Rehe, Wildschweine, Gänse, Luchse, Rotfüchse, verschiedene Marderarten – also alles das, was in Mittel-Aventurien in den Wäldern wohnt. Wölfe gibt es hier weniger, sie wurden von den Khoramsbestien verdrängt. Auf den Feldern jagen Habichte, Blaufalken und auf den Höhen der Amhallassih-Kuppen auch Bergadler nach Kleintieren. Prägende Bäume dieser Region sind Bosparanien, Weiden sowie einige Zedern und Pinien, deren Bestand sich erhöht, je weiter man südlich kommt. Es finden sich Hibiskus, Ginster, Wacholder, Heckenrose, Flieder, Jasmin, Oleander und zahlreiche andere Sträucher und Gewächse, deren Zahl so groß ist, dass man sie nicht vollzählig nennen kann.

DIE GROßE KHÔM UND DIE WÜSTENRANDGEBIETE

Wer den Begriff 'Khôm-Wüste' hört, denkt unweigerlich zunächst an ein riesiges Meer aus rotem, glühendem Sand, an Wanderdünen und Sandstürme. Pflanzen kommen in dieser Vorstellung nicht vor, und die einzigen Tiere, an die man denkt, sind Kamele und Geier. Dieser innere Teil der Wüste, der Erg, ist tatsächlich arm an Leben. Vereinzelt wachsen Kakteen, fliegen ein paar Vögel über die Wüste, aber außer einigen Schlangen, Skorpionen, Riesenameisen, verirrt Löwen und den fast allgegenwärtigen Geiern findet man nichts.

Zwischen den Steinmassen des Reg können einige an Entbehrungen gewöhnte Pflanzen wachsen. Kakteen sieht man häufig in verschiedenen Arten, den großen Säulenkaktus, den gefährlichen mhanadischen Schusskaktus, der seine Stacheln verschießen kann, den Kandelaberkaktus mit seinen vielen Armen, den Cheria-Kaktus, dessen Fleisch berauschend schmeckt, den heilkräftigen Menchalkaktus, das Greisenhaupt und so weiter (weitere Kakteenarten finden Sie in ZBA 204). Auch wachsen hier Savannengras und Steppenhexe. Die Khôm-Knolle, die Wasser speichern kann, gibt es ebenfalls, doch ist sie nur schwer zu finden, da man ihre dünnen, trockenen, braunen Blätter leicht übersieht.

Die Stammesnovadis züchten Phrai-Schafe, Mherwed-Böcke, Goldfelder Klippziegen und Qai'Chelar-Kamele, aber nur selten Pferde, denn diese sind generell für die Lebensbedingungen in der Wüste zu anspruchsvoll. Hierfür benötigen die Novadis Felder mit mehr als nur spärlichem Bewuchs, wie ihn der Reg bietet. Weite Teile der Khôm bestehen jedoch aus – wenn auch karg – bewachsenen Ebenen, durch die ein leichter Sandwind weht. Savannengras und Dornbüsche gedeihen hier in großer Zahl, auch Steppenhexe, Wilde Rose, verschiedene Kakteen, Yucca und Tamariske, Al'Khadim (tul.: die Ausdauernde, eine Art Aloe), die distelartige Rose von Nebachot, die skurril anmutenden Lebenden Steine und Landkartenflechten sowie Akazien. An den äußeren Rändern wachsen zudem Agave, Hibiskus, Sieldorn, Jasmin, Immortelle, Eselsdistel, Salbei, Beifuss und Wermut.

Hier findet man auch wilde Antilopenarten: Gabelantilopen, Springböcke oder die großen Al'Kebir-Antilopen. Es gibt Strauße, Warzenashörner, Webervögel, die edlen Wüstengalane, Ratten, Kaninchen und verschiedene Hamsterarten. Sie füllen die Mägen der Raubtiere, der Sandlöwen, Khoramsbestien, Sandwölfe, Khômgeparden, der Klapperschlangen und Speikobras, der Khôm-Geier, Gabelweihen,

Gaukelweihen, Schwarzgeier und Blaufalken. Zudem leben hier Riesenameisen und verschiedene Asseklarten, von denen der Schwarze Mogul sehr gefürchtet wird. Vogelspinnen und Stinktiere, sogar einzelne Maraskan-Taranteln kann man in den östlichen Randgebieten der Khôm-Wüste beobachten.

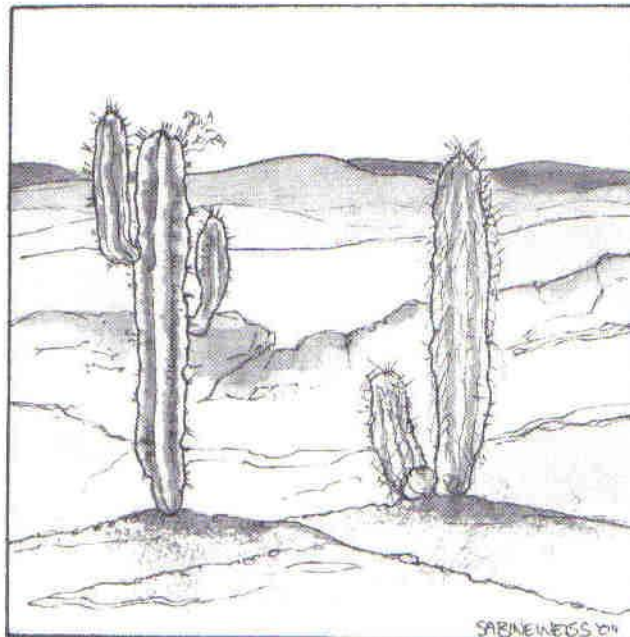
In den Oasen wachsen alle genannten Pflanzen, zudem noch einige Zitrusfrüchte, Mandelbäume, Granatapfel- und Feigenbäume, Ginster, Hirse, Zwiebeln, Gurken und Melonen. Raubtiere gibt es hier wenige – sie werden energisch bekämpft, aber dafür nisten sich viele Vögel ein: Khôm-Finken, Herzogensittiche, Trompetervögel oder Goldleier.

DIE GEBIRGE DER REGION

Bis zur Baumgrenze findet man in allen Gebirgen der Region (auch im Raschtulwall, der ungleich höher ist als seine Nachbarn) vor allem Goldpinien und Zedern, Akazien und Gespensterbäume. Dazu gesellen sich Yucca, Mandelbaum, Wilde Rose und Ingrimwurz,

aus dem man ein scharfes Gewürz herstellen kann. Wenn man sich der Wüste nähert, kann man auf Hibiskus, Agave und Zwergpalmen stoßen und sieht verstärkt Kakteen und Distelarten, etwa Silber- oder Eselsdistel.

Allgegenwärtig in den Gebirgen sind verschiedene Marder-Arten, Hamster, Kaninchen und Ratten. Während der Raschtuluchs nur nördlich der Khôm verbreitet ist, haben sich vor allem Sandwölfe und Khoramsbestien, vereinzelt Füchse in die Berge verkrochen. Gabelweihe, Blaufalke, Bergadler, Khôm-Geier und Sturmfalke beherrschen die Lüfte; auch Harpyien hat man schon gesehen. In Acht nehmen muss sich der Reisende auf jeden Fall vor dem Gelbschwanzskorpion, der Klapperschlange, Vogelspinne und der



Speikobra, die allesamt sehr giftig sind. Die Ferkinas, aber auch einige räuberische Wüstenstämme, stellen aus dem natürlich Gift des Gelbschwanzskorpions das ungleich potentere Goned her.

DER BALASH UND DAS SZINTO-TAL

Sowohl der sichelförmige Mhanadi-Bogen zwischen Mhanessipur und Rashdul als auch das breite, flache Tal des Szinto bieten sehr fruchtbare Schwemmböden, auf denen zweimal im Jahr Ernte möglich ist. Hier werden Hirse, Reis und in nördlichen Regionen auch arabischer Weizen angebaut, die Grundnahrungsmittel der gesamten Region sind. Dazu kommen Zwiebel- und Laucharten, Khunchomer Pfeffer, Melonen und Kürbisse.

Während im Balash verschiedene Zitrusfrüchte, Aprikosen, Pfirsiche, Feigen, Datteln, Oliven, Granatapfel und Bohnen gedeihen, findet man im Szinto-Tal vor allem Gewürze wie Sesam, Kümmel und Koriander, aber auch Linsen und Zuckerrohr. An weiteren nutzbaren Pflanzen wachsen Ölpalmen und Baumwolle im Balash und Papyrus sowie Färberlotos, Gandelrohr und Brabaker Rohr entlang des Szinto. Komplettiert wird die Vegetation durch Dornhecken, das hohe Steppengras und die Palmen, Kakteen und Akazien, die man zuhause findet.

Vieh-zucht ist das zweite Standbein der Bewohner dieser Länder, seien es Selemferkel, Mherwati-Esel, Rashduler Drehhörner, Ongalo-Bullen, Mherwedböcke oder Tulamiden- bzw. Shadif-Pferde. Gazellen, die sich in bewirtschaftetes Land verirren, werden gerne gefangen und als Delikatesse verkauft. Auch verschiedene Vogelarten fängt man und



bietet sie als Speise oder zur Erheiterung feil. Kleinaffen erfreuen sich großer Beliebtheit in Haushalten und sind durch regelmäßige Fütterung oft zutraulich geworden.

Durch die dichte Besiedelung wurden Raubtiere größtenteils vertrieben, doch sie kehren immer wieder aus den benachbarten Gebirgen oder der Shadif-Steppe zurück. Hierbei muss man vor allem Schlangen und Skorpione fürchten. Klapperschlange, Speikobra, Blutotter oder Güldenschlange sind mehr oder minder giftig, Smaragd- und Pechnatter dagegen ungiftig. Sie alle werden häufig bei Festen von kundigen, mutigen Schlangenbeschwörern präsentiert. Sharisadim, die diese Tradition kopieren wollen, verwenden eher die ungiftigen Arten. An Skorpionen kennt man den Wüsten-, den Feuer- und den Gelbschwanzskorpion, die allesamt gefürchtet sind.

Khoramsbestien und Wildhunde sind recht häufig und können sich zu einer regelrechten Plage entwickeln, doch Raubkatzen wie Sand- oder Berglöwen sowie Raschtulsluchse sind selten. Gelegentlich sieht man Aasfresser wie den Khôm-Geier.

DAS SHADIF

In der weiten Savanne des Shadif leben zahlreiche wilde Tierarten. In großen Herden sieht man verschiedene Gazellen-Arten durch das gelbgrüne Gras ziehen: die schmächtigen Gabelantilopen, Springböcke oder die großen Al'Kebir-Antilopen mit ihren gedrehten Hörnern. Warzennashörner gibt es ebenso wie Straußenvögel, Ongalorinder und wilde Pferde. Auf sie machen vor allem Khoramsbestien und Sandwölfe Jagd, doch nähert sich ein Rudel Sandlöwen, so verschwinden die feigen Tiere schnell. Eine größere Anzahl Khôm-Geparden lebt hier, die sogar eingefangen und zur Jagd abgerichtet werden können. Die hier ansässigen Novadis vom Stamm der Beni Shadif züchten vor allem die berühmten Pferde, aber auch Ziegen.

Am Himmel sieht man Gaukelweihen, Blaufalken, Khôm-Geier und vereinzelt Adler kreisen, die ihren Hort in den Unauer Bergen ha-

ben. Im Gras selbst verbergen sich Klapperschlangen, Speikobras, Wüstenskorpione, Ratten und anderes Getier.

Der wellenförmige, an Rippen gemahnende Boden des Shadif ist über und über mit dem hellen, trockenen Savannengras bewachsen, aus dem vereinzelt Tamarinden, Dattelpalmen, Granatapfelbäume und ausladende Schirm-Akazien ragen. Kakteen und Dornbüschel findet man hier auch noch.

DIE ECHSENSÜMPFE

In den Sümpfen liegen Leben und Tod nah beieinander. Die dampfenden, feuchten Mangrovenwälder beherbergen eine wahre Vielzahl an Pflanzen, vor allem die luftwurzelnden Mangroven, Ranken- und Schlingpflanzen sowie Parasiten, die sich an andere Pflanzen hängen. Diese wachsen oft zwischen längst abgestorbenen Bäumen, die verrottend im Wasser oder Schlamm liegen. Sumpfzypressen und Zwergpalmen ragen hoch auf, Brabaker Rohr und Papyrus bilden dichte Wälder. Zudem gibt es zahlreiche Lotosarten mit heilkräftiger Wirkung, nützlichen Eigenschaften oder tödlichem Gift.

Die schwüle, feuchte Hitze der Echsen Sümpfe bietet Raum für einige Arten von Tieren, die ansonsten in der Region nicht anzutreffen sind. Neben den verschiedenen Kultur schaffenden Echsenwesen sind zahlreiche Klein- und Großechsen in den Sümpfen heimisch, wie etwa Hornechsen und Schlinger, Flug-, Fisch-, Sumpf- und Panzer-echsen sowie Riesenkaimane. Ebenso findet man Schlangen wie die Boronsotter und Palmviper, Fledermäuse, Sumpfratten, Sumpf- und Riesenspringegel und vor allem Moskitos.

Doch die Sümpfe bestehen nicht nur aus den Mangrovenwäldern, sondern können auch flaches, sumpfiges Marschland sein, das über einen starken Tidenhub verfügt. Dort leben auch zahlreiche Fische und Vögel, ebenso Libellen und andere Insektenarten. In den Teersümpfen hingegen ist nicht mehr viel Leben. Tiere meiden diese Gebiete und Pflanzen sterben ab.

REISEN IN DER WÜSTE



In der Wüste wird jeder Fehler gnadenlos bestraft, daher muss man jede Reise gut im Voraus planen. Vor allem Nahrung und Wasser sollten in großen Vorräten mitgenommen werden, da beides unterwegs nur an den Oasen aufgefrischt werden kann. Niemals sollte man zu knapp planen, denn es gibt zahlreiche Gefahren, die das Vorankommen behindern können.

DAS WETTER IN DER WÜSTE

Es ist ein Irrglaube, in der Wüste ändere sich das Wetter nie. Im Gegenteil, plötzliche Windveränderungen und Stürme können heranziehen, in der Regenzeit sind auch plötzliche Gewitter nicht ausgeschlossen. Die folgenden Tabellen sollen Ihnen bei Bedarf als Richtlinie dienen und exemplarisch zeigen, wie sich die Wetterlage, die Temperatur und der Wind verhalten können.

WETTERLAGE UND NIEDERSCHLAG

Der erste Wurf auf dieser Tabelle legt mit einem W20 die allgemeine Wetterlage fest.

1W20	Wetterlage und Niederschlag	Variable
1-16	sonnig und klar	Wind -1, Temperatur +2
17-18	leichte Bewölkung	Wind +1, Temperatur +0
19	starke Bewölkung	Wind +2, Temperatur -1
20	heftiges Gewitter*	Wind +1, Temperatur -3

*) Das Gewitter dauert etwa eine Stunde, danach gilt das Wetter des nächsten Tages.

Wind

Um die Windgeschwindigkeit zu bestimmen, würfeln Sie mit dem W6. Zum Resultat addieren Sie den Modifikator aus der allgemeinen Wittertabelle. Die Windrichtung können Sie selbst bestimmen, wobei der Wind vornehmlich aus westlicher oder südlicher Richtung weht. Ein Sandsturm dauert in der Großen Wüste oft etliche Stunden, manchmal sogar Tage. Wenn der Sturm vorüber ist, beginnen Sie auf der Windtabelle mit einem Ergebnis von 1.

1W6 Windstärke

0	Windstille
1	leichter Windzug
2	leichte Brise
3	frische Brise
4	steife Brise
5	Sturm
6	starker Sturm
7	Sandsturm
8	Sandsturm mit Orkanböen

TAGESTEMPERATUR

Zur Festlegung der Tagestemperatur würfeln Sie ebenfalls mit dem W6 und addieren den Modifikator aus der allgemeinen Wittertabelle.

1W6	Tagestemperatur	Nachttemperatur	Irdisch (Tag / Nacht)
bis 1	mäßig warm	empfindlich kalt	etwa 20 °C / etwa 0 °C
2-3	sehr warm	kalt	etwa 30 °C / etwa 10 °C
4-5	heiß	angenehm kühl	etwa 45 °C / etwa 15 °C
6-7	sehr heiß	mäßig warm	etwa 55 °C / etwa 20 °C
8	glühende Hitze	sehr warm	etwa 65 °C / etwa 30 °C



REISE UND ERSCHÖPFUNG

Die optionalen Regeln zur Erschöpfung/Überanstrengung aus den Basisregeln S. 114f. sind für die Reise durch die Wüste ein hilfreiches, beinahe notwendiges Mittel, um die Gefährlichkeit der Region kenntlich zu machen.

Die Regeln in Kurzform

Erschöpfung: Ein Held kann so viel Punkte Erschöpfung ansammeln, wie seine KO beträgt. Diese beeinträchtigt ihn noch nicht.

Überanstrengung: Punkte Erschöpfung, die über die KO des Helden hinausgehen. Der KO-Wert wird für alle (!) Proben um die Anzahl der Punkte Überanstrengung reduziert. Im Kampf zählen die Punkte Überanstrengung als zusätzliche BE. Jeder Punkt Überanstrengung reduziert die AuP des Helden um 2. Erreichen die Überanstrengungspunkte die Höhe der KO des Helden, so bricht dieser bewusstlos zusammen.

Regeneration: Pro Stunde Rast kann man 1 Punkt Überanstrengung bzw. 2 Punkte Erschöpfung abbauen, pro Stunde Schlaf das Doppelte.

Für die Wüste gibt es einige besondere Gründe für Erschöpfung:

- **Märsche:** Tagsüber fallen bei Märschen 2 Punkte Erschöpfung pro Stunde an, bei Eilmärschen sogar 4 Punkte pro Stunde. Helden mit dem Vorteil *Hitzeresistenz* (zum Beispiel Kultur *Novadi*) erleiden nur die Hälfte (also 1 beziehungsweise 2), Helden mit dem Nachteil *Hitzeempfindlich* (etwa Rasse *Fimelf*) erleiden das Doppelte (also 4 beziehungsweise 8).
- **Tragkraft und Behinderung:** Die BE steigt um einen Punkt für je angefangene 25 % Last über dem Tragkraft-(TK)-Limit des Helden. Jeder Punkt BE aus zusätzlicher Last führt wiederum zu einem Punkt Erschöpfung pro Stunde.
- **Erschöpfung durch Klima:** Extreme Hitze führt zu Erschöpfung: 1 Punkt pro Stunde für *sehr heiße* (siehe Temperatur-Tabelle) Temperaturen und 2 Punkte pro Stunde für *glühende Hitze*.
- **Wassermangel:** Wassermangel senkt die KO und reduziert somit die Schwellen für Erschöpfung und Überanstrengung. Weiteres siehe unten.
- **Regeneration:** Die Regeneration von LeP, AuP und AsP ist um 2 Punkte vermindert, für Helden mit *Hitzeresistenz* nur um 1, für Helden mit *Hitzeempfindlichkeit* um 3 Punkte.

Auf jeden Fall sollte *Überanstrengung* tunlichst vermieden werden, denn durch die reduzierte Leistungsfähigkeit hemmt ein Reisender die ganze Karawane. Das Tagespensum wird nicht geschafft, eventuell die Oase nicht erreicht. Oft sind Karawanenführer vor die Wahl gestellt, einen überanstrengten Reisenden zurückzulassen, um die restliche Karawane vor dem Tod zu bewahren.

REISEGESCHWINDIGKEIT

Tagesleistung in Meilen bei durchschnittlicher Anstrengung

Reisegruppe zu Fuß	30
Wanderer mit leichtem Gepäck	40
Reisegruppe zu Pferd	35
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	50
Kamelkarawane	30
Einzelner Kamelreiter mit leichtem Gepäck	60

Im Durchschnitt kann man in Steinwüsten 90 % der gewohnten Tagesstrecke zurücklegen, auf den sandigen, bewachsenen Feldern 75 % und in der Geröllwüste 60 %. Hohe Dünen und tiefer Sand reduzieren das Tempo in der Sandwüste auf 50 %.

WASSER

Pro Tag benötigt ein Mensch mindestens 5 Maß Wasser.

● Bei weniger als 5 Maß Wasser am Tag kann es zu leichten Halluzinationen kommen. Die KO sinkt um 1, bis ausreichend Wasser getrunken werden konnte.

● Bei weniger als 3 Maß Wasser am Tag kommt es zu Halluzinationen. Alle körperlichen Eigenschaften sinken um 2. Nur mit einem Tag Ruhe und ausreichend Wasserversorgung kann der Malus regeneriert werden.

● Bei weniger als einem Maß Wasser am Tag kommt es zu schweren Halluzinationen. Alle körperlichen Eigenschaften sinken um 7. Eine Woche Ruhe und ausreichend Wasserversorgung regenerieren diesen Malus.

Fällt eine der körperlichen Eigenschaften unter 5, so kann sich das Opfer ohne Hilfe nicht mehr alleine fortbewegen. Es kommt zum Delirium. Fällt eine der Eigenschaften gar auf 0, so stirbt es an Auszehrung.

Kamele brauchen 40 bis 50 Maß pro Tag, allerdings können sie auf Vorrat trinken und danach bis zu sechs Tage ohne Wasser auskommen. Esel begnügen sich mit 15 Maß am Tag, Pferde benötigen etwa 35 Maß. Tiere, die unter Wasserentzug leiden, können nicht mehr galoppieren und legen nur noch 60 % ihrer üblichen Tagesstrecke zurück.

Führen Sie Buch über die Trinkwasservorräte Ihrer Helden (auch darüber, wie diese transportiert werden), und vermitteln Sie den Spielern ein Gefühl für die höchste Kostbarkeit in der Khôm. Versinkt ein Kamel, das Wasservorräte für die Helden transportiert, im Treibsand, so stellt dies die Helden vor immense Probleme. Sie können vielleicht nicht mehr das Tier vor dem Tod bewahren, sollten aber zumindest die Wasserschlänche retten.

Die Frischwasserversorgung ist ein eigenes, kleines Abenteuer in der Wüste. Sie können es täglich ausspielen oder nur exemplarisch für den Anfang der Wüstenreise. Oder Sie verwenden die angegebenen Würfelstabellen.

Der erste Würfelwurf auf der folgenden Tabelle wird mit W20 durchgeführt. Er gibt Auskunft darüber, ob in der Richtung, die der Wassersucher (besser bricht man hierfür jedoch mindestens zu zweit auf) eingeschlagen hat, überhaupt eine Quelle zu finden ist. Mit der Probe auf *Fährtsensuchen* prüfen Sie, ob es dem Helden gelingt, anhand von Wildspuren eine Wasserstelle ausfindig zu machen, *Wildnisleben* prüft, ob aufgrund von vegetativen oder geologischen Hinweisen auf eine Wasserstelle geschlossen werden kann (wenn es eine gibt). Die Probe auf das Talent *Orientierung* gibt an, ob der Abenteurer bis Einbruch der Nacht zum Lager zurückfindet. Novadis erhalten einen Abzug von 2 auf das Ergebnis, in besonders trockenen Gebieten können Sie einen Modifikator von bis zu +3 auf das Ergebnis aufschlagen.

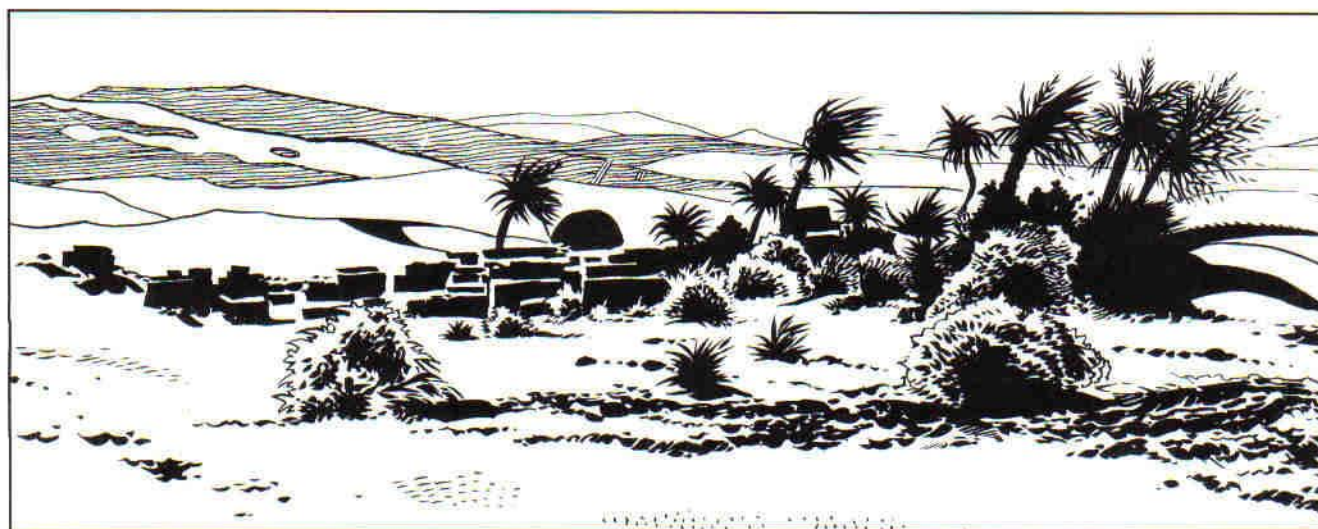
1W20 Chancen auf eine erfolgreiche Suche

1-3	gute Chance; <i>Fährtsensuchen</i> +2, <i>Orientierung</i> +3, <i>Wildnisleben</i> +3
4-7	durchschnittliche Chance, <i>Fährtsensuchen</i> +4, <i>Orientierung</i> +4, <i>Wildnisleben</i> +4
8-11	schlechte Chance; <i>Fährtsensuchen</i> +7, <i>Orientierung</i> +5, <i>Wildnisleben</i> +8
12+	Kein Wasser in der eingeschlagenen Richtung

Wenn Trinkwasser gefunden wurde, bestimmen Sie mit 3W20, wie viele Meilen es vom Lager entfernt ist. Ein weiterer W6 bestimmt die Qualität:

1W6 Wasserqualität

1-2	rein, hält 4 Tage im Wasserschlauch
3-4	trübe, hält 2 Tage im Wasserschlauch
5-6	modrig, nur für notdürftige Versorgung geeignet. Übelkeit oder Krankheiten möglich.



Die Menge an Wasser können Sie frei bestimmen (oder mit einem oder mehreren W20 auswürfeln).

WEITERE GEFAHREN DER WÜSTE

- **Treibsand:** Treibsandfelder werden in fünf Gefährlichkeits-Stufen (1–5) eingeteilt. Für jede Probe, die mit dem Treibsandfeld zusammenhängt, gelten sie als Probenzuschlag: sowohl für *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Sinnenschürfe* wie auch für GE-Proben zum gefahrlosen Durchwandern des Treibsandfeldes oder für KK-Proben zum Herausziehen von Einsinkenden. Erleichterungen (Verwendung von Seilen) und andere Konsequenzen (Verlust von Ausrüstung) unterliegen der Maßgabe des Spielleiters.
- **Sonnenbrand:** Sehr leicht kann es zu einem Sonnenbrand kommen. Je nach Dauer, die die Haut der Sonne ausgesetzt war, kann eine Verbrennung zwischen 1W3 SP (minderschwere Verbrennung) und 2W6 SP (großflächige, nachhaltige Hautverbrennung) erzeugen. Quark verschafft Linderung bei Sonnenbränden. Alternativ nimmt man Chonchimis-Milch (ZBA 233), die man allerdings nur selten in der Wüste findet.
- **Hitzschlag:** Ohne Kopfbedeckung kommt es rasch zu einem Hitzschlag. Eine misslungene KO-Probe (falls mehr als sechs Stunden ungeschützter Kopf: pro Folgestunde Wiederholung der Probe um je 1 erschwert) kostet 1W6 LeP und 2W6 AuP, zudem einen Punkt Erschöpfung und alle Eigenschaften –1. Übelkeit, Fieber und unscharfe Sinneswahrnehmungen sind häufig weitere Folgen.
- **Sandblindheit:** Bei zu langem Starren in den hellen Wüstensand kann es zur Sandblindheit kommen, ähnlich der Schneeblindheit

aus dem hohen Norden. Dagegen hat sich eine Augenbinde mit sehr engen Schlitzen bewährt, die erstmals von den Nivesen verwendet wurde, aber mittlerweile auch bei Karawanenreisenden Gebrauch findet. Novadische Wüstenkrieger verwenden sie jedoch selten.

- **Kamelreiten:** Wer noch nie zuvor ein Kamel geritten hat, muss sich auf einige Überraschungen gefasst machen. Der Reiter muss eine *Reiten*-Probe +2 ablegen, um sich beim Aufstehen des Kamels festzuhalten und nicht wieder im Sand zu landen. Danach ist pro SR eine weitere *Reiten*-Probe erforderlich (zuerst +3, dann +2, +1 und schließlich +0), um sich an den schaukelnden Gang des Wüstenschiffs zu gewöhnen. Das Scheitern einer Probe hat eine klassische Seekrankheit zur Folge: Übelkeit, eventuell Erbrechen, die Eigenschaften werden um 2 Punkte reduziert. Diese erhält der Reiter zurück, sobald er sich an das Kamel gewöhnt hat (schneller aber, wenn er zwischendurch absteigt).

ZUFALLSEREIGNISSE

Eine Reise durch die Wüste kann sehr schnell langweilig werden. Doch bereits kleine Unwägbarkeiten können große Auswirkungen haben. Das Wasser kann schlecht werden, der Wasserschlauch ein Loch bekommen, sich ein Skorpion in die abgelegte Kleidung verkriechen, die Karawane kann auf ein herrenloses Kamel treffen, auf eine andere Reisegruppe, auf Wüstenräuber oder auf ein paar Reiter des örtlichen Stammes – es gibt auch unter diesen abgeschiedenen Bedingungen zahlreiche Möglichkeiten, die tägliche Reise abwechslungsreich zu gestalten.

REISEN IM GEBIRGE

Wie bei den Dünen und Tälern der Wüste, die ihre eigenen Gesetze kennen, ist auch die Reise durch die südlichen Gebirge eine ernst zu

nehmende Herausforderung. Dem Reisenden (oder Kletternden) wird der Marsch durch das Gebirge durch zahlreiche An- und Abstiege be-

schwerlich gemacht. Zudem wird der Weg durch das Wetter, in tieferen Gefilden durch Tiere und in höheren durch dünne Luft weiter erschwert. All diese Komponenten machen eine Reise durch die Gebirge oft zu einem abenteuerlichen, wenn nicht gar zu einem gefährlichen Unterfangen.

Gebirge	Höhe in Schritt	Besonderheiten
Amhallassih-Kuppen	etwa 1.800	viele Höhlen
Eternen	etwa 3.900	<i>Djer Larkashmi</i> (3.900)
Hohe Eternen	etwa 5.000	<i>Djer Chuzach</i> (5.100)
Khoram-Gebirge	etwa 3.000	Sandsteingebirge
Manekh-Chanebi	etwa 2.500	Sandsteingebirge; eine Quelle des Szinto
Raschtulsturm	etwa 7.000	sehr steile Hänge
Raschtulswall	etwa 8.000	<i>Djer Tulam</i> (8.000), zahlreiche Vulkane, unter anderem <i>Raschtul Kandscharot</i>
Unau-Berge	etwa 4.200	Sandsteingebirge; <i>Rattenkopf</i> (2.200) aus Basaltgestein
Wal-el-Khömchra	etwa 1.900	Sandsteingebirge mit Granitsockel; Vulkantätigkeit



DAS WETTER IM GEBIRGE

Eine präzise Wettervorhersage für den Bereich der Gebirge ist nahezu unmöglich, obwohl das Wetter an den Flanken, die der Wüste zugehen, eher freundlicher ist als auf der anderen Seite. Bei den Gebirgen spielt die Höhe, auf der sich der Reisende befindet, eine tragende Rolle.

In tieferen Lagen sind eisige Temperaturen geradezu ausgeschlossen, wohingegen ab der Schneegrenze

(auch *Irmischleier* genannt) ganzjährig mit frostigen Temperaturen zu rechnen ist. Doch schon ab der Baumgrenze können eisige Winde wehen, die dem Reisenden Schnee oder Eisregen bescheren. Auf der Wüstenseite der Gebirge sind zudem auch Sandstürme möglich, die an den Flanken hinaufwehen.

Die Schneegrenze der südlichen Gebirge unterscheidet sich aufgrund des Klimas von den Gebirgen des nördlichen Kontinents. Die Salamantersteine haben zum Beispiel eine Grenze um etwa 2.200 Schritt, im Raschtulsturm und -wall liegt sie bei etwa 4.100 Schritt. Weiter im Süden wandert diese Grenze nach oben, was bedeutet, dass ganzjährig nur auf den höchsten Gipfeln der Hohen Eternen Schnee zu finden ist, während die etwas kleineren Eternen gänzlich schneefrei sind.

Die Temperaturen werden ebenso von der Höhe beeinträchtigt. In niedrigeren Gefilden ist das Gestein, je nach Sonneneinstrahlung und durch die vorherrschende Hitze, so heiß, dass es dem Wanderer angeraten ist, untere Gebirgsregionen nicht in der Mittagszeit zu besteigen. Wenn Sie das Wetter nicht aus freien Stücken festlegen wollen, bieten Ihnen die folgenden Tabellen eine Richtlinie zum Würfeln.

ALLGEMEINE WETTERLAGE

In der unten stehenden Tabelle können Sie die Wetterlage ermitteln. Bitte bedenken Sie, dass der Niederschlag je nach Temperatur variiert. Um 0 Grad mag es bereits Eisregen oder Schnee geben; unter dem Gefrierpunkt kann sich der Schneefall, je nach Windgeschwindigkeit, schnell zu einem handfesten Schneesturm erweitern, der ein Wandern (Klettern) nahezu unmöglich macht.

1W20	Wetterlage
1-5	sonnig und klar
6-10	leichte Bewölkung
11-15	starke Bewölkung
16-20	starke Bewölkung mit Niederschlag

Wind

Um die Windgeschwindigkeit zu bestimmen, können Sie sich nach unten stehender Tabelle richten, indem Sie mit einem W6 würfeln. Für je 2.000 Schritt Höhe rechnen Sie einen Punkt zum Würfelwurf und verrechnen die Temperaturveränderung mit dem angegebenen Wert.

1W6	Windstärke	Temperatur
1	leichter Windzug	-1
2	leichte Brise	-2
3	frische Brise	-3
4	steife Brise	-4
5	Sturm	-5
6	starker Sturm	-6
7	Sturm mit Orkanböen*	-8
8	Orkan*	-10

*) Eine Wanderung ist unter diesen Umständen nicht mehr möglich.

TEMPERATUR

Je höher sich die Reisenden wagen, desto kälter wird es. In der unten stehenden Tabelle können Sie, je nach Region, in der sich die Wanderer befinden, die Temperatur grob ermitteln. Hierbei bedienen wir uns der irdischen Angaben in Grad Celsius, empfehlen Ihnen aber, die Temperatur durch vage Begriffe zu umschreiben.

Höhe in Schritt	Bergflanken, zur Wüste	Bergflanken, abseits der Wüste	Gebirge in der Wüste	Raschtulsturm, -wall
unter 1.000	25+1W20	15+1W20	30+1W20	15+1W20
bis 2.000	15+1W20	5+1W20	20+1W20	5+1W20
bis 4.000	10-2W6	10-2W6	20-3W6	5-2W6
bis 6.000	-5-2W6	-5-2W6	-	-10-2W6
über 6.000	-	-	-	-20-2W6

PÄSSE DURCH DIE GEBIRGE

Neben ein paar wenigen unbekannten Pässen, die von Schmugglern benutzt werden, ist der bekannteste die *Kabashpforte* zwischen den Goldfelsen und den Hohen Eternen, wo die Karawanenrouten von den Oasen Achan und Terekh zusammenlaufen und schließlich nach Thegûn führen. Im Raschtulmassiv ist es der *Raschtulsweg* (auch: -stieg oder -pass), der in 2.500 Schritt Höhe zwischen den südlichen Ausläufern des Raschtulswalls und dem Raschtulsturm Almada mit Mhanadistan verbindet. Dieser Pass ist nicht mit Karren passierbar und nur Ingerimm bis Rondra schneefrei.

Der *Molgard-Pass* führt über die Eternen von Therkabasquell zur Oase Birscha. Über den *arratischen Weg* gelangt man von Abszint nach Vishia. Die niedrigen Amhallassih-Kuppen bieten etliche Wege, die den novadischen Sippen gut bekannt sind und häufig genutzt werden. Mit etwas Glück kommen Reisende unbehelligt über die Pässe. Die Wahrscheinlichkeit, dass Reisende von Räubern oder 'Zöllnern' abgefangen und gegebenenfalls um ihr Hab und Gut erleichtert werden, ist sehr hoch. Solche Begegnungen können je nach Herkunft und Wohlstand der Sippen variieren. Es mag sein, dass die Reisenden lediglich einen kleinen Prozentsatz ihrer Ware als Wegzoll entrichten müssen oder aber gar auf blanken Sohlen ihr Ziel zu erreichen haben.

KLETTERN

Wer im Hochgebirge klettern will, kann auf verschiedene Hilfsmittel nicht verzichten. Zunächst ist der Gebirgertyp zu betrachten: Handelt es sich um ein Felsgebirge oder Sandstein, welche Höhen sind zu überwinden und ist mit eisigem Untergrund zu rechnen? Ferner ist festzustellen, welche Wetterbedingungen herrschen und inwieweit das Wetter umschlagen kann. Die beste Hilfestellung in diesen Fragen können ansässige Bewohner liefern, vielleicht sogar solche, die schon das eine oder andere Mal im angestrebten Gebirge unterwegs waren. Die wichtigste Regel für die Ausrüstung ist: *Nimm nur das mit, was du wirklich brauchst!* Jeder zusätzlicher Ballast kann dazu führen, dass man sich von ihm trennen muss (oder weiterführend sogar tödliche Folgen haben).

Als Grundlage dient eine angemessene Ausstattung wie gutes Schuhwerk, warme Kleidung, ein gewachster Umhang, Mütze und Handschuhe. Je nach Geländeart (von Passstraße bis zur Steilwand) kann die Ausrüstung variieren. Bei der Verpflegung sollte darauf geachtet werden, dass sie nicht verdirbt und möglichst nahrhaft ist.

Die Liste der speziellen Ausrüstungsteile für das Erklimmen von Felswänden besteht im Einzelnen aus:

- Rucksack
- Eispickel
- Schlafsack
- Hammer
- Kletterseil
- Öllampe, Öl
- (mind. 30 Schritt pro Person)
- Messer
- Kletterhaken
- Verbandszeug
- (mindestens 20 pro Person)
- Schlitzbrille
- Steigeisen
- (alles zusammen ergibt mindesten 13 Stein Gewicht)



Die Reise über einen Pass beansprucht die Kräfte nicht übermäßig. Verwenden Sie hier die Erschöpfung-Faustformel: Das ständige Auf und Ab verursacht 2 Punkte Erschöpfung pro Stunde Reise beziehungsweise 4 Punkte für einen Eilmarsch.

Für eine Kletterpartie wird jedoch eine Größe ganz entscheidend: die **Behinderung (BE)**. Die BE steigt um einen Punkt für je angefangene 25 % Last über dem Tragkraft-(TK)-Limit des Helden. Jede Probe auf *Klettern* wird um den doppelten BE-Wert erschwert, hierbei werden die BE durch Rüstung und durch Last zusammengerechnet.

Die Erschöpfung für eine Stunde Klettern richtet sich nach der Schwere des zurückgelegten Stückes und beträgt üblicherweise zwischen 3 und 6 Punkten. Für jeden Punkt BE durch Last kommt ein weiterer Punkt Erschöpfung hinzu.

REISEGESCHWINDIGKEIT

Tagesleistung in Meilen bei durchschnittlicher Anstrengung

Reisegruppe zu Fuß	12
Wanderer mit leichtem Gepäck	16
Reisegruppe zu Pferd	14
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	20
Kamelkarawane	12
Karren	10
Fuhrwerk	12

Nur auf Passstraßen können die angegebenen Strecken zurückgelegt werden. Auf schmalen Pfaden sind es nur 75 %. Diese sind oftmals so unwegsam, dass Reittiere am Zügel geführt werden müssen und Fuhrwerke sie nicht mehr passieren können. Deswegen werden für Gebirgskarawanen oftmals Esel und Maultiere verwendet, die über einen sicheren Tritt verfügen, auch wenn sie eine starke Last zu tragen haben. Abseits jeden Weges reduziert sich die Tagesleistung auf 50 %. Karren und Fuhrwerke können hier nicht mehr eingesetzt werden. Kletternd können maximal 3 Meilen am Tag bei gutem Wetter zurückgelegt werden.

DIE GEFAHREN IM GEBIRGE

● **Räuber:** Entlang der Pässe warten oftmals räuberische Ferkinas oder Novadis, die einen Profit aus vorbeiziehenden Karawanen schlagen wollen. Es ist nicht immer zu unterscheiden, ob sie Zolleintreiber des Hairans sind oder Wegelagerer. Durch Hindernisse versperren sie den Reisenden den Weg und plündern sie aus. Manche nehmen nur einen Teil der Waren, andere nehmen alles und die Reisenden gleich mit als Sklaven. Daher empfiehlt es sich, einen ortskundigen Führer dabeizuhaben, der weiß, wie man mit dem Anführer der Räuber/Zöllner zu verhandeln hat.

● **Steinschlag:** Es kann unvermittelt zu Steinschlag kommen, bisweilen ausgelöst durch laute Geräusche. Kleine Steine sind schmerzhaft, aber vergleichsweise harmlos gegenüber den großen Brocken, die problemlos einen Menschen erschlagen und ein Kamel derart verletzen können, dass man es nur noch töten kann.

● **Erdbeben/Lawine:** Vorsicht ist geboten nach starken Regenfällen. Dann können Pässe durch einen Erdbeben unpässierbar geworden sein – oder er ergießt sich über die Karawane, während sie den Pass bereist. Wer in einen Erdbeben gerät, ist oftmals dem Tod geweiht. Wer einen Unterschlupf sucht, kann von den Schlammmassen darin eingeschlossen werden. In schneereichen Gebieten gibt es Lawinen, für die die gleichen Bedingungen gelten. Auch hier ist wieder ein ortskundiger und vor allem geländekundiger Karawanenführer wichtig, dessen Erfahrung gefährdete Gebiete und Hänge frühzeitig erkennen hilft.

● **Erfrierungen:** Bereits unter 4.000 Schritt kann die Temperatur unter den Gefrierpunkt sinken. Daher ist es unerlässlich, dicke, feste Winterkleidung und einen wärmenden Schlafsack eingepackt zu haben, da ansonsten Erfrierungen drohen.

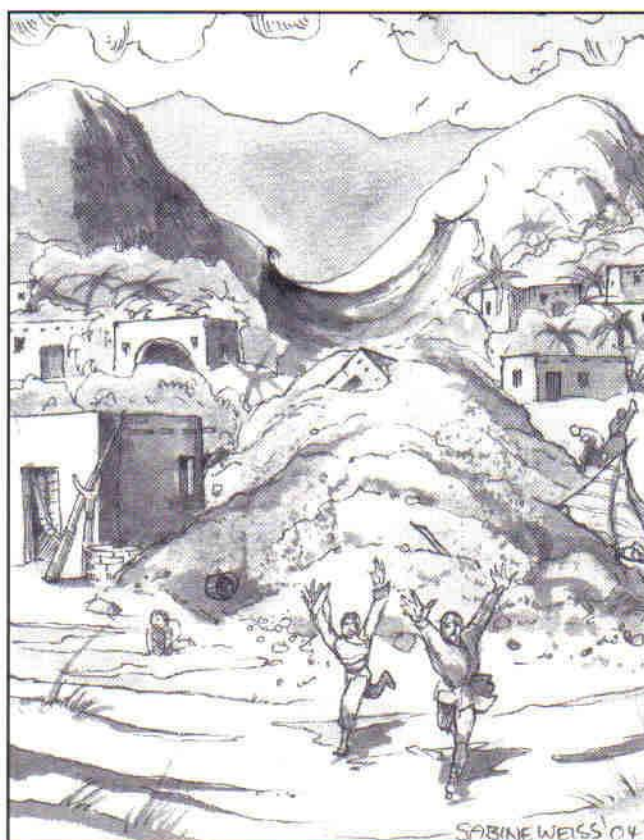
● **Regeneration:** Bei *Kalten* oder *Eiskalten* Temperaturen (siehe Kästen) ist die Regeneration um 2 beziehungsweise 4 Punkte vermindert. Bei tieferen Temperaturen kann keine Regeneration stattfinden.

Kälteschaden

Temperatur	irdisch	LeP-Verlust
Kalt	bis -10 °C	1W6 pro Tag
Eiskalt	bis -25 °C	2W6 pro Tag
Firn-Kälte	bis -50 °C	2W6+2 in 4 Stunden
Grimmfrost	bis -100 °C	2W6+2 in 6 SR

Durch den erlittenen Schaden können Wunden verursacht werden, die schlimmstenfalls sogar zum Abfrieren von Gliedmaßen führen. Warme Kleidung bietet *Kälteschutz*, der analog zum Rüstungsschutz vom Kälteschaden abgezogen wird.

Beinkleider (Leder)	1
Beinkleider (Wolle)	2
Beinkleider (Fell)	2
Fellumhänge, mehrlagig	3
Fellmütze	1
Hemd, Bluse (Wolle)	1
Jacke (Leder)	1
Jacke (schweres Wolltuch)	2
Jacke (Fell)	3
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3
Kleid (Wolle)	3
Mantel, kurz (Wolle)	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1
Pelzgefütterte Stiefel	2
Pelzmantel	4
Pelzweste	3
Rock (Wolle)	1
Stiefel	1
Unterzeug	1





REISEN IM SUMPF

Wer eine Expedition in die Sümpfe unternimmt, muss sich gut auf die Reise vorbereiten und sich um einen ortskundigen, erfahrenen Führer kümmern. Unkenntnis der Eigenarten und Gefahren dieser Landschaft führen oft zu (vermeidbaren) Todesfällen.

Dieses Kapitel soll Sie mit diesen Eigenarten und Gefahren vertraut machen und einige Hilfestellungen bieten, wie Sie eine Reise durch die Sümpfe darstellen können. Die hier getätigten Aussagen beziehen sich selbstverständlich primär auf die südlichen Sümpfe wie die Echsensümpfe, die Gebiete am Loch Harodröl und am Rand des Regengebirges, in Mysobien, Maraskan und dem Mhanadi-Delta und weniger auf die mittelländischen oder nördlichen Moore, in denen vor allem die klimatischen Bedingungen unterschiedlich sind.

WETTERLAGE

Im Sumpf kommt es nicht oft zu starken Wetterveränderungen. Schwüle Hitze ist alltäglich, häufig mit Regen kombiniert. In der unten stehenden Tabelle können Sie bei Bedarf die Wetterlage ermitteln. Hierbei können Sie zwischen Trockenzeit und Regenzeit unterscheiden. Besondere Wetterlagen (wie besonders trockene Stürme oder Gewitter) können Sie nach eigenem Bedarf verwenden.

1W20 (Trockenzeit)	1W20 (Regenzeit)	Wetterlage
1-3	1-2	sonnig und klar
4-12	3-5	schwül und dunstig
13-16	6-12	wärmer Regen
17-20	13-20	Wolkenbruch

TEMPERATUR

Im Sumpf ist es eigentlich immer warm, deswegen ist er auch der bevorzugte Rückzugsort von Reptilien und anderen wechselwarmen Kreaturen. Unangenehm für den Reisenden ist meist nicht einmal die Hitze – die in der Khôm noch viel größer sein kann –, sondern vor allem die Luftfeuchtigkeit, die schon bei Temperaturen, die im yaquirischen Raum Sommerwetter wären, jedem Menschen den Schweiß aus den Poren treiben.

1W6	Temperatur
1	mäßig warm, wechselwarme Kreaturen sind eher träge
2	warm, mäßige Luftfeuchtigkeit
3-4	heiß, hohe Luftfeuchtigkeit
5-6	heiß, sehr hohe Luftfeuchtigkeit

REISEGESCHWINDIGKEIT

Tagesleistung in Meilen bei durchschnittlicher Anstrengung

Reisegruppe zu Fuß	15
Wanderer mit leichtem Gepäck	20
Reisegruppe zu Pferd	18
Einzelreiter mit leichtem Gepäck	25
Kamel- oder Maultierkarawane	15
(Karren)	13
(Fuhrwerk)	15

Nur auf festen oder gar befestigten Sumpfwegen oder einem Knüppeldamm lassen sich die genannten Strecken an einem Tag zurücklegen. Die Verwendung von Karren und Fuhrwerken kann nicht pauschal gewährleistet werden –, die Wege könnten beispielsweise zu schmal sein – so dass die Angaben in Klammern gesetzt wurden. Problematisch wird es auch, sollte man von der geplanten Strecke abwei-

chen müssen. Pferde, Kamele und Maultiere kann man am Zügel führen, die Räder eines Gefährtes aber drohen abseits befestigter Wege leicht in den Sumpfboden einzusinken. Deswegen wird von der Benutzung von Wagen abgeraten.

Reist man nicht auf festen Sumpfwegen (die es nur auf häufig benutzten Karawanenrouten, etwa am Loch Harodröl, gibt), so reduziert sich die Tagesleistung auf 60 % der angegebenen Werte. Tiere müssen am Zügel geführt und können nicht mehr geritten werden. Das gilt auch für den Marsch abseits jedes Weges, bei dem nur 20 % des oben angegebenen Wertes zurückgelegt werden kann.

Bisweilen bietet es sich übrigens an, einen am Wasser gelegenen Mangrovensumpf wie die Echsensümpfe von Meeresseite mittels eines kleinen Bootes zu erkunden.

SUMPFLÖCHER

Eine der großen Gefahren des Sumpfes sind die trügerischen Sumpflöcher. Sie sind oftmals nicht zu entdecken, da Gras in ihnen wächst und die tiefen, aus weichem Schlamm bestehenden Löcher verdeckt. Sie können unterteilt werden in fünf Gefährlichkeitsstufen (1-5), deren Wert auch die Zuschläge für alle Art von Proben darstellt – seien es Talentproben auf *Wildnisleben*, *Orientierung*, *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* zur Vermeidung der Sumpflöcher oder Proben auf KK oder GE zum Herausziehen oder -winden.

Wer einmal auf durchweichtem Waldboden oder einer feuchten Wiese stand, kann ermessen, welche Gefahr von echten Sumpflöchern ausgeht. Binnen Augenblicken sinken die Füße ein, umfängt der klebrige Schlamm die Gliedmaßen und lässt sie nur noch widerwillig los. Ein Held, der in einem Sumpfloch zu versinken droht, kann sich vielleicht noch durch die Opferung seines Schuhwerkes oder seiner Beinkleider retten, ein Pferd oder Kamel jedoch, das in ein Sumpfloch tritt, gerät oft in Panik und verschlimmert so die Situation. In vielen Fällen bleibt dem Reisenden nur noch, das Tier von seinem Gepäck zu befreien, um wenigstens dieses zu retten. Wer gnädig ist, der gibt dem leidenden Tier den erlösenden Todesstich, ehe es lebendig versinkt.

GIFT UND KRANKHEITEN

Der Sumpf ist dafür bekannt, dass man sich hier allerlei Übles einfangen kann. Moskitos und andere Stechinsekten sind die große Plage aller Sümpfe, ihre Stiche schmerzhaft für Mensch und Tier und häufig sogar gefährlich, denn die kleinen Plagegeister übertragen üble Krankheiten. Doch auch bei den Sumpfratten, Fledermäusen und Egel n kann man sich anstecken. Häufige Krankheiten sind die *Schlafkrankheit*, *Lutanás*, *Sumpffieber* (wie der *Brabaker Schweiß* hierzulande genannt wird), *Schlachtfeldfieber*, *Rascher Wahn*, *Tollwut* oder gar die *Zorgan-Pocken* sowie das allübliche *Wundfieber* (alle Krankheiten finden Sie in GA 206ff.). Man erzählt sich schaurige Geschichten von Insekten, die mit den Stichen ihre Eier in den menschlichen Körpern ablegen. Die Larven schlüpfen dann schließlich, indem sie sich durch die Haut bohren oder fressen.

Viele Tiere und Pflanzen des Sumpfes sind giftig. Es gibt Schlangen wie die Palmvipere, die Sumpfnatter, die Boronsotter, Spinnen wie Grünschröcke und Baumspinne, das Morfu oder vereinzelt auch Maraskan-Taranteln. Dass diese auf dem Festland heimisch wurden, liegt an der Verbreitung des Eitrigen Krötenschemels, den man in den Sümpfen ebenfalls finden kann, ebenso wie den Schleichenden Tod und Purpurnen, Schwarzen und Weißen Lotos.

Wenn Sie mehr zu giftigen Tieren und Pflanzen wissen wollen, sei Ihnen die *Zoo-Botanica Aventurica* ans Herz gelegt, hier vor allem der *Anhang II* auf Seite 286f.



WEITERE GEFAHREN IM Sumpf

● **Wasser:** Zwar gibt es im Sumpf mehr als genug Wasser, doch ist es meist nicht trinkbar. Da auch das Wasser in den Schläuchen schnell schlecht wird, muss man sorgsam nach Wasserquellen Ausschau halten. Hierbei bieten sich vor allem Reservoirs mit frischem Regenwasser an, die man mit etwas Geschick auch selbst aus Blättern herstellen kann. Wer fauliges Wasser trinkt, erkrankt fast unweigerlich am Flinken Difar. Zu wenig Wasseraufnahme kann zur Austrocknung führen, obwohl dies im feuchten Klima skurril anmutet. Doch der Körper schwitzt so viel Flüssigkeit aus, dass man ihm eine entsprechende Menge Wasser wieder zuführen muss, um nicht auf lange Sicht an Mangelerscheinungen zu leiden.

● **Nahrung:** Das anhaltende schwüle Klima der Sümpfe lässt Nahrungsmittel schnell faulen; es können sich Pilze und Krankheitserreger bilden. Daher sollte man vor allem solche Waren mitnehmen, die nicht so schnell schlecht werden, wie etwa Hartwurst und Gepökeltes oder Geräuchertes. Auf jeden Fall muss sichergestellt werden, dass die Nahrung sicher verpackt ist, am besten mehrfach eingewickelt, so

dass sich keine Insekten unbemerkt darauf niederlassen und Krankheitserreger übertragen können.

● **Tabu:** In den Echsen Sümpfen, aber auch entlang des Loch Harodröl leben Stämme der Achaz und Waldmenschen, die eine sehr eigene Götterwelt besitzen und ein fremdes Brauchtum pflegen. Wer sich damit nicht auskennt, riskiert, in Bereiche einzudringen, die als unberührbar markiert sind. (Das Wort *tabu* für solche Orte entstammt der Sprache der Waldmenschen.) Dadurch kann er sich den Zorn der Achaz oder Waldmenschen zuziehen oder gar einen kleinen Feldzug provozieren, wenn der aufgebrachte Stamm nicht zwischen dem Frevler und den unbeteiligten menschlichen Dorfbewohnern in der Nähe unterscheiden kann.

● **Regeneration:** Wer das schwüle Klima nicht gewöhnt ist (und das sind bis auf die Waldmenschen und Achaz alle spielbaren Rassen), regeneriert pro Ruhephase zwei Punkte weniger LeP, AuP und AsP, da auch nachts weder die Temperaturen signifikant absinken noch die Lautstärke der Umgebung abnimmt (das 'Surren und Schreien', welches manch verstörter Sumpfreisender noch vor allem anderen beschreibt).





DIE GESCHICHTE DER TULAMIDEN UND DER ECHSEN

Die Historie des Landes der Echsen und Novadis reicht bis in eine Zeit zurück, in der die Echsen allein den Kontinent beherrschten. Vieles ist nur noch rudimentär bekannt und durch die langen Jahre mündlicher Überlieferung mehr oder weniger entstellt. Zudem ist die Geschichtsschreibung für einen heutigen novadischen Gelehrten nicht von der Religion zu trennen, weshalb Berichte aus alter Zeit seit mehr als zweihundertfünfzig Jahren behutsam an die Glaubenslehre angepasst werden. Da schon seit jeher tiefe Feindschaft zwischen Tulamiden und Echsen herrscht, ist ihrer beider Geschichte – zumindest in den letzten 3.000 Jahren – untrennbar miteinander verbunden.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und

mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen Gelehrten bekannt, denn Wüstensand, Echsensümpfe oder der *Stern von Selem* haben unzählige Relikte der Vergangenheit verschlungen und geben sie nur langsam preis. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie zum Beispiel der Geschichte des Diamantenen Sultanats oder den Ereignissen des Khôm-Krieges) durchaus Fachleute sein – nur sind sie dann meist nicht über die Vergangenheit der Echsen oder Religionsgeschichte der Novadis informiert. Behandeln Sie als Spieler dieses Kapitel daher am besten als **Meisterinformationen** und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die sie von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können.

DER GOTTDRACHE PYRDACOR (BIS 2100 v.BF)

Als die Götter und Giganten nach Alveran gingen, bestimmten sie der Legende nach sechs der Großen Drachen, sie zu begleiten und für den Schutz der Himmelsfeste zu sorgen. Sechs anderen aber war es befohlen, auf Dere zu verweilen und das Gleichgewicht der Dritten Sphäre hüten. Unter diesen befand sich der Goldene Drache *Pyrdacor*, den man in diesen mythischen Zeiten zum Wächter des Gleichgewichts der Elemente bestimmt hatte. Ein alter Zwist zwischen Riesen und Drachen – sowie den beiden um einen Platz in Alveran streitenden Kontrahenten *Pyrdacor* und *Famerlor* – führte zum *Ersten Drachenkrieg*, aus dem *Famerlor* als Sieger hervorging.

Viele Jahrzehntausende später, in den Urzeiten des **Zehnten Zeitalters**, herrschten über Dere die Echsenrassen der Achaz, Marus, *Leviatanim*, *Ssrkhrsechim*, *Shinthr* und *Jhrarhra*. In Aventurien dominierten sie vor allem den Süden des Kontinents. Ihre Gesellschaft hatte sich in Kasten getrennt, deren Anhänger durch echsenpriesterliche Rituale erschaffen und erhalten worden waren. Als kleine, aber herrschende Rasse der Priester und Zauberer fungierten die kobraköpfigen *Shinthr*, die zu ihrem Sonnengott *Pprss*, aber auch zu anderen Göttern (den *H'Ranga*) beteten. Ihnen unterstanden mit den heutigen *Marus* die Kaste der Krieger, Ritter und Befehlshaber. Der Großteil des Echsenvolkes aber bildete als Fischern, Tierzüchtern, Bauer und Handwerker die eigentlichen 'Achaz', die der heutigen Rasse glichen.

Pyrdacor aber wollte sich mit dem ihm zugewiesenen Schicksal nicht abfinden – und so begann er die Macht, die ihm anvertraut war, zu missbrauchen: In der Absicht, die Echsenrassen weiter zu fördern und später die Herrschaft über sie an sich zu reißen, öffnete er vor **36.000 Jahren** mit dem *Schlüssel des Humus* einen magischen Kanal von der *Zitadelle des Humuselements* in die Südhälfte Aventuriens. Die elementaren Energien ließen die sagenumwobenen Dschungel des Echsenreichs von *Zze Tha* wuchern, deren Reste noch heute in den Regenwäldern von *Maraskan*, *Meridiana* und auf den Waldinseln existieren. Um das Angesicht Deres weiter zu verändern, opferte oder verlor er jedoch den *Schlüssel des Eises* in einem epochalen Ritual im Herzen Aventuriens. Die entfesselten Energien ließen den Süden ungehemmter denn je wuchern, warfen den Norden aber in eine tödliche Eiszeit. Dieses und andere, damit verbundene Ereignisse führten zur Entstehung des orkischen Mondkalenders.

Die Achaz aber litten eher unter *Pyrdacor*, als dass er ihnen half: Als die *Shinthr*, *Marus* und Achaz wenig Neigung zeigten, *Pyrdacor* als ihren Gott zu verehren, begann er, die führenden Kasten zu bedrohen. Um **9000 v.BF** gelang es ihm und seinen Vasallen (verschiedenen Drachen, den zauberpriesterlichen *Ssrkhrsechim* und den kämpferischen *Leviatanim* von *Pyrdacors* Heimatinsel im Süden) schließlich,

den mächtigen Kult des echsischen Sonnen- und Herrschergottes niederzurufen und die Rasse der echsischen *Shinthr* fast gänzlich auszurotten. Aber erst nach einem fast tausendjährigen Krieg nahm um **8000 v.BF** die Herrschaft des Alten Drachen und seiner Verbündeten ihren Anfang. Die Struktur des Volkes in viele Kasten blieb bestehen, doch die *Shinthr* wurden durch die *Ssrkhrsechim* und die kämpfenden *Marus* durch die *Leviatanim* ersetzt, die die nun unterworfenen Achaz beherrschten.

Während dieser Zeit mussten sich die Echsen auch mit dem Volk der *Sumurrer*, auseinandersetzen, einem der ersten aufstrebenden Menschengruppen. Diese waren vom Gebiet des heutigen Golfs von *Perricum* und des heutigen *Aramiens* in mehreren Versuchen über Aventurien hinaus nach Süden und Westen vorgestoßen und hatten dabei – wohl infolge von Versuchen, ins Gleichgewicht der Elemente einzugreifen – schließlich die *Neugier* und dann den Zorn des Alten Drachen *Pyrdacor* geweckt. Folgt man den ältesten Märgen und Legenden, wurden sie – wie so viele andere Völker und Rassen – von den in Sumpfstädten lebenden Echsen zu blutiger Fron gezwungen.

Doch das eroberte Zeitalter neigte sich letztlich unweigerlich dem Ende zu – und *Pyrdacors* Herrschaft zögerte dieses lediglich heraus. Auch wenn die Echsen noch um **7000 v.BF** ihre Heilige Schrift, das *H'Chuchas* entwickelten (aus dem später auch die *Yash'Hualay-Glyphen* hervorgingen), verbreiteten sich in der Morgendämmerung des Elften Zeitalters andernorts Elfen und Zwerge – zumindest erstere waren etwa 3.000 Jahre zuvor womöglich durch *Pyrdacors* eigene Manipulationen der Elemente 'aus dem Licht' getreten.

KAMPF GEGEN PYRDACOR (7500 – 2100 v.BF)

Schon bald geriet das Echsenreich *Pyrdacors* mit den neuen Rassen in Konflikt: Kriege brachen aus, blutige Schlachten wurden zwischen Elfen, Echsen und Zwergen geschlagen. Insbesondere die Zwerge wollten sich nicht seiner Herrschaft beugen, und so kam es um **7200 v.BF** zur *Schlacht des Himmelsfeuers*, dem ersten Krieg der Echsen gegen die Zwerge. Den zwergischen Mythen zufolge wurden im Verlauf dieses Krieges alle Zwergenbingen bis auf *Xorlosch* zerstört. Auch wenn bei der Schlacht um *Xorlosch* der Marschall der Angreifer, der Kaiserdrache *Ancarion der Rote* (angeblich ein Sohn *Pyrdacors*) durch *Organa Tochter des Ordamon* zu Fall gebracht wurde, erstreckte sich der Krieg gegen die Zwerge dennoch über die kommenden drei Jahrtausende.

Doch es gab auch Widerstand in den eigenen Reihen: So schlossen sich in diesen Zeiten aufständische Drachen und hohe Diener unter



der drachischen Rädelsführerin *Corfanaë*, einer Generalin Pyrdacors, zusammen, um den Drachenkaiser vom Thron zu stürzen. Doch Pyrdacor selbst kam den Verrätern auf die Schliche, und nachdem er Corfanaës Körper zerfetzt hatte, verfluchte er auch ihren Karfunkelstein auf Jahrtausende.

Um 4500 v.BF beherrschten die Echsen Pyrdacors immer noch große Teile des aventurischen Südens und das heutige Liebliche Feld. Sie unterdrückten die ersten Waldmenschen und die Vorgänger der Kemi, doch laut ertulamidischen Märchen kam es zu ersten Aufständen der Menschen. Zu dieser Zeit erbauten die Hochelfen ihre Stadt Tie'Shianna nördlich von Zze Tah im 'Garten Pyrdacors' – der heutigen Wüste Khôm. Schnell blühte dort ein Kult um den Drachen auf, den die Hochelfen schließlich als Gott zu verehren begannen.

Während die Hochelfen, die der Goldene Drache als Bewahrer der Elementaren Schlüssel erwählt hatte, Pyrdacor als Gott der Elemente huldigten, stellten sich die Zwerge weiterhin entschieden gegen die vom Goldenen Drachen geführten Echsen. Doch dann sandte Pyrdacor ihnen um 4500 v.BF Elementarwesen des Erzes entgegen: Mordwerkzeuge aus Fels, Eisen und Gold traten aus dem nackten Fels und fielen mit blitzenden Klingen über die Zwerge her, die in den folgenden Jahrzehnten der kompletten Vernichtung nahe kamen.

Erst, als es dem zwergischen *Geoden Brendan* (auch: Brandan) etwa 4200 v.BF mittels Zauberei gelungen war, den *Schlüssels des Erzes* aus Tie'Shianna zu rauben und einen Pakt mit dem Elementarherrscher des Erzes einzugehen, konnten die fatalen Angriffe beendet werden. Kurz darauf wurde unter der Leitung Brendans ein Frieden mit den Echsen Pyrdacors geschlossen, indem Yaquir, Raschtulswall und Darpat als Nordgrenze des Echsenreiches festgelegt wurden. Brendan ließ Pyrdacor und die Zwerge schwören, bis zu seiner Rückkehr Frieden zu halten – um sich daraufhin in die Fluten des Yaquir zu stürzen und so den Frieden ewig wahren zu lassen. Tatsächlich aber begab er sich zur *Zitadelle des Erzes*, um dort den Elementarschlüssel auf ewige Zeit zu bewachen.

Um die Hochelfen besser beeinflussen zu können, schuf Pyrdacor um 4100 v.BF mit Hilfe der Elfenkönigin *Orima* im mächtigsten der *Dreizehn Kessel der Urkräfte* die Dunkelfeife Pardona (ursprünglich *Pyrdona*, später im Isdira *Bhardona*, die 'Beghrenaauflöserin'). Pardona

MYTHEN AUS CISK'HR

Alte Märchen berichten von einem Waldmenschenaufstand im Gebiet der heutigen Echsen Sümpfe, bei dem die Echsen während der ersten Hochphase des Reiches Cisk'HR um 3000 v.BF ein magisches Salamander-Artefakt einsetzten, das unter den rebellierenden Menschengesklaven geistige Verwirrung auslöste. Neben Waldmenschen der heute unbekannten Moroni und Mahawi gehörten zu den Sklaven auch Urtulamiden des einst mächtigen Stammes der Ban Hanovad, die aus einer verwüsteten Bergregion namens 'Chom' stammten und den allmächtigen Rahul anbeteten. Ebenso wie die Ban Gafada aus der gleichen Region waren sie bei einem großen, verlustreichen Aufstand gegen die Cisk'HR am Rande des 'Chom' in Gefangenschaft geraten.

Bis heute gibt es immer wieder Verwegene, die die verfallenen Grabpyramiden des uralten Echsenvolkes von Cisk'HR in den Echsen Sümpfen aufsuchen und sich den Fund legendärer Artefakte versprechen, doch nur wenigen ist dies je gelungen.

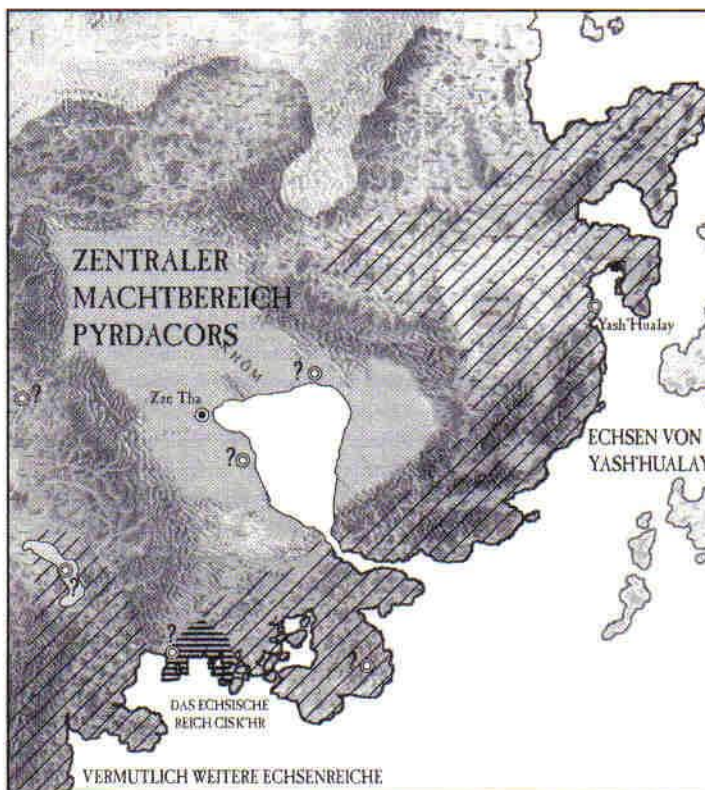
(Das alte Abenteuer *Die Stadt des toten Herrschers* hat sich mit der Vergangenheit der Echsen von Cisk'HR auseinandergesetzt.)



begann, den Kult des Alten Drachen in seinem Auftrag zu verbreiten und den Bau von sechs Hochelfen-Städten voranzutreiben, die die verlorenen *Sechs Schlüssel der Elemente* zurückgewinnen und die bisherigen bewahren sollten. Vor allem aber war Pardona dazu geschaffen worden, die Macht über das einst verlorene Eis zurückzugewinnen. Doch Pyrdacors Ehrgeiz und die Macht des Namenlosen, die von Pardona Besitz ergriffen hatte, trieben die Hochelfen schließlich in den Wahn des *badoc*.

Viele Jahrhunderte hielt der Frieden zwischen Echsen und Zwergen, doch dann machte sich der Zwergenprinz *Calaman Sohn des Curthag* auf die wagemütige Suche nach der Krone des Stammvaters Ordamon im Drachenhort Pyrdacors. Auf seiner Reise traf er im Jahr 3080 v.BF im Raschtulswall auf Menschen, die am Berg *Djer Tulam* lebten und eine raubtierhafte Gottheit namens *Feqz* verehrten. Diese Vorfahren der heutigen Tulamiden waren Nomaden, die – ständig im Kampf und auf der Flucht vor den Echsen Pyrdacors – stets ihr gesamtes Hab und Gut bei sich führten. 3075 v.BF gelang es Calaman und seinem menschlichen Freund *Asaf ibn Kasim* dann tatsächlich, die legendäre Krone aus dem Hort des Goldenen Drachen zu stehlen. Doch damit war der einst auf ewig geschlossene Frieden zwischen Zwergen und Echsen gebrochen.

Schließlich wandten sich die Götter selbst gegen den Goldenen Drachen, um dessen Handeln, das die Weltordnung bedrohte, zu beenden. Unter der Führung des Hohen Drachen Famerlor brach um 2260 v.BF (mit Scharmützeln ab etwa 2300 v.BF) der *Zweite Drachenkrieg* über Aventurien herein und verwüstete in den folgenden Jahrhunderten den Kontinent. Seine Heere verstärkte Pyrdacor um Streiter von jenseits des Kontinents – und so marschierten zu jener Zeit selbst Riesen, um ihm zu dienen. Dennoch war der Gottdrache seinen Gegnern unterlegen, und er rief nun selbst den Namenlosen zur Hilfe, dessen Gesandte die Armeen Famerlors zunächst besiegen konnten. Das Bündnis aber glich einem niederhöllischen Pakt, da der verstoßene Gott ohne Namen auch unter den Verbündeten und Dienern Pyrdacors Zwist und Zwietracht schürte. So geschah es, dass etwa 2200 v.BF die Heere des Namenlosen – Echsen ebenso wie Oger und Trolle, aber auch fehlgeleitete Menschen, Zwerge und Wesen, für die es heute keine Namen mehr gibt – die





Elfenstadt Tie'Shianna zerstörten. Der Exodus der Hochelfen war die Folge, und viele, die einst Pyrdacor angebetet hatten, flüchteten auf die mythischen *Inseln im Nebel*.

Der Drachenkrieg sollte noch weitere einhundert Jahre andauern. Chaos und Vernichtung suchten ganz Süd-Aventurien heim: Die *Schwimmenden Gärten von Yash'hualay* wurden von Orkanen fortgerissen, im Südmeer versank die Insel A'Tall, und auf den Zyklopeninseln brachen Vulkane aus, als die Echsen den einäugigen Riesen Waffen gegen ihre Feinde abringen wollten. Ekt'Arba, die schwebende Steinfestung Zze-Thas, zerschellte an den Eternen, die 'Hohen Schiffe' (ein Geschenk der Elfen aus der Luftstadt Vayawinda an ihre Artgenossen in Tie'Shianna) wurden vom Winde verweht, 'Tausend heulende Geister und Dämonen' wühlten sich in den Grund Mhanadistans, und aus der Gor krochen andersphärische Kreaturen. Viel Wissen ging in jenen Tagen verloren, und von einigen Stätten und Wesen blieben selbst bei den Echsenrassen nur noch Legenden, wie die um Roq'Qinis, den Geist einer Achaz-Königin, und Hi'Arel, einen elfischen Geist, der heute noch rachsüchtig die Echsen heimsuchen soll.

Erst um 2100 v.BF endete der epochale Kampf mit dem Sieg der Götter über Pyrdacor. Unter der geballten Macht der streitenden Alveraniere verging das Echsenreich von Zze'Tha zu großen Teilen in Entrückung, und an seiner Stelle blieben die Wüste Khôm und der Wal-el-Khômchra zurück. Im Süden hatten nur wenige gegen Pyrdacor gesonnene Achaz die Katastrophe überlebt und sich in die Sümpfe von Selem zurückgezogen, wo sie noch einmal das Reich Cisk'Hr errichteten und zu einer kurzen zweiten Blüte führen konnten.

DER DRACHENKRIEG IM GÜLDENLAND

Die magischen Auswirkungen des Zweiten Drachenkriegs waren selbst bis ins Guldenland zu spüren, wo sie ebenfalls große Umstürze bewirkten. Zwischen 2289 und 2231 v.BF (1458 bis 1516 Imperialer Zeitrechnung) lag dort eine Zeit katastrophaler Umbrüche, die im Imperium von Myranor als *Drachenzeit* bekannt ist und in der die zaubermächtigen dreiäugigen 'Alten' – angeblich das mächtigste Volk magisch begabter Wesen, das es je auf Dere gegeben hat – fast gänzlich ausstarben.

DAS UNTERGEGANGENE LAND DJAR'POD

Mythen und Märchen der Tulamiden erwähnen das einst blühende Land Djar'Nod, das eines der Herzstücke des Echsenreiches Zze Tha gewesen sein soll. Von so großem Reichtum war Djar'Nod gesegnet, dass es gar noch den großen Drachenkrieg überstanden hatte. Doch kurze Zeit später, so wird auf Tontafeln berichtet, brach eine "schlimme Nacht herein, als sich die dunkle Kälte Thu'Balshikain über das Land legte" – und am nächsten Morgen wehte "über Hunderte Reichsteilen nur noch Wüste, wo einst Djar'Nod gewesen".



DIE ERSTEN TULAMIDEN (2100–1700 v.BF)

Im Raschtulswall hatten sich die Feqz anbetenden Menschengruppen in den letzten Jahrhunderten des untergehenden Echsenreiches bedeutsam weiterentwickelt. Wahrscheinlich durch einen lange nach Calaman aufgekommenen Kulturaustausch mit den Zwergen hatten diese Ur-Tulamiden die Kunst des Abbaus und der Verhüttung von Kupfererz und des Schmiedens erlernt, aber auch wichtige Anstöße in Form von Bau- und Rechenkunst, der Töpferscheibe und den Grundlagen des Juwelierhandwerks erhalten. Auch das Druidentum in seiner heutigen Form geht auf frühere Kontakte tulamidischer Stammeszauberer mit den zwergischen Geoden zurück. Im Gegenzug übernahmen die Zwerge von den Ur-Tulamiden wichtige Geheimnisse des oberirdischen Lebens, darunter die Bedeutung der Jahreszeiten, die Viehzucht und die Webkunst. Möglicherweise hat im Raschtulswall sogar bereits eine der ersten menschlichen Hochkulturen geblüht, die jedoch den Wirren des letzten Drachenkrieges zum Opfer gefallen sein muss.

Danach aber war für die Gebirgsnomaden vom Djer Tulam der Weg frei in die südlichen Täler: Während die Machtkämpfe der letzten Leviatanim tobten, begannen viele Sippen ab etwa 2060 v.BF erstmals in Mhanadistan zu siedeln und sich von ihren Verwandten im Gebirge zu trennen. Mit ihren Bronzewaffen und dem nötigen Mut waren sie in der Lage, sich der Feinde – ob nun wilde Tiere oder die letzten Echsenmenschen – zu erwehren. Im Jahr 2049 v.BF gründeten sie schließlich mit Fasar die erste heute noch bekannte Stadt der Menschen in Aventurien.

Schließlich gelang es dem mythischen Krieger Rashtul, die zunächst untereinander zerstrittenen tulamidischen Sippen zu einer und schließlich zum 'Scheik-al-Scheik' (dem Scheich aller Scheiche) gekürt zu werden. Unter Rashtul al-Sheiks Führung schlugen die Ur-Tulamiden um 2000 v.BF erstmals ein Heer aus Marus und Achaz in einer offenen Schlacht am Mhanadi. Während Rashtuls angeblich 230-jähriger Regierungszeit drangen die tulamidischen Stämme mehr und mehr ins untere Mhanadital vor, gründeten nach Legenden im Jahr 1991 v.BF die Stadt Rashtul (angeblich durch Rashtul persön-

lich) und schlossen schließlich nach langen Kämpfen einen Friedensvertrag mit den letzten Echsen von Yash'hualay (dem heutigen Khunchom) an der Mündung des Mhanadi.

Nach Rashtuls Tod im Jahr 1779 v.BF wurde sein Sohn Bastrabun ibn Rashtul neuer Scheik-al-Scheik des sich immer mehr ausweitenden Tulamidenlandes. Bastrabun lebte und herrschte in der Stadt Mherwed am Tor zur Khôm. Wo sich einst blühende Gärten und dampfende Sümpfe ausgebreitet hatten, herrschte nun Trockenheit: Die Wüste weitete sich aus, und statt eines großen Meeresausläufers fand sich nur noch ein Salzsee.

Bastrabuns Regierungszeit war geprägt von dem stetigen Zurückdrängen der letzten Marus, Leviatanim und Achaz, die in dieser Zeit vor allem aus dem Süden noch einmal verstärkt in die Tulamidenlande einfielen. Angeblich wurden die Echsen im Geheimen von einer unheilvollen Schlange angeführt, die bei den Tulamiden unter dem Namen Ensharzaggessi bekannt war. Der zauberkräftige Bastrabun kämpfte mit harter Hand gegen die echsischen Feinde und fand – so heißt es – auch Unterstützung in einem echsischen Berater, der ihm im Kampf gegen Ensharzaggessi zur Seite stand. Im Jahr 1762 v.BF begann Bastrabun an den südlichen (und später auch östlichen) Grenzen mit der Errichtung eines machtvollen Bannzaubers in Form einer magisch verzierten Mauer, deren rituelle und physische Vollen- dung viele Jahre beanspruchte.

Nach der Bezwingung Ensharzaggessis vertrieb Bastrabun die überlebenden Echsen: im Westen bis zum Loch Harodröl und im Süden bis nach H'Rabaal und in die Sümpfe des Mysob. Unter seinem Befehl wurde auch den letzten Echsenwesen von Mhanadi, Ongab und Thalusi die menschenleere Insel im Osten als geschützte Siedlung zugewiesen und das Gebot erlassen, dass künftig kein Tulamide die Insel mehr betreten dürfe – ja, es heißt, dass er die Schifffahrt ursprünglich ganz verboten habe. So zogen die Achaz, Krakonier und Marus Yash'hualays über das Meer zu ihrer neuen Heimat, die den Namen Marustan (das heutige Maraskan) erhielt.

Auf den Trümmern des verlassenen Yash'hualay aber begründete Bas-



trabun, der von den Tulamiden nun mit dem Titel 'Sultan' geehrt worden war, 1757 v.BF die Stadt Khunchom als neue Residenz. Im Jahr 1753 v.BF vollendete der große Zauberherrscher endlich sein ma-

DIE SCHLANGE ENSHARZAGGESI

Schon zu Zeiten Bastrabuns war diese Kreatur für die Tulamiden ein dunkles Geheimnis. Tatsächlich handelte es sich um einen abtrünnigen Ssrkhrsechu mit Namen N'shr Ssa'Khr Ssech, der sich schon zu Lebzeiten Pyrdacors von der Verehrung des Goldenen Drachen abgewandt und seine Macht angeblich von anderen, fremdartigen Mächten gewonnen hatte. Noch vor dem Sturz Pyrdacors war es N'shr Ssa'Khr Ssech von eigener Hand gelungen, eine ihm fast ebenbürtige weibliche Ssrkhrsechu zu erschaffen, die ihm als Assistentin und Schülerin diente. Nach Pyrdacors Verschwinden und der Globulisierung von Zze Tha versuchte N'shr Ssa'Khr Ssech, von seinem Unterschlupf südwestlich der Gorischen Wüste aus, das fehlende Machtvolumen zu füllen. Mit dem Versprechen, den Echsen eine mächtige Waffe im Kampf gegen die Rivalen, vor allem aber gegen die aufstrebenden Menschen aus dem Raschtulswall zu verschaffen, konnte er noch einmal große echsische Heerscharen versammeln. N'shr Ssa'Khr Ssech trat nie offen in Erscheinung, blieb stets Gerücht und Legende. Auch sein Ende liegt im Dunkeln: Man kann vermuten, dass er in einer der letzten Schlachten gegen Bastrabun fiel – aber vieles spricht dafür, dass der falschen Schlange vor der letzten Niederlage die Flucht gelang. Seine Schülerin überlebte den Krieg und floh auf die Insel Marustan.



gisches Bollwerk gegen die Echsen, das seitdem den Namen *Bastrabuns Bann* trägt. Entlang der Echsensümpfe bei Selem und darüber hinaus hatte er eine 'magische Linie' gezogen, die selbst an der Ostküste dafür sorgen sollte, dass kein Echsenwesen die Insel Marustan je mehr verließ. Die uralten Grenzsteine, die die Echsensümpfe und Marustran abtrennten, tragen bis heute Bastrabuns Namen in kaum noch lesbaren Bildzeichen.

In Khunchom herrschte Bastrabun noch lange und weise, und als er im Jahr 1737 v.BF starb, erstreckte sich das Reich der Tulamiden vom äußersten Süden bis zum heutigen Anchopal im Norden. Zahlreiche Familien verließen ihre Heimat Mhanadistan und besiedelten das zuvor unterworfen Land. Auch Elem (das spätere Selem) wurde um 1700 v.BF von Siedlern des Khunchomer Sultanats – teilweise auf den Resten alter echsicher Besiedlung – errichtet.

DIE GRÜNDUNG AKRABAALS

Die nach den verlorenen Schlachten gegen Raschtul al-Sheik und Bastrabun auf die Insel Marustan (Maraskan) verbannten Echsen (vor allem Achaz und Marus) fanden in den tödlichen Dschungeln der Insel eine auch für sie zunächst nur schwer zu besiedelnde Heimat. Doch viel eher als Menschen es je vermocht hätten, hatten sie sich den Gefahren und Unbilden angepasst. Bereit im Jahr 1752 v.BF wurde schließlich die geheimnisvolle Echsenstadt Akraaba gegründet, deren genaue Lage bis heute nicht bekannt ist. Es gibt Vermutungen, dass sie in einem abgelegenen Tal der Maraskan-Kette liegt, doch noch kein menschliches Auge soll ihr Inneres erblickt haben.



UNTER DEN SULTANEN (1700–17 v.BF)

Die Nachfahren Bastrabuns herrschten als Sultane von Khunchom, später als 'Diamantene Sultane' über die Tulamidenlande. Sulman al-Nassori nahm 1324 v.BF den Titel Diamantener Sultan an, benannt nach einem riesenhaften Juwel, das noch von Bastrabuns Kriegszügen stammte und nun zum Symbol des unzerstörbaren Reiches geworden war. Mit Ausnahme der wilderen und urtümlicheren Stämme des Raschtulswalls war das Volk der Tulamiden den Diamantenen Sultanen treu ergeben und verehrte sie über die nächsten Jahrhunderte hinweg. (Ihre Geschichte wird in der Spielhilfe *Das Land der Ersten Sonne* ausführlicher erzählt.)

Etwa 1200 v.BF ging das letzte großen Königreich der Echsen *Krup'Hruz* in den Echsensümpfen in einem Bürgerkrieg unter.

DER UNTERRANG DES REICHES CISK'HR

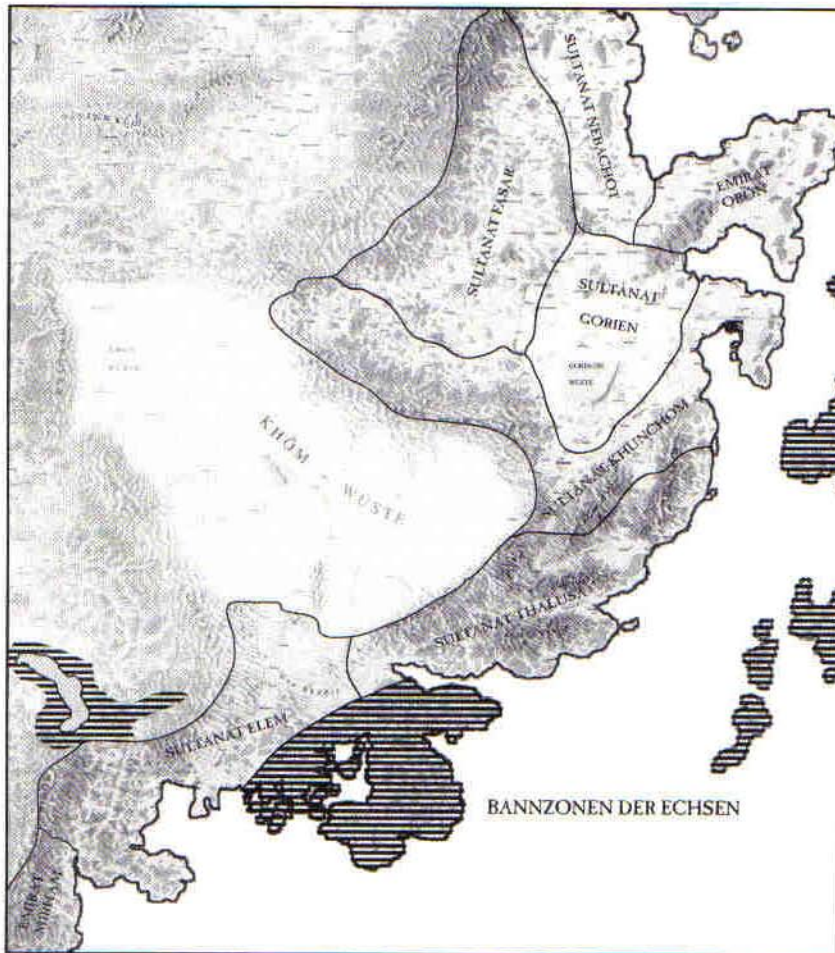
Der Grund für den Untergang des Echsenreiches Cisk'hr in den Sümpfen von Selem ist bis heute ungeklärt. Am stärksten lässt sich vermuten, dass die ständigen Auseinandersetzungen mit den Tulamiden die Echsen bis etwa 1500 v.BF so zermürbt hatten, dass das Reich schließlich in Revolten, Anarchie oder Hunger kolabierte. Allerdings wurden die Echsen von Cisk'hr nicht vollkommen ausgelöscht, so dass sich bis heute manche ihrer Geheimnisse bei ihren Nachfahren erhalten haben mögen.



Die Sagen berichten aber auch von einem Wandel der Sitten: Galt das Echsische einst als feindlich, deutete man es nun als Inbegriff der Macht. Die Sultane in Khunchom folgten den Herren Yash'hualays in vielen Dingen, und es wurde Mode, allerlei Bräuche der Echsen zu übernehmen. Der Unmut und auch die Angst in der Bevölkerung wurden zunehmend größer, und schließlich war es der Krieger *Mahwad al-Rasul* aus Mherwed, der 1010 v.BF offensiv die Aufgabe des Diamantenkultes forderte. Er sammelte eine große Streitmacht zusammen, der sich auch viele wilde Stämme der Khôm-Wüste anschlossen. Diese hatten über Jahrhunderte hinweg hart gegen die Levianten gekämpft und sahen in den echsischen Gebräuchen am Hof der Sultane in Khunchom die Rückkehr ihrer alten Feinde.

Mahwad und seine Anhänger brachten das Sultanat in ernste Gefahr und erschütterten neun Jahre lang das Reich. Allein ein knapper Sieg in der letzten und entscheidenden *Schlacht vor Rashdul* im Jahr 1002 v.BF rettete die bestehende Staatsform. Die überlebenden Gefolgsleute Mahwads wurden daraufhin in die Khôm-Wüste verbannt, wo sie bei den Nomadenstämmen freundliche Aufnahme fanden. Der schwer verwundete Mahwad selbst aber starb wenig später in einer kleinen Oasenstadt an seinen zahlreichen Verletzungen.

Nach *Mahwads Krieg* musste das Diamantene Sultanat zunächst außer einigen Goblins am Yaquir keine weiteren Feinde fürchten. Erst das Herannahen der Guldênländer setzte dieser friedlichen Zeit ein Ende: Die Heere Bosparans brachten dem Sultanat 881 v.BF bei Punin und 872 v.BF am Darpatbogen zwei folgenreiche Niederlagen bei. Als der bosparanische Kaiser *Seneb-Horas* den Titel 'Fürst der Tulamiden' annahm, war das tulamidische Volk erschüttert. Erst in der legendären, heute aber in Vergessenheit geratenen *Schlacht bei Anchopal* im Jahr 866 v.BF gelang den Tulamiden noch einmal ein bedeutender



Sieg gegen die immer wieder vorstoßenden Bosparaner, die bis Perrium zurückgeworfen werden konnten.

Dass das Reich nicht nach und nach ganz an die Bosparaner fiel, ist vor allem dem Umstand zu verdanken, dass deren Kaiser *Fran-Horas der Blutige* nach der Ersten Dämonenschlacht gegen die aufbegehrenden Rebellen der Stadt Gareth im Jahr 568 v.BF sein Reich in die Dunklen Zeiten gestoßen hatte, die ganze 400 Jahre (564–162 v.BF) andauern sollten. Zwar verschwand der Druck auf das Tulamidenreich fast komplett, doch konnte kaum mehr als eine provisorische innere Stabilität erreicht werden. Als der greise Diamantane Sultan *Sheranbil V.* 415 v.BF überraschend verstarb, kam es zu politischen Wirren und inneren Machtkämpfen, die schließlich zu einem über einhundert Jahre anhaltenden Thronfolgekrieg führten.

Während des blutigen Interregnums in Khunchom gewann das südliche Emirat Elem große machtpolitische Bedeutung. 405 v.BF vertrieben dessen Maru-Söldner – begleitet von drei Leviatanim – die Bewohner des zwischen Echsenümpfen und der Khôm gelegenen Shadif. Mit der Gründung Hôt-Elems (tulamidisch: Groß-Elem, das spätere Hôt-Alem) am Tiob im Jahr 341 v.BF durch Prinz *Ukhraban*

DIE ENTSTEHUNG DER SHADIFS

Mit dem ersten Krieg gegen die Bosparaner gelangten um 850 v.BF ins Diamantane Sultanat zunehmend erbeutete oder gekaufte Pferde der Gûldenländer, die mit der Zeit mit den einheimischen aventurischen Ponys gekreuzt wurden und bald die Rasse der Shadifs, der wilden und kraftvollen tulamidischen Pferde, herausbildeten.



gelang dem Emirat zudem wieder die Etablierung einer weiteren großen Stadt im Süden. Binnen weniger Jahre kam es dort zu Zusammenstößen mit den Horden der Wudu, eines finstere Riten praktizierenden Waldmenschenvolkes, das 336 v.BF in einer großen Schlacht erstmals zurückgeschlagen werden konnte.

Währenddessen hatte der mehrere Jahrzehnte dauernde Exodus der nach Norden geflohenen Tulamiden des Shadifs diese nach Ober-Yaquiri- en gebracht, wo sie unter der Führung des weisen *Sarhidi ibn Nebahath* 331 v.BF den Yaquir erreicht hatten. Hier riefen sie das Emirat Al'Mada (das spätere Almada) aus, und Sarhidis Sohn *Aslam* wurde ihr erster Emir.

DAS GROßSULTANAT ELEM (267–106 v.BF)

Schon lange hatten sich derweil die Elemiten vom Tulamiden-Großreich sowohl wirtschaftlich als auch militärisch unabhängig gemacht. Ebenso waren sie zu einer großen Seemacht aufgestiegen. Zunehmend stützten sie ihre Macht auf echsische Söldner aus dem legendären Unterwasserreich *Wahjad*, irgendwo im westlichen Perlenmeer. Der Eroberungszug in den aventurischen Süden ging stetig voran, und etwa 250 v.BF standen Krakonier, Ziliten und andere amphibische Wesen bereits vor dem ehemaligen Emirat Mirham, in dem sich inzwischen die Wudu niedergelassen hatten.

Nach dem vernichtenden Sieg über die Hauptmacht der Wudu und der Zerschlagung ihres

Reiches war Elem unbestrittene Vormacht im aventurischen Süden. Gestützt auf die Provinzen von Elem, Mirham (inklusive der Stadt Al'Anfa) und Thalusa konnten die Großsultane sogar bis an das Meer der Sieben Winde vordringen. Dort vernichtete Großsultan *Ghulsheu von Elem* etwa 200 v.BF in der *Dreivölkerschlacht* die bosparanischen Entsatztruppen und eroberte anschließend das bis dato faktisch unabhängige Belenas (dann umbenannt in Mengbilla). Mit dem Tode des Diamantenen Sultans *Kalkarib ibn Yadail* im Jahr 190 v.BF und einer erneut folgenden, mehr als 70 Jahre umfassenden Interregnums-Phase in Khunchom war der Aufstieg des Elemetischen Großreichs nicht mehr aufzuhalten. Ab 180 v.BF umfasste es auch Sylla und die vorderen Waldinseln – das letzte Erblühen alttulamidischer Macht.

In der Hauptstadt Elem herrschten indessen Zustände, deren Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung sprichwörtlich geworden ist. Verschiedene – auch echsische – Götter, Götzen und gar jenseitige Wesenheiten wurden angebetet. Im Jahr 106 v.BF setzten die Götter Alverans selbst dem Treiben ein Ende, so heißt es, als ein glühender Himmelsstern in die Bucht von Selem stürzte. Durch die entstehende Flutwelle brach etwa 40 Meilen westlich von Elem eine natürliche Landbrücke, und das Meer drang in eine Niederung ein, wo heute die Bucht von Port Corrad liegt. Die Hauptstadt Elem versank zu großen Teilen in den Fluten, viele Paläste, Tempel und Vorstädte wurden überschwemmt, und die einstige Krönungsstätte der Groß-Sultane blieb als Insel Nelkra zurück. Die Flottenschiffe Elems und des Diamantenen Sultanats wurden schwer beschädigt oder gar ganz vernichtet. Ebenso wurde das echsische Unterwasserreich *Wahjad* durch den *Stern von Selem* in den Untergang gerissen. Mit diesem Ereignis war die tulamidische Seemacht im Süden gebrochen, die elemitische Hochkultur zerstört.

Der Todesstoß erteilte Elem im Jahre 89 v.BF, als eine große bosparanische Flotte unter dem persönlichen Kommando des Kaisers *Silem-Horas* die Stadt besetzte.



DIE HERRSCHAFT DER MITTELLÄNDER (17 v.BF – 760 BF)

Silems Enkel *Murak-Horas* blies schließlich zum endgültigen Sturm auf die Reste des Diamantenen Sultanats. Die Urheimat der Tulamiden, das hügelige Mhanadistan mit der großen Stadt Fasar, war bereits in seiner Hand, als sich die Truppen des Alten Reiches im **Travia 17 v.BF** einer gewaltigen Übermacht von Reiterkriegern am Gadang gegenüberstehen. Doch unter hohen Verlusten gelang den Bosparanern ein – wenn auch knapper – Sieg. Kaiser Murak-Horas starb allerdings kurz darauf an den Folgen einer Speerwunde. Nach der Einnahme von Mherwed hatten die Kaiserlichen kaum Rashdul erreicht, als die Reichsflotte aus Thalusa in den Hafen von Khunchom eindrang. Mit dem Freitod des letzten Diamantenen Sultans und der kampflosen Einnahme der Residenz endete das Reich der Tulamiden nach fast zweitausendjähriger Existenz.

SCHADDAI – DER ZÖGERLICHE

Der tulamidische Heerführer *Schaddai al-Schichem* zögerte während der Schlacht am Gadang **17 v.BF** lange, denn er wollte die bosparanischen Eindringlinge besonders hart treffen – mit dem Ergebnis, dass die eigenen Verluste so hoch waren wie die der Kaiserlichen. Völlig konfus befahl er den Rückzug, obwohl ein Ausharren das Blatt vielleicht noch hätte wenden können. Und so ist 'Schaddai' unter Tulamiden und Novadis bis auf den heutigen Tag ein beleidigendes Schimpfwort für einen Zögernden oder Mutlosen.

DIE DYNASTIE DER SELEMER GROSCHKÖNIGE

Mit dem Einfall der Alt-Reicher in das Diamantene Sultanat hatte das Großsultanat Selem in den Echsenümpfen beständig versucht, sich von der bröckelnden Macht Khunchoms zu trennen. Der Großsultan sicherte schnell den Bosparanern seine Loyalität zu und konnte so als neu betitelter 'Großkönig' auf dem Selemer Thron verweilen. Dort wurden – abseits der großen Politik – die alten Hofzeremonien, die zum Teil immer noch alten, obskuren Echsenritualen folgten, weitgehend fortgesetzt. Über die Jahrhunderte blieb Selem weitgehend eigenständig und aufgrund seiner ungünstigen Lage ohne große Bedeutung für die Herrscher in Khunchom, Gareth oder Unau.



Aber auch das Alte Reich der Horaskaiser hatte nicht mehr lange Bestand: Wenige Jahre später fiel Bosparan, und der Sitz der Macht verlagerte sich aus dem Lieblichen Feld nach Gareth. Unter den Klugen Kaisern (0 bis 335) wurden schließlich die Städte Thalusa, Khun-

chom und Mherwed voll in das neue Reich einbezogen und entwickelten sich zu wichtigen und wohlhabenden Handelsstützpunkten zwischen Nord und Süd. Kulturell fiel die Tradition der Garether auf fruchtbaren Boden: Viele Künste und Wissenschaften wurden rasch übernommen, und auch der Kult der Zwölfgötter konnte sich ohne größere Probleme nach und nach durchsetzen.

Im Jahr 192 erfolgte die Gründung der neureichischen Garnisonsstadt Unau an der Stelle eines alten tulamidischen Dorfes am Südrand der Khôm-Wüste, unweit des Cichanebi-Salzsees. In diese Zeit fällt auch die Tötung von *Malgorrzäta*, dem Wurm von Unau.

Die Herrschaft der Priesterkaiser ein Jahrhundert später unterschied sich im sonnenreichen Südosten Aventuriens nur wenig von der auf dem übrigen Kontinent. Nachdem der Bote des Lichts *Aldec Praiofold II.* im Jahr 335 die Macht im Neuen Reich an sich gerissen hatte, gab sich dessen Handlanger und Wahrer der Ordnung *Praioslob von Selem* nicht mit einer Protektion der Südprovinzen zufrieden. Mit seinen Plänen zur 'Befriedung des Sonnenlandes' wurden zahlreiche Strafkommandos in die Khôm geschickt, um die stets aufrührerischen (und nun in erster Linie rondra- und phexgläubigen) Tulamidenstämme zu unterwerfen. Meist jedoch kehrte niemand von einem solchen Vorstoß zurück, niedergekämpft von den Unbilden der Wüste oder hingemetzelt von den Wüstenbewohnern.

Der nach dem Tode Aldecs 348 inthronisierte *Noralec* ließ die Pläne zur Eroberung des Tulamidenlandes größtenteils fallen und konzentrierte sich zunächst auf die Sicherung der Provinzen. Doch auch dies erwies sich zumindest unter den aufständischen Wüstenstämmen als mehr als schwierig. Die bis dahin größte Niederlage mussten die Streiter des Praios in der *Ersten Schlacht am Cichanebi-See* einstecken, als 398 ein Heer der Priesterkaiser von Wüstenreitern vernichtet wurde.

Doch dann bestieg im Jahre 452 *Amelthona Praiadne II.* den Thron der Priesterkaiser in Gareth. Diese hatte sich selbst zur Marschallin der Sonnenarmee ernannt und führte einen fanatischen Feldzug in die Khôm. In mehreren blutigen Gemetzeln fanden Hunderte, vielleicht gar Tausende von Tulamiden den Tod. Aber die Nomaden der Wüste leisteten unter Kalif *Khariman al-Rik* dem Praios-Kult erfolgreich und lang anhaltend Widerstand: 455 vernichteten sie ein priesterkaiserliches Heer, das von Mherwed aus in die Khôm vordrang, und töteten dabei am Cichanebi-See die Priesterkaiserin *Amelthona Praiadne II.* und die meisten ihrer Getreuen. Die Geweihten in Gareth erklärten das Verschwinden der Priesterkaiserin mit einer Entrückung durch Praios selbst und tasteten die alten Bräuche der Wüstenöhne fortan nicht mehr an.

Im Jahr 464 gelang es einem Heer der zu Boron bekehrten *Beni Szintai*, die Praios-Priester auch aus der Stadt Belenas (dem späteren Mengbilla) zu vertreiben und dort unter Großemir *Kermal ibn Alda* das Sultanat Mengbilla auszurufen. Bereits ein Jahr später (465) unterstellte sich Kermal freiwillig dem durch *Rohal den Weisen* von der Herrschaft der Priesterkaiser befreiten Neuen Reich.

DAS ERSCHEINEN RASTULLAHS (760 BF)

In den nächsten zweihundert Jahren sollten die Nachfahren des Tulamidischen Großreiches zunächst kaum noch eine Rolle in der aventurischen Geschichte spielen. Größtenteils unter Fremdherrschaft – und am Rand der Khôm-Wüste abseits vom Weltgeschehen gelegen –, konnte von politischem Einfluss keine Rede mehr sein. Viele Tulamiden hatten sich angepasst, die wenigen anderen zogen in kleinen Sippen und Stämmen durch die Wüste und ihre Randgebiete. Zur Regierungszeit des Garether Kaisers *Eslam IV.*, etwa ein tulamidisches Aon nach der Lebenszeit *Raschtul al-Scheik*, fand in der kleinen Oase Keft ein Ereignis von ungeheurer Tragweite statt: Am 23. Boron 760 – so erzählten es später die Angehörigen des Stammes der

Beni Novad – sank eine Wolke von der Form eines leuchtenden Zeltes zu Boden, und aus dem Zelt trat den Berichten nach eine Lichtgestalt von unfassbarer Kraft und Schönheit, die zu den ehrfürchtig Lauschenden sprach.

Die Erscheinung offenbarte, dass die Beni Novad von ihrem Gott *Rastullah* auserwählt worden wären und sein Wort in die Welt zu tragen hätten. Angespornt durch diese Göttererscheinung begannen die Beni Novad mit der Bekehrung der übrigen Wüstenöhne mit Wort und Säbel. Bereits am 1. Rastullahellah des gleichen Jahres schrieb der Gelehrte *Hahmud Dhach'gamin* sein Werk *Rastullah in Keft*. Nach einem Jahr waren die nahen Oasen Schebah, Birscha und Al'Rifat in



der Hand der so genannten 'Novadis', im Jahr darauf drangen die Reitertruppen Kefis bis in die Randgebiete der Wüste vor, worauf der Hof in Gareth – vorsichtig geworden – der Khôm 763 offiziell die Unabhängigkeit zugestand. Die Wüstenlegion in Unau konnte jedoch zunächst ein weiteres Vordringen der novadischen Wüstenreiter verhindern.

Nur wenige Jahre später jedoch standen die Wüstenkrieger in der Markgrafschaft Chababien im Westen und setzten zum Sturm auf Neetha an. Am 4. **Persaine 767** wurde ein Reiterheer der Beni Novad unter ihrem ehrgeizigen Anführer *Tugruk Pascha* von der Kriegerin *Thalionmel* auf einer Brücke in Neetha entscheidend geschwächt. Obwohl die tapfere Kriegerin bei der Verteidigung ihrer Stadt fiel, konnte sie den Ansturm aufhalten und Neetha vor dem Zugriff der Novadis schützen.

THALIONMELS OPFER

Thalionmel von Brelak war nach dem Tod ihrer Eltern in den Rondra-Tempel zu Neetha gekommen, um dort ihre Ausbildung zur Geweihten zu vollenden. Als die Novadis die Stadt stürmten, stellte sie sich auf der einzigen Brücke über den Chabab der Übermacht. In zahlreichen Wellen schickte der novadische Anführer *Tugruk Pascha* seine Reiter auf die Brücke, doch vom Heiligen Zorn der Rondra erfasst starben sie alle durch die Klinge *Thalionmels*. Schließlich befahl der Pascha, die Streiterin mit einem Pfeilhagel niederzustrecken, doch erst nach unzähligen Treffern brach sie zusammen. Die überlebenden Novadis stürmten die Brücke, zerstückelten den Körper der toten Heldin und warfen ihn in die Fluten. Ihr Schwert aber trugen sie im Triumph umher. Doch da raste eine gewaltige Flutwelle den Fluss entlang und riss die Brücke mit den 500 Novadis in die Fluten. Niemand, auch nicht *Tugruk Pascha*, überlebte dieses Götterwunder, und auch das Löwinnenschwert *Ay'Halam al'Rhondrachai* ('Stahl, der Rondras Ehre schützt') sank auf den Grund des Chabab.

(Das Leben der *Thalionmel* ist nachzulesen in den beiden Romanen *Die Löwin von Neetha* und *Thalionmels Opfer*, ihr Schwert wird im Abenteuer *Findet das Schwert der Göttin* geborgen.)

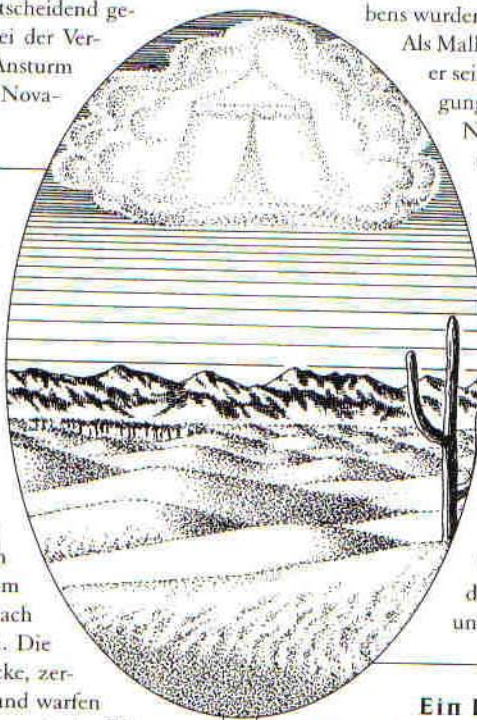


Thalionmels Opfer und der misslungene Angriff auf Neetha führten innerhalb der Novadis zu großen Streitigkeiten über die Art und Weise, wie die unterworfenen Wüstenstämme zu behandeln seien. Vorerst setzte sich jene Richtung durch, die auf harter Unterdrückung der Stammesfremden bestand. Der neunköpfige 'Rat der Worthüter', gebildet aus den ältesten Familien der ursprünglichen Beni Novad, erklärte das Scheitern in Neetha mit der Unzuverlässigkeit der Hilfstuppen und schickte den politischen Gegner *Malkillah ibn Hairadan*, einen eifrigen Verfechter der Gleichheit aller Rastullah-Gläubigen, als Grenzkommandanten in die Oase Manesh – und damit quasi in die Verbannung.

Anstatt gemäß dem Willen seiner Gegner in der abgelegenen Siedlung in Vergessenheit zu geraten, scharte der charismatische *Malkillah* – vor seiner Bekehrung Rittmeister der Kaiserlichen Kavallerie – zahlreiche Krieger der Beni Novad und anderer Stämme um sich und

begann 771 einen Kriegszug szintoabwärts. Als die Stadt Selem 774 in die Hände der Novadis unter Führung *Malkillahs* fiel, versuchte der junge Kaiser *Bodar* der neuen Bedrohung mit einem Schlag Herr zu werden: Er entsandte Reichstruppen – das legendäre *Kamelkorps* – aus der Festung Unau nach Norden, um in einer blutigen 'Vergeltungsaktion' in die Khôm vorzudringen und das geistige Zentrum des Feindes – die Oase Kef – zu besetzen. Die Eroberung Kefis im gleichen Jahr gelang nach langen Gefechten, allein der Tempelbezirk und das *Feld der Offenbarung* konnten von den Novadis unter hohen Verlusten gehalten werden. Die neun 'Worthüter' des Rastullah-Glaubens wurden dagegen allesamt öffentlich hingerichtet.

Als *Malkillah* in Selem diese Neuigkeiten erfuhr, setzte er seine Truppen sofort in Richtung Unau in Bewegung. In Gewaltmärschen, die zum Teil dicht am Nordrand der Echsenstümpfe vorbeiführten, erreichte er die Stadt und vernichtete die Garnison, die er von früher nur zu gut kannte. Die aus Kef eilig zurückkehrenden Kaiserlichen gerieten vor Unau in einen Zangenangriff der Novadis – die *Zweite Schlacht am Cichanebi-See* am 21. **Phex 775** war ein noch größeres Debakel für die Mittelländer als die erste. Nach diesem Sieg war der Unauer Krieg beendet und *Malkillah* der unbestrittene Herrscher aller Rastullah-Gläubigen. Er nahm den – nun vererbaren – Titel 'Kalif, Herrscher aller Wüstennomaden' an und beendete die inneren Streitigkeiten: In einer großartigen Zeremonie vor den Toren seiner neuen Residenz Unau löste er sein altes Versprechen ein und nahm all jene Wüstenstämme, die ihn un-



Ein Nivese in der Wüste

Im Jahr 764 wurde per kaiserlichem Edikt die Aushebung von sechs Schwadronen leichter Kavallerie befohlen. Sie sollten die tulamidischen Reiter ersetzen, die bislang in der Armee gedient hatten, denen aber seit Beginn der Rebellion kein kaiserlicher Offizier mehr vertraute.

Schon 770 war der Nivese *Erm Sen* Oberst der leichten Kavallerie in Unau und gehörte zum Führungsstab der 'Wüstenlegion' unter Marschall *Oswald vom Waldenstein*. Im gleichen Jahr wurde auf Sens Vorschlag – und unter seinem Kommando – in Unau ein Regiment *Kamelreiter* aufgestellt, das fliehenden Novadis fortan in die Tiefe der Khôm folgen konnte. Ein Jahr später sollten die *Kamelreiter* auf einer Strafexpedition von Unau nach Punin reiten, um dort neue Rekruten und Ausrüstung abzuholen. Jedes Novadi-Lager, das auf dem Weg lag, sollte dabei vernichtet werden. Dieser Feldzug führte jedoch dazu, dass sich die zerstrittenen Novadi-Stämme unter der Führung *Malkillahs* vereinten. Das *Kamelkorps* hatte indes blutigen Tribut zu entrichten: Von den 400 *Kamelreitern*, die Unau verlassen hatten, kehrten nur 37 zurück. Als 774 Kef erobert wurde, blieb das *Kamelkorps* dort zurück, während sich die Wüstenlegion bei Unau den Novadis stellte. Nach der vernichtenden Niederlage der Kaiserlichen wandten sich die Novadis ihrem letzten Gegner in Kef zu. Dennoch gelang *Erm Sen* und seinen *Kamelreitern* die Flucht nach Fasar, wo er eigenmächtig das *Kamelkorps* auflöste.

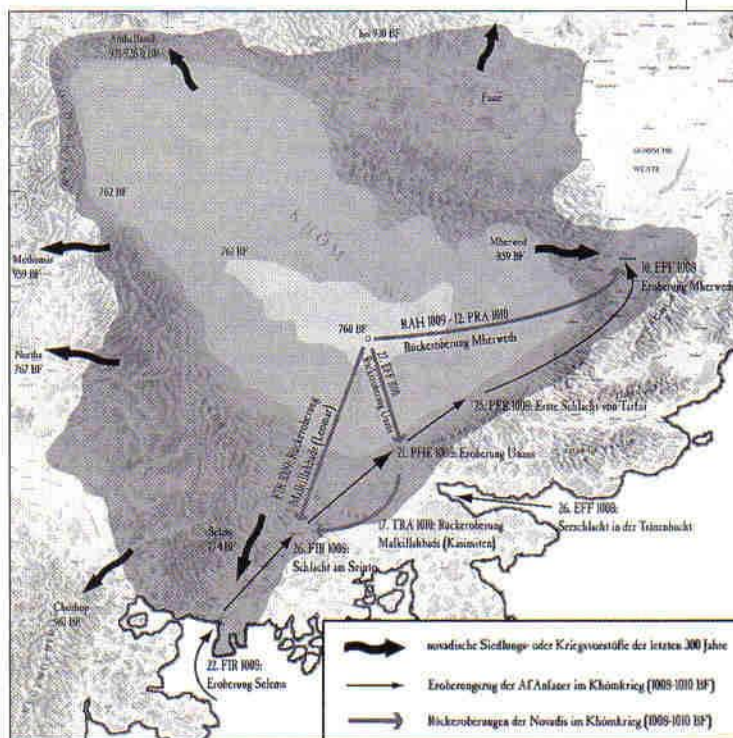
(Mehr zu *Erm Sen* und seinem weiteren Schicksal findet sich im Abenteuerband *Die Phileasson-Saga*.)





terstützt hatten, in die Reihen der Novadis auf. Seitdem sollte jeder Rechtgläubige als Novadi gelten.

Malkillahs Nachfolger bemühten sich nach Kräften, dem Herrschaftsgebiet Rastullahs weitere Landstriche hinzuzufügen. Vor allem aber ging es ihnen um innere Festigung des neuen, noch instabilen Staates mit seinen großen Unterschieden zwischen unsteten Nomaden, sesshaften Reisbauern und listigen Handelsleuten. Besonders die Kalifen *Omar al Karim* (786 bis 792) und *Mukkarib al Kafur* (792 bis 814) ergänzten die von Rastullah verkündeten 99 Göttlichen Gesetze durch zahlreiche weltliche Gesetze, um das Reich regierbar zu machen.



Die zunehmende Schwäche des Kaiserreichs machte sich vor allem dadurch bemerkbar, dass es dem steten Vordringen der Novadis durch einfache Wanderung kaum jemals etwas effektiv entgegensetzen konnte. Auf das Risiko eines neuerlichen großen Eroberungskrieges verzichteten die Kalifen allerdings vorerst. Mit Ausnahme der Unterwerfungen der Ferkinas am Erkin und im westlichen Khoram-Gebirge 795 bis 800 verbrauchten sie ihre Kraft vor allem in Kriegen gegeneinander. So wählte etwa im Jahre 819 der Kalif *Sahir-Illram* den Freitod, nachdem die Truppen seines aufständischen Bruders und Nachfolgers *Abu Marwan* schon seinen Unauer Palast besetzt hatten. Doch der Thronräuber vermochte sich seines Sieges nicht lange zu erfreuen: Im Jahr 820 wurde er bereits von seinem Vetter *Yerdawan al-Nadab* gestürzt und ermordet – und auch dieser starb 832 nicht auf friedliche Art und Weise.

Nur wenige Ereignisse konnten in diesen turbulenten Zeiten das Gemeinschaftsgefühl der Novadis und ihrer Herrscher stärken. Immerhin gelang dem Kalifen *Haschabnah* (von seinen Gegnern heimlich mit dem Beinamen 'al'Schaddai' – 'der Feigling' – belegt) im Jahr 859 die Eroberung der altehrwürdigen Stadt Mherwed, und 864 machte der Gelehrte *ar-Yerhani* mit seinem in Unau verfassten *Al-so spricht Rastullah* auf sich aufmerksam. Weitere Eroberungserfolge blieben nicht zuletzt aber auch deshalb aus, weil sich Städte wie Fasar, Rashdul oder Thalusa im *Rashduler Bund* gegen die wilden Novadireiter zusammenschlossen.

Die Selbstzerfleischung der Novadis endete schließlich erst, nachdem im Jahre 893 der greise Haschabnah von seinem Großwesir *Rafim al-Maugir* 'abgelöst' worden war. Der kluge Politiker hatte die wachsende Ungeduld unter den jungen Novadis erkannt, denn mit der Eroberung Mherweds hatte Haschabnah Geister gerufen, deren er seit langem schon nicht mehr Herr geworden war.

DAS FEST DES KALIFEN

Als Kalif *Sahir-Illram* 819 im Krieg gegen seinen Bruder *Abu Marwan* viele hundert Krieger verloren hatte und die Feinde dem Kalifenpalast immer näher rückten, beschloss er, ein letztes rauschendes Fest zu feiern, und alles, was je sein Herz und seine Sinne erfreut hatte, sollte zugehen sein: seine Schätze, seine Pferde, seine Tänzerinnen, Gauklerinnen und Liebessklavinnen. Und als er sich ein letztes Mal an ihrem Anblick gelabt und ihre Künste genossen hatte, befahl er seinen Dienern, sie zu töten, und leerte selbst den Becher mit Samthauch-Gift. All diese Ereignisse werden bis heute in einem Tanz der Novadis erzählt, den man *Das Fest des Kalifen* nennt. Vom Kalifen heißt es, dass er in die ewige Verdammnis geschleudert wurde. In den Ruinen seines alten Palastes vor den Toren von Unau soll in dunklen Nächten der Lärm eines wilden Festes zu hören sein. Angstrufe mischen sich in trunkenes Gelächter, und am Ende ist nur noch die verzweifelte Klage einer verfluchten Seele zu hören.

DER MILITÄRPUTSCH IN RASHDUL

Im Jahr 898 riss in Rashdul General *Rashid ben Surkan* vom Stamme der Beni Avad die Macht und den Fürstenthron an sich, und seither regieren auch seine Nachkommen in der Stadt. Dank dieser novadischen Vorfahren konnten sich die Fürsten stets in der unmittelbaren Nähe des Kalifats in Mherwed behaupten.

Rafim al-Maugir nahm nun den bedeutungsschweren Thronnamen *Malkillah II.* an und leitete den Aufbau einer Schweren Reiterei ein, die die bisherigen berittenen Speerwerfer ergänzen sollte. Als dann ab dem Jahr 902 die Wirren der Erbfolgekriege das Mittelreich erschütterten, eroberte er von 921 bis 926 nach mehreren Schlachten Amhallassih, den Süden der Provinz Almada. In der finalen *Schlacht von Yrosien* am 29. **Rondra 926** schlug *Malkillah II.* das Almadaner Heer unter der Gräfin *Hadjin-sunni* und hatte damit endgültig Süd-Almada bis zum Yaquir erobert. Bis heute bildet die Annexion der südlichsten Reichsmark das Emirat Amhallassih, das von Gareth nie anerkannt worden ist, aber als Status quo akzeptiert werden musste. Für eine kurze Zeit unterstützte *Malkillah II.* sogar seinen Blutsbruder *Harun* als Gegenkaiser in Punin.

Eine schwere Zeit folgte nur zwei Jahre später, als 928 interne Religionskriege um das 16. Gesetz ausbrachen (siehe *Die 99 Gesetze* auf S. 92). In deren Folge erhoben sich die Beni Avad und andere Stämme gegen ihre Nachbarn und bedrohten erneut die Einheit des novadischen Glaubensvolkes. Erst 930 konnten die Kriege beendet werden. Sein Herz verlor *Malkillah II.* schließlich an eine tulamidische Adlige aus Mherwed, die er noch in hohem Alter ehelichte und zur Hauptfrau erhob.

Sein Sohn *Chamallah al-Gatar* eiferte ab seiner Ernennung zum Kalifen im Jahr 957 dem Vater nach und wählte sich den Westen als Eroberungsziel. Sein erster Vorstoß, der schlecht vorbereitete Angriff auf das Liebliche Feld, scheiterte allerdings: Zwar konnte der junge Kalif seine Reiter aus der Khôm bis vor Methumis führen, dann jedoch, in der *Schlacht von Olbris* am 18. **Ingerimm 959**, endete der Angriff vor den Vinsalter Pikenieren, die hier eine undurchdringliche Mauer von Speerspitzen bildeten. So verzichtete der Herr der Novadis auf weitere selbstmörderische Angriffe und wandte sich nach Süden, vorbei an Neetha und Dröl.



Dort gelang ihm Anfang 961 der Vorstoß bis Corapia, das wieder in Chorhop umbenannt wurde. Auch konnte Chamallah die Stadt einige Jahre in seiner Gewalt behalten und eine novadische Siedlung gründen. Dann aber, im Jahre 966, einigte er sich mit der einheimischen Sippe der Zeforikas, übertrug ihr die Herrschaft über die Stadt bei nomineller Zugehörigkeit zum Kalifat und zog sich eilig von seiner exponierten Stellung zurück. Und das keinen Tag zu früh: In seiner ungeliebten Hauptstadt Unau konnte er im darauf folgenden Jahr (967) knapp eine Revolte zerschlagen, die sein Oheim und einige Höflinge angezettelt hatten. Ergrimmt überließ Chamallah die Stadt

seinem jüngeren Bruder *Rusaimi* und zog in seinen Geburtsort Mherwed, den er schließlich 968 zur neuen Residenz des Kalifen erhob. Um der Familientradition zu folgen, versuchte auch sein einziger Sohn und Nachfolger *Abu Dhelrumun* nach seiner Ernennung zum Kalifen 981 sein Glück mit Eroberungen – doch ohne Erfolg. Hart an die Grenze zur Lächerlichkeit geriet der Kalif, als er die Eroberung Araniens anstrebte und von seinem Verhandlungspartner Sultan *Hasrabal ben Yukaban* von Gorien böse betrogen wurde: Des Sultans Unterhändler raubten 997 des Kalifen einziges Kind, die schöne *Nedime*, und es bedurfte eines Ungläubigen, um die Schöne zu befreien.

ABU TARFIDEM – DER ZWÖLFTE SULTAN VON UNAU

Die Zahl Zwölf gilt den Novadis als Unglückszahl, und als *Khalid ibn Rusaimi* als elfter Sultan von Unau nach langer Krankheit 1005 starb, wäre sein Sohn *Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi* der zwölfte Sultan geworden – aufgrund der 'Unglückszahl Zwölf' ein denkbar schlechtes Omen. Als plötzlich jedoch die Nachricht eintraf, dass *Abu Tarfidem Tuametes al-Leram*, der Großwesir und Vetter des Prinzen Mustafa, tödlich verletzt in der Khôm gefunden worden war, erklärte man flugs ihn zum zwölften Sultan, in der Hoffnung, gleich nach Abu Tarfidems Tod Mustafa als Dreizehnten in der Herrscherreihe der Stadt künden zu können. Doch durch einen (un-)glücklichen Zufall überlebte Abu Tarfidem und schwang sich

nun in Unau zum Tyrannen auf. Darüber hinaus war Tarfidem mittels Magie in der Lage, Leviatanim herbeizurufen, um seine Position zu festigen und die reiche und unabhängige Handelsniederlassung Kannemünde zu erobern. Der Plan wurde jedoch von Agenten des bornischen Handels Herrn Stover Stoorrebrandt vereitelt, und Abu Tarfidem fand den Tod im Gefecht um den Kalifen-Palast. (So nachzuspielen im Abenteuer **Wie Sand in Rastullahs Hand**; 1989, vergriffen.)



DER KHÔM-KRIEG (1008–1010 BF)

Nach dem Debakel der aranischen Affäre wandte sich Abu Dhelrumun dem Meer zu und versuchte, eine novadische Seemacht aufzubauen. Teile dieses Planes waren die Nutzung Selems als Kriegshafen und der Aufbau einer Flotte, deren Kern er in den Piratenschiffen des *El Harkir* zu finden glaubte. Dabei übersah er jedoch die Interessen der Südmacht Al'Anfa, deren Patriarch *Tar Honak* sich zudem in Kriegslaune befand.

Nach ersten kleineren Ausdehnungsversuchen 1007 hin zum Kemi-Reich im Süden Aventuriens erklärte Al'Anfa am 10. **Rondra 1008** dem Kalifat den Krieg, nachdem der novadische Pirat El Harkir zwei Tage zuvor das alananische Flaggschiff *Golgari* geentert und den Großadmiral *Darion Pulgan* in einem frechen Korsarenstück entführt hatte. Während es Al'Anfa im **Boron 1008** gelang, das Kemi-Reich im Süden zu annektieren, schloss im gleichen Monat das Kalifat angesichts des bevorstehenden Konflikts ein Bündnis mit dem Stadtstaat Khunchom.

DIE ENTDECKUNG TIE'SHIANNAS

Auf seiner berühmten Expedition um den aventurischen Kontinent geriet der Thorwaler *Asleif Foggwulf Phileasson* auch in die Wüste Khôm, wo er und seine Expeditionsteilnehmer **Mitte Travia 1008** die Ruinen von Tie'Shianna, der sagenhaften Stadt der Hochelfen aus der Zeit Pyrdacors, erreichten. Allerdings konnten die Abenteurer nur einen kleinen Teil der Ruinen näher begutachten. In Folge dieser Ereignisse verließ fast der gesamte Stamm (231 'vermummte Krieger') der mysteriösen Beni Geraut Schie sein Siedlungsgebiet bei Tie'Shianna und segelte am 17. **Boron 1010** von Kuslik aus zu seinen Ahnen auf die Inseln im Nebel.

(Nachzuspielen sind diese Ereignisse in der *Phileasson-Saga*; 1999, vergriffen.)



Tatsächlich stach die alananische Armada unter Führung von Tar Honak in See und eroberte am 22. **Firun 1008** Selem im Handstreich, das von da an alananische Kolonie wurde. Der Sultan von Selem, *Eslam ibn Quasrah*, sah sein Heil nur in der Flucht und brach seine Zelte vor der Stadt eilig ab. Anschließend marschierten die Alananer Truppen das Szintotal hinauf, wobei ihnen der Reihe nach die Städte Abszint, Krividhan und Malkillabad in die Hände fielen. Ein erstes novadisches Reiterheer konnte – angeblich mit Hilfe göttlichen Beistandes – in der *Schlacht am Szinto* am 26. **Firun** vernichtend geschlagen werden. Während Al'Anfas Verbündeter Mengbilla in Port Corrad einmarschiert war, besetzte Tar Honaks Armee nach der *Schlacht von Unau*, in der am 17. **Tsa** 500 novadische Reiter besiegt worden waren, einen Teil der Stadt, die schließlich nach der Eroberung der Garnison am 21. **Phex** ganz in alananische Hände fiel.

Am 28. **Phex 1008** erklärten das Bornland und die freie Stadt Festum den Verbündeten Al'Anfa und Mengbilla den Krieg, nachdem einen Monat zuvor Mengbillaner Truppen sämtliche Landwege zur Hafenstadt Kannemünde gesperrt hatten, die in den Folgemonaten immer wieder bestürmt wurde. Damit war eine dritte große Partei in den Khôm-Krieg eingetreten.

Das nächste Ziel der Al'Anfaner war Mherwed, der Sitz des Kalifen Abu Dhelrumun. Nach der siegreichen *Ersten Schlacht bei Tarfui* am 25. **Peraine 1008** drangen sie in den Balash vor – Grund genug für den Kalifen, bereits vier Tage später sein Heil in der Flucht aus Mherwed zu suchen. Im **Ingerimm** eroberten die alananischen und Mengbillaner Streitkräfte nacheinander Madrash, Bakir, Al'Tamur und die Oase Hayabeth und begannen noch am 24. **Ingerimm** mit der Belagerung Mherweds. Zu diesem Zeitpunkt hatte der glücklose Abu Dhelrumun bereits irgendwo im Mhanadi-Hochland den Tod gefunden – Gerüchten zufolge getötet von einem Dschinn, der womöglich gar von Sultan Hasrabal von Gorien gesandt worden war.

Zunächst blieb der Widerstand der Novadis gegen die alananische Übermacht nutzlos. Zwar gelang es dieser zunächst nur, erste Stadtteile Mherweds (inklusive des Kalifenpalastes) zu erobern, doch konnte ein novadisches Entsatzheer der Beni Schebt am 3. **Rondra 1009** vor der Stadt geschlagen werden. Nach weiteren erfolgreichen Großoffensiven auf Mherwed fiel die Stadt schließlich am 10. **Efferd** fast vollstän-



dig in alananische Hände. Es sah ganz so aus, als würde Tar Honak mit seinem Feldzug ohne ausreichenden Widerstand das Kalifat erobern können.

Zu einem ersten Wendepunkt kam es jedoch nur wenige Tage später, als zwei große Reiche mal mehr, mal weniger offen in die Kriegshandlungen eingriffen: Am 18. **Efferd** bereits erreichte der im Geheimauftrag des mittelreichischen Reichsmarschalls entsandte Hauptmann *Leomar vom Berg*, unterstützt von der Boron-Geweihten *Borondria*, mit einer Gruppe Freischärler Kefi. Hier sollte er als Strategie und Kriegsführer die Novadis im Kampf gegen Al'Anfa unterstützen. Derweil war eine Festumer Entsatzflotte im Süden eingetroffen, der es in der *Seeschlacht in der Tränenbucht* am 26. **Efferd** gelang, drei alananische Galeeren zu vernichten und anschließend die Mengbillaner Belagerer vor Kannemünde zu beschießen. Die Blockade der Stadt konnte so zumindest zum Teil aufgehoben werden.

DIE VORLÄUFER DER GOLGARITEN

Im **Boron 1009** kam es – abseits der eigentlichen Kriegswirren – zu einem Gefecht zwischen Boron-Geweihten des Al'Anfaner und des Puniner Ritus um ein Boron-Orakel zwischen der Khôm und den Echsensümpfen. Der Kampf endete schließlich siegreich für die Puniner unter der Führung von *Borondria* und *Lucardus von Kemet*, die sich später zu einem kämpferischen Bund von Boron-Geweihten zusammenschlossen: Was als Zweckgemeinschaft unter anderem im Khôm-Krieg entstand war, wurde einige Jahre danach als *Orden der Golgariten* offiziell von der Puniner Boron-Kirche anerkannt.



Anfang **Travia 1009** gelang ein weiterer Sieg gegen Tar Honaks Truppen, als 300 Kefter Novadis unter der Führung von *Leomar vom Berg* die Mengbillaner Kavallerie vernichteten. Im Folgemonat konnte der mittelreichische Hauptmann alle Nachschubkarawanen der Al'Anfaner von Selem aus abfangen. Schließlich wurde am 22. **Boron 1009** *Mustafa von Unau* in Kefi als nächster Verwandter des toten Kalifen Abu Dhelrumun zum Thronerben bestimmt. Zwar rief sich nur acht Tage später Tar Honak auf dem Höhepunkt seiner Macht zum 'Imperator des Südens' aus, doch sollte diesem Höhepunkt ein schneller Abstieg folgen. Nicht nur, das Mengbilla im **Hesinde** seine Truppen aus Port Corrad wieder abzog und damit seinen Auftritt im Khôm-Krieg beendete – die Feinde und Gegner um den Patriarchen von Al'Anfa sollten zusehends an neuer Stärke gewinnen.

Im **Firun 1009** eroberte *Leomar vom Berg* mit seinen novadischen Truppen erstmals Malkillabad, und auch *Mustafa von Unau* gelang die Einung vieler novadischer Stämme, deren Reiter er nach und nach in Kefi sammelte. Als Tar Honak am 25. **Rahja 1009** durch Meuchlerhand starb und am gleichen Tag der Vulkan Khômchra im Herzen der Khôm zum ersten Mal seit Menschengedenken ausbrach, war der Sieg der geeinten Novadis nicht mehr aufzuhalten. In den ihnen unbekannten **Namenlosen Tagen** brachen 1.000 Reiter unter der Führung von Sultan *Mustafa von Kefi* aus auf und eroberten Madrash und Bakir im Sturm. Am 12. **Praios 1010** gelang schließlich mit der Unterstützung von *Leomar vom Berg* dem inzwischen auf 3.000 Krieger angewachsenen Novadi-Heer die Rückeroberung Mherweds. Die aus der Stadt fliehenden Söldner wurden zehn Tage später in der *Zweiten Schlacht bei Tarfui* vernichtend geschlagen.

Nachdem Sultan *Mustafa von Unau* am 9. **Efferd 1010** – gerade einmal 24-jährig – zum neuen Kalifen *Malkillah III.* gesalbt worden war (ausgerechnet zum Zwölften seines Amtes – das dunkle Omen blieb bestehen), begann unter seiner Führung der letzte Teil der Rückeroberungen durch die Novadis. Mit der Erstürmung des einen Monats lang belagerten Unau am 27. **Efferd** endete für *Malkillah III.* der Krieg gegen Al'Anfa.

Doch für die orthodoxen Beni Kasim in seinem Heer war der Kampf gegen die Reste von Tar Honaks Heer noch lange nicht beendet. Im **Travia 1010** zettelten sie deshalb einen Aufstand an, in dessen Folge sich große Teile des Novadi-Heeres verselbständigten. Am 17. **Travia** wurde durch die Kasimiten Malkillabad befreit, danach stürzten sie sich auf die plündernden und marodierenden alananischen Söldner im Szintotal bei Selem. Dort wurde jedoch wenig später das noch knapp 1.000 Mann starke Heer der Kasimiten von dem alananischen Marschall-Gubernator *Oderin du Metuant* und seiner 600 Mann starken Armee gestellt und in einem dreitägigen Gefecht (2. bis 4. **Boron**) vernichtend geschlagen. Der Krieg in der Khôm war – am Ende des 250. Jahres nach Erscheinen Rastullahs – beendet.

ZU NEUER STÄRKE (1010–1027 BF)

In den folgenden Jahren setzte eine lange, aber für das Kalifat sehr wichtige Ruhephase ein, in der die Wunden des Krieges verheilen mussten, *Malkillah III.* seine Macht festigte und die Novadis bestrebt waren, ihr Land wieder zu alter Stärke zu führen. Die ersten Jahre nach dem Krieg waren von einschneidenden Verwaltungsreformen geprägt, von denen die Abschaffung des Großwesirates nur die bekannteste war. Während *Malkillah III.* innenpolitisch den

Aufbau vorantrieb, gelang es ihm auch, die Grenzen zum Mittelreich und zum Horasreich in dieser Zeit einigermaßen befriedet zu lassen.

Währenddessen begann sich jedoch im Norden Aventuriens ein dunkler Schatten aufzubauen, der sich schließlich **Ende 1015** im Dämonenmeister *Borbarad* manifestierte, von dem aber das Kalifat weitgehend verschont blieb, wenngleich der Sphärenschänder versu-



chen sollte, im Land der Ersten Sonne und natürlich in der Gorischen Wüste Fuß zu fassen.

Vor allem die durch die Rückkehr Borbarads vorangetriebene Annäherung zwischen Mittelreich und Horasreich war dem Kalifat ein Dorn im Auge, so dass der *Emir von Amahallasi* schließlich 1020 – als Borbarads schwarze Horden schon längst über den Ostteil des Mittelreiches hergefallen waren – einen Brandbrief nach Punin schickte und dort mit einem offenen Angriff drohte und sogar von Krieg sprach. Damit brachte sich das Kalifat bei vielen Zwölfgötter-Gläubigen in den Verdacht, selbst mit Borbarad im Bunde zu stehen.

Doch auch im Kalifat kam es zu neuen Turbulenzen: Ein Jahr, nachdem Malkillah III. endlich ein Kronprinz geboren worden war, erschien im Efferd 1020 plötzlich ein junger Mann mit Namen *Al'Rik ibn Abu*, der behauptete, ein legitimer Enkel vom letzten Kalifen Abu Dhelrumun zu sein. Schnell entbrannte ein Streit um den wahren Anspruch auf den Kalifenthron, der sogar die Mawdliyat entzweite. Hinzu kam, dass Al'Rik ibn Abu angab, seit seinem zwölften Lebensjahr in Al'Anfa aufgewachsen zu sein. Schließlich jedoch wurde der Thronanspruch Kalif Malkillahs III. nach vielen Wochen der Uneinigkeit mit der Begründung untermauert, dass er damals von den Kefter Mawdliyat eindeutig als Nachfolger des toten Kalifen Abu Dhelrumun bestimmt worden war. Hinzu kam, dass Al'Rik nur wenig später in Al'Anfa einem Attentat zu Opfer fiel. Doch das über viele Jahre aufgebaute Machtvertrauen des Kalifen war wieder ins Wanken geraten.

So erstaunt es nicht, dass Malkillah III. gerade während der Zeit der Borbarad-Invasion Unruhen in den Tulamidenlanden und den tulamischen Stadtstaaten für sich auszunutzen versuchte. Als sich die Spektakularität der Rashduler Pentagramm-Akademie, *Belizeth Dschelefsunni*, im Rondra 1021 in Rashdul zur Stadtherrscherin aufgeschwungen hatte, sah der Kalif eine günstige Gelegenheit gekommen und schickte 400 Kämpfer aus, nahezu das gesamte stehende Heer, um die Stadt in einem Handstreich zu nehmen. Doch was mit einer glorreichen Parade in

Mherwed begann, endete am 23. Boron 1021 in einem bitteren Rastullahellah: Die Truppen des Kalifen, darunter 99 Murawidun (also die Hälfte der damaligen Kalifengarde), 100 Schwere und 200 Leichte Reiter der Spahija sowie die besten Magier des Kalifats gerieten von Süden kommend an der Schubochbrücke in eine tödliche Falle der Shanja: Söldner und fliegende Dämonen vernichteten das Heer – und binnen eines Lebensalters war nach dem Krieg mit Al'Anfa erneut die Elite der novadischen Krieger blutig zur Ader gelassen worden.

Das Kalifat stand nun auf wackeligen Füßen: Die Macht der städtischen und bäuerlichen Novadis schwand, der Einfluss der Wüstensultane wuchs weiter. Besonders schmachvoll war die Niederlage auch wegen des Verrats von Sultan Hasrabal von Gorien, dessen Reiter der Beni Avad die Truppen des Kalifen im letzten Augenblick bewusst im Stich gelassen hatten. Dabei agierte der Sultan Goriens in gänzlich eigenem Interesse, wollte er doch selbst die Macht in Rashdul und der Akademie ergreifen. Der erste Schritt dazu war die Tötung Belizeth Dschelefsunnis in einem magischen Duell am 25. Peraine 1021.

DER RISS ÜBER DER GOR

Im Zuge der Borbarad-Invasion waren auch die Tulamidenlande von den Schändungen des Dämonenmeisters betroffen. Insbesondere der Sphärenriss über der Gorischen Wüste nahm in dieser Zeit größere Ausmaße an. So lösten in der zweiten Hälfte des Jahres 1021 neun 'Kuttenteufel' (Dämonen in Kутten) auf einem Basar in Mherwed eine Massenpanik aus, bei der es angeblich 999 Tote gegeben haben soll. Als Ursache machte man damals den Sphärenriss über der Gor aus. Erst dem Magier *Tarlisin von Borbra* sollte es am 22. Ingerimm 1021 unter größten Anstrengungen und Opfern gelingen, mit Hilfe eines wundersamen Artefakt (des *Sphärenschlüssels*) den Riss endgültig zu schließen. Bis heute jedoch erhebt Sultan Hasrabal Anspruch auf diese Großtat, obwohl der intrigante Elementarist am Rande der Gorischen Wüste hatte zurückbleiben müssen. (Nachzulesen sind diese Ereignisse im Roman *Blutrosen*; 2001, vergriffen.)



Nach der schweren Niederlage ließ es sich Malkillah III. dennoch nicht nehmen, endlich Farbe gegen den Dämonenmeister zu bekennen: Zur Schlacht an der Trollpforte am 21. Ingerimm 1021 sandte er seine

Truppen den verbündeten freien Ländern Aventuriens zur Seite, um Borbarad endgültig zu besiegen. Nach der Schlacht hieß es sogar, dass der Kalif um die Hand von Reichsregentin Emer angehalten habe.

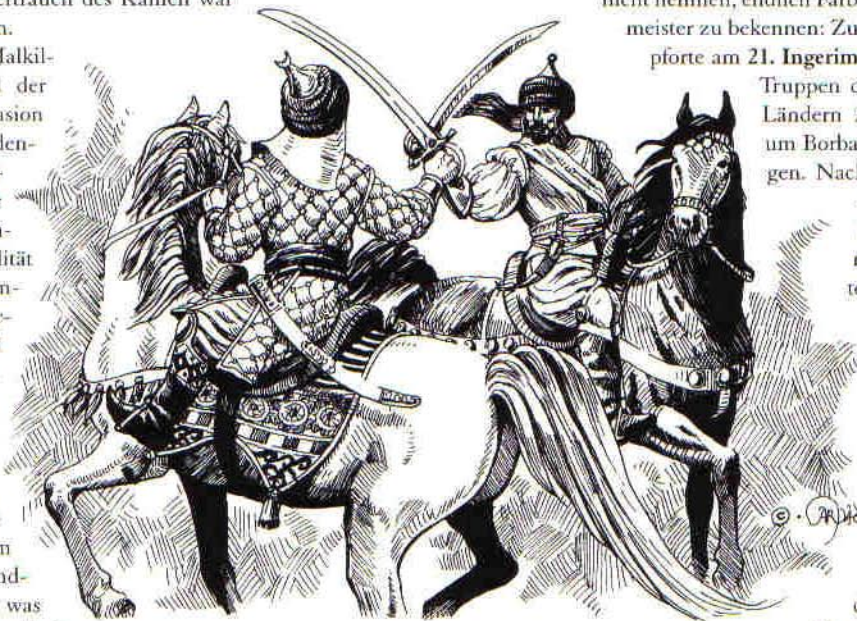
Malkillahs größter Feind jedoch blieb Sultan Hasrabal von Gorien, der durch seine Heirat mit Shanja *Eshila* am 23. Boron 1022 seine Macht in Rashdul und der Akademie gefestigt hatte.

Damit vereinte er die Beni

Avad wieder zu einem großen Volk, und 30 Tage später zog Hasrabal mit einem kriegerischen Aufgebot in das Tal des Chaluk, um die Grenzen seines neu aufstrebenden Reiches zu festigen.

Nur einen Tag später erklärte Kalif Malkillah III. die Verlegung seiner Residenz zurück in die alte Kalifenstadt Unau, um die in den Augen der strengen Mawdliyat 'dekadente Götzenstadt' Mherwed zu verlassen und sich stattdessen die Macht der wandernden Wüstensultane dauerhaft zu sichern. Während des großen Umzugs der Kalifenresidenz von Mherwed nach Unau war es erneut Sultan Hasrabal, der seine Macht gegen den Kalifen zeigte und im Frühjahr 1022 in der Karawanserei Ain Turamesh mittels eines Luftelementars in Gestalt einer Flugechse seine Absichten und Fähigkeiten, sich der Schätze des Kalifen zu bemächtigen, wirkungsvoll zum Ausdruck brachte.

So nimmt es nicht Wunder, dass Kalif Malkillah III. nach seiner Rückkehr nach Unau (sechs mal neun Jahre nach der Verlegung der Residenz) seinem viel gerühmten Weitblick und seiner nachgesagten Weisheit schließlich auch Taten folgen ließ, um die eigensinnigen Wüstensöhne zu beherrschen und zu einen. Der Kalif propagierte





eine Rückbesinnung auf alte Werte, die vor allem das Nomadentum hochhielten. Am **18. Peraine 1022** (dem 2. Rastullahellah) sandte er den Mautaban mit acht Murawidun aus, um die Erben der neun Stammessultane gleichsam als Ratgeber wie als Geiseln nach Al'Shabaath, den Unauer Kalifenpalast, zu bringen. Die einzelnen Sultane reagierten sehr unterschiedlich auf dieses Vorgehen, so dass es viele Monate dauerte, bis alle Mitglieder des neuen 'Rats der Neun' in Unau zusammengeführt waren.

Dass ein neuer Feind bereits mit den Krallen scharfte, ahnte zu diesem Zeitpunkt niemand.

DIE RÜCKKEHR DER ECHSEN

Ab **1015** hatte der Achaz *Skar Shr Shzinth*, dunklen Visionen folgend, auf friedlichem Wege einige kleinere Achaz-Stämme der Echsen-sümpfe zum Stamm der Zansch'Irr geeinigt. So waren sie gegen ein altes Übel gewappnet, das viele Jahre später nach den Achaz greifen sollte: Im **Frühjahr 1023** sandte die Skrechu von Maraskan, Trägerin des Siebten Splitters der Dämonenkrone, zaubermächtige Agenten in die Echsen-sümpfe, die die dort lebenden Achaz-Stämme für sich gewinnen und mit der Zucht daemonider Monstrositäten auf dem Festland beginnen sollten.

Im **Praios 1024** tauchten die ersten Berichte von seltsamen geschuppten Wesen in den östlichen Echsen-sümpfen auf. Noch vermutete man Seeschlangen, fanden sich doch unter den Fischern die ersten Opfer. Im Folgemonat jedoch wurde bereits ein ganzes Dorf nahe Port Kellis von geschuppten Monstren vernichtet. Schon im **Efferd 1024** befanden sich bereits die inneren Sumpfgebiete zwischen Tränenbucht und H'Rudd größtenteils unter der Herrschaft der Skrechu, die ihre erfolgreichen Agenten nun auch mit Maru-Söldnern unterstützte.

Im **Travia 1024** hatte sich die Bedrohung durch die unbekannten Kreaturen inzwischen weiter nach Süden ausgeweitet. In den Küstengebieten des östlichen Selem-Grundes verschwanden mehrere Schiffe spurlos, andere entkamen mit riesigen Bissspuren. Im **Boron** schließlich verbreitete sich die Nachricht von einer 'finsternen Herrin' und einem 'Konflikt aus alter Zeit' bis zu den Achaz in Selem und schaffte – zusammen mit den Versprechungen der Herrschaft über die Menschen – Unruhe, Verwirrung und Uneinigkeit unter ihnen. Die Agenten der Skrechu begannen derweil, in den westlichen Echsen-sümpfen Fuß zu fassen. Die ersten Auswirkungen ihres Tuns waren bis ins Szintotal zu spüren, wo die echsische Tierwelt zu mutieren begann.

Alarmiert durch die echsische Bedrohung beschloss Malkillah III. bei der großen Versammlung zum novadischen Neujahrstag am **23. Boron 1024** die Restauration des Kalifenreiches und insbesondere des Heeres: In der Tracht eines einfachen Pilgers zog er mit Hunderten Gleichgesinnten nach Keft, wo er im **Hesinde 1024** ankam und umgehend in vollem Kriegsornat ein edles Ross bestieg, um in einem mehrmonatigen Ritt durch die Wüste Verbündete im Kampf gegen die Echsen zusammenzurufen.

Nicht einen Tag zu früh: Noch im selben Monat fiel Port Kellis mit all seinen 350 Einwohnern in einem blutigen Massaker dem Grauen aus den Sümpfen zum Opfer. Im **Firun** war bereits das ganze östliche Shadif zur 'Spielwiese' echsischer Steppenräuber geworden, die zahlreiche Pferde rissen. So wurde Port Zornbrecht mehrmals von mutierten Echsen heimgesucht, so dass es Ende des Monats zu einem Massaker der Bevölkerung an den dort lebenden Achaz kam und Schwarze Galeeren den Hafen abriegelten.

Im **Frühjahr 1024** sammelten die Agenten der Skrechu schließlich ihre Kräfte zur Vorbereitung des finalen Schlags: Die Überfälle auf sumpfnähe Gebiete nahmen ab, während Kämpfe zwischen einzelnen Stämmen der Achaz tobten. Derweil hatte Kalif Malkillah III. jedoch in Unau bis **Ende 1024** ein gewaltiges und stetig wachsendes Heer gesammelt, wie die Khôm es in dieser Größe seit dem Krieg gegen Al'Anfa nicht mehr gesehen hatte.

RECONQUISTA UND KAMPF AN ALLEN GRENZEN

Während sich das Kalifat im Süden der Echsenbedrohung erwehren musste, kam es zur gleichen Zeit im nördlich gelegenen Almada zu neuen Bestrebungen, das Land südlich des Yaquirs von den Novadis 'zu befreien'. Der Konflikt zwischen den patriotischen und kampflustigen Almadaner Magnaten und dem Emir von Amhallah verschärfte sich zusehends, bis man sich schließlich auf ein göttergefügiges Duell zwischen ausgewählten Streitern beider Seiten einigte.

Ausgerechnet am **1. Namenlosen Tag 1024** begaben sich zwölf Streiter für Almada ins Djafardal, das Tal der Dornen unweit von Ukuban, wo bereits 926 BF Gräfin Hadjinsunni in der *Schlacht von Yrosien* den eindringenden Novadis unter Malkillah II. unterlegen war. Der Emir von Amhallah sandte dagegen nur neun Kämpfer, deren von den Derwischen beeinflusste Kampfkraft die almadanischen Streiter besiegt hätte, wäre nicht plötzlich das Geisterheer der Gräfin Hadjinsunni erschienen, um die novadischen Kämpfer in die Flucht zu schlagen. So blieb ein Sieg uneindeutig.

Die almadanischen Magnaten fanden jedoch in dem Ausgang des Duells Grund genug, die Rastullah-Gläubigen aus der Reichsmark Amhallas zu vertreiben und mit ihren Bannern die Hauptstadt Omlad zu belagern – ein Plan, der im Geheimen unter dem Namen 'Reconquista' (Rückeroberung) reifte.

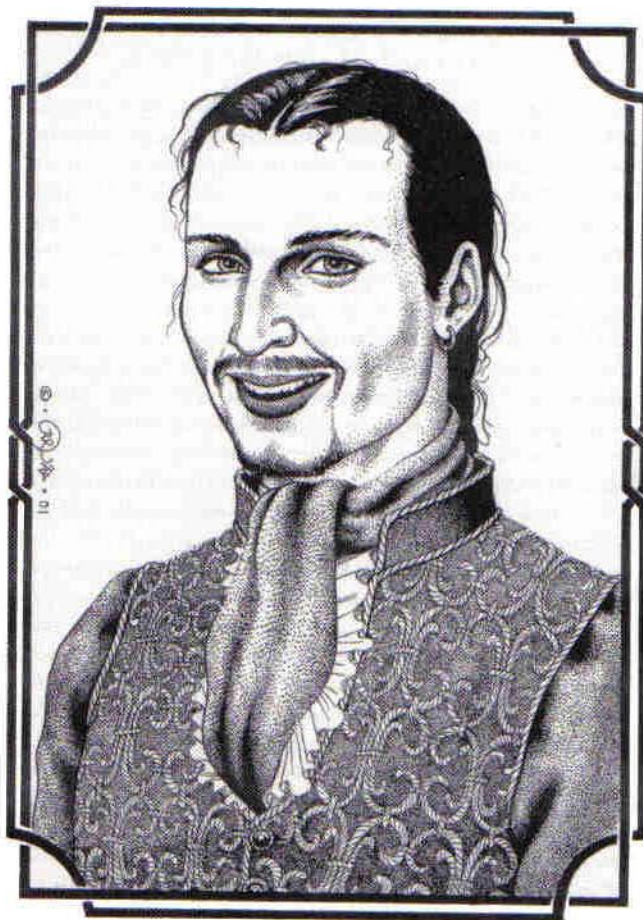
Am **28. Praios 1025** begann der selbstherrliche Feldzug gegen das Emirat. Nach einem ersten Sturmangriff auf Omlad und einer mehrtägigen Belagerung öffneten sich schließlich am **1. Rondra** die Stadttore durch Verrat. Mehr, als zu versuchen, die Stellung in Omlad zu halten, konnte die Allianz aus Glücksrittern, idealistischen Fechtschülern und zerstrittenen Magnaten allerdings nicht, fehlte ihnen doch die Unterstützung aus Gareth, wo man nicht glücklich über die tollkühne Eröffnung eines dritten Kriegsschauplatzes war (neben den Orks im Norden und den Schwarzen Landen im Osten).

Doch auch die Bedrohungen im Süden des Kalifats durch die mutierten Echsen nahmen am Beginn des neuen Jahres wieder zu. **Ende Praios** war das Zsahh-Kloster bei Krs'Zzah von Marus erstürmt worden, die dort heilige Reliquien raubten. Während der zweiten Regenzeit im ausklingenden **Sommer 1025** verging kein Tag ohne Opfer.

Zu der Zeit, als Kalif Malkillah III. aus der Khôm zurückkehrte, um sein Heer in Unau zu begrüßen, stellte sich der einst feige Sultan von Selem, *Eslam ibn Qusrah*, am **9. Efferd 1025** bei Malkillabad mit gut 200 tapferen Kämpfern der Beni Szelemjati mehreren Dutzend mutierter Echsen entgegen, um die Bedrohung abzuwenden und seinen Namen wieder reinzuwaschen. Doch die Schlacht geriet zum Debakel, als sich das Heer des Sultans kampfstarken Marus und einigen Achaz-Kristallomanten gegenüber sah. Aufgrund fehlender magischer Unterstützung fielen die Krieger fast ohne Ausnahme einer unbesiegbaren Dämonenechse zum Opfer, und auch der Sultan selbst kehrte nicht aus diesem ungleichen Kampf zurück.

Ende Phex 1025 traf schließlich das gewaltige Heer Malkillahs III. in den Tälern der südlichen Unau-Berge auf die Diener der Skrechu und konnte vor allem mit Hilfe der Derwische einen großen und entscheidenden Sieg erringen. Auch, so hieß es, seien dem Kalifen nach der Schlacht einige wichtige Informationen über die Pläne der echsischen Feinde in die Hände gelangt.

Derweil war es an der südlichen Grenze des Horas-Reiches seit Jahren recht ruhig geblieben. Selbst von den fern aller Einigungsbemühungen Kalif Malkillahs III. brodelnden Blütfehen zwischen den Beni Brachtar und den Beni Arrat war nicht viel zu hören. Plötzlich jedoch fielen genau jene beiden Stämme am frühen Morgen des **23. Boron 1026** in zweisamer Eintracht in Chababien ein und verheerten das Land mit Plünderungen und Brandschatzungen. Schnell zog das Heer der annähernd 500 blutgierigen Rastullah-Krieger unter der Führung von Sultan *Rastufan II. von Chababien*, einem direkten Nachfahren des Tugruk Pascha, Richtung Neetha, um die schmachvolle Niederlage von 767 BF vergessen zu machen. Während man in



Neetha nach Arivor schickte, um das Heilige Schwert der Thalionmel zu holen, hatte Rastafan genau darauf gewartet – und fast wäre ihm die Erbeutung des Schwertes aus der Hand von Prinzessin *Salkya Firdayon* auch gelungen. Schließlich jedoch mussten sich die Novadis zurückziehen, nachdem der Sultan der Beni Arrat, *Yussuf ben Gaftar*, seinen Verbündeten in der Schlacht um Neetha **Mitte Hesinde 1026** verraten hatte – worauf Rastafan ihn enthaupten ließ.

WUNDER IN KEFT?

Im Peraine 1026 wurde in Keft ein echsischer Überfall offenbar durch die Macht des Himmels zurückgeschlagen: Dicke Hagelkörner, so berichteten es später die Anwesenden, waren aus einer schwarzen Wolke in Form eines schwarzen Zeltes gefallen. Der Mawdli *Asch'na Gar* verkündete daraufhin in den Oasen sogar die 'Zweite Offenbarung Rastullahs'. Auch wenn der Einfluss des Eingottes auf dieses Ereignis dahingestellt sein mag, so breitete sich danach dennoch eine Welle starker Frömmigkeit im gesamten Kalifat aus, deren Ende noch immer nicht abzusehen ist.



Währenddessen stellten die Kämpfe um Omlad weiterhin einen gefährlichen Brennpunkt dar. Mittlerweile wurde die Stadt durch ein Heer des Kalifen belagert, das fast doppelt so viele Häupter wie die belagerten Almadaner Truppen zählte. Das Mittelreich entsandte im ausgehenden Jahr **1026** den Sonderemissär *Eslam von Eslandsbad* (siehe Abbildung links) nach Unau, um über einen Frieden zu verhandeln. Malkillah III. zeigte sich durchaus interessiert, war ihm doch der Krieg gegen die Echsen im Süden des Kalifats wichtiger. Am **7. Rondra 1027** wurde schließlich der *Frieden von Unau* zwischen den beiden Reichen geschlossen. Darin wurde nicht nur der Austausch von 99 Novadi-Elitekämpfern auf der einen und 144 almadanischen Reconquistadores auf der anderen Seite beschlossen (als Waffenhilfe und Geiseln gleichermaßen), sondern auch die Verlobung von Malkillahs Tochter *Tulameth* mit dem künftigen Großfürsten von Almada, *Selindian Hal von Gareth*. Als Mitgift übergab der Kalif dem Mittelreich die Stadt Omlad, während das Gebiet südlich des Yaquirs bis auf weiteres dem Kalifat unterstellt blieb.

DIE GEGENWART

Im Jahr 1027 zog Malkillah persönlich und mit großer Begleitung nach Keft, um dort Großes für die Zukunft der Novadis zu verkünden: In einer flammenden Rede erklärte er, dass nun der Zeitpunkt gekommen sei, an dem die Gläubigen bereit seien, "dem aus seinem Schlaf erwachenden ehrwürdigen und heiligen Allvater den Boden zu bereiten". Noch einmal bekräftigte der Kalif die ewige Feindschaft zwischen Wüstensöhnen und Echsenbrut und dass es an der Zeit sei, die Geschuppten ein für alle Mal zu vernichten.

Malkillah ließ seinen Worten sogleich Taten folgen und ritt mit vielen Kriegen ins Wadi Yiyila, in dem kurz zuvor unheimliche magische Phänomene beobachtet worden waren. In der Tat entdeckten die Elitekrieger dort – mitten in der Wüste – einen dschungelbewachsenen Talkessel, in dem sie in schwere Kämpfe mit Echsen verwickelt wurden und nur mit knapper Not siegen konnten.

Die Prophezeiungen Malkillahs über eine kriegerische Zukunft haben sich schon jetzt erfüllt. Um so erschütternder scheint die Erkenntnis, dass sich der Feind bereits mitten im Herzen der Khôm befindet.

DIE KALIFEN DER NOVADIS

775–786 BF: Malkillah ibn Hairadan

786–792 BF: Omar al-Karim

792–814 BF: Mukkarib al-Kafur

814–819 BF: Sahr-Ilram

819–820 BF: Abu Marwan

820–832 BF: Yerdawan al-Nadab

862–853 BF: Khusrau ibn Schiram

853–893 BF: Haschabnah 'al-Schaddai'

893–957 BF: Malkillah II. al-Yanuf

957–981 BF: Chamallah al-Ghatar

981–1009 BF: Abu Dhelrumun

seit 1010 BF: Malkillah III. (Mustafa ibn Khalid)





DIE GESCHICHTE DER ECHSEN UND DER TULAMIDEN

Vor Jahrzehntausenden: das Zehnte Zeitalter – die Herrschaft der Echsenrassen

vor 36.000 Jahren: Der Alte Drache Pyrdacor missbraucht die Elementaren Schlüssel, um die Dschungelgebiete Aventuriens wuchern zu lassen.

um 8000 v.BF: Pyrdacors Vasallen unterwerfen die einheimischen Echsenrassen der Shinthr, Maru und Achaz; Pyrdacor herrscht als Gottkaiser von der Metropole Zhe Tha aus.

um 7200 v.BF: Schlacht des Himmelsfeuers: erster Krieg der Drachen gegen die Zwerge; Zerstörung aller Zwergenbingen bis auf Xorlosch

um 4500 v.BF: Gründung der Hochelfenstadt Tie'Shianna nördlich von Zhe Tha. Die Hochelfen beginnen, Pyrdacor als Gott zu verehren, und werden zu seinen Handlangern.

um 4200 v.BF: Der zwergische Geode Brendan schließt einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes und erzwingt einen Frieden zwischen Drachen und Zwergen.

um 4100 v.BF: Pyrdacor erschafft die Dunkel elfe Pardona als seine Agentin; sie wird jedoch vom Namenlosen korruptiert.

3075 v.BF: Der Zwergenprinz Calaman stiehlt Ordmons Krone aus Pyrdacors Hort und bricht damit den Frieden.

23.–21. Jh. v.BF: Der Zweite Drachenkrieg erschüttert Dere: Die Götter bezwingen Pyrdacor. Die Heere des Namenlosen zerstören Tie'Shianna. Das Echsenreich von Zhe Tha wird entrückt. Entstehung der Khôm-Wüste.

2049 v.BF: Die aus dem Raschtulswall hinabgestiegenen Menschen gründen die Stadt Fassar.

um 2000 v.BF: Der mythische Sheik-al-Sheik Rashtul führt die Ur-Tulamiden in mehreren siegreichen Feldzügen gegen die Echsen.

1779–1737 v.BF: Rashtuls Sohn Bastrabun herrscht und vertreibt die überlebenden Echsen hinter ein magisches Bollwerk, das als Bastrabuns Bann bekannt ist.

1757 v.BF: Verlegung des Herrschersitzes nach Khunchom; Bastrabun wird erster Sultan.

um 1500 v.BF: Das Echsenreich Cisk'Hr in den Sümpfen von Selem hört auf zu existieren.

1324 v.BF: Sultan Sulman al-Nassori begründet das Diamantene Sultanat.

um 1200 v.BF: Das letzte große Königreich der Echsen, Krup'Hruz in den Echsen Sümpfen, geht in einem Bürgerkrieg unter.

1010–1002 v.BF: Mahwads Krieg: Der Aufstand der Wüstenstämme richtet sich gegen die Übernahme echsischer Bräuche durch die Diamantenen Sultane. Die Aufständischen werden jedoch in der Schlacht von Rashdul vernichtend geschlagen.

881 v.BF: erste Niederlage der Ur-Tulamiden gegen die Armeen Bosparans

875 v.BF: Schlacht am Darpatbogen: Bosparaner erobern Nebachot (Perricum).

564–162 v.BF: Die Dunklen Zeiten: Das Reich der Bosparaner versinkt in Chaos – für das Diamantene Sultanat eine Atempause.

405 v.BF: Die Maru-Söldner des Emirats Elem vertreiben die Bewohner des Shadif.

331 v.BF: Gründung des Emirats Al'Mada durch Flüchtlinge aus dem Shadif

267–185 v.BF: Aufstieg des Großsultanats Elem: Gestützt auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wahjad steigt Elem zur Großmacht auf, erobert die Emirate Mirham, Thalusa und Mengbilla (Dreivölkerschlacht) und zerschlägt das Reich der Wudu.

180 v.BF: Sylla schließt sich Elem an; letzte Blüte alttulamidischer Macht bis zu den Waldinseln.

106 v.BF: Der als Stern von Selem bekannte Meteor zerstört Elem und damit das gleichnamige Großsultanat.

89 v.BF: Der bosparanische Kaiser Silem-Horas erobert Elem.

17 v.BF: Schlacht am Gadang: Die Heerscharen der Tulamiden unterliegen den Bosparanern unter Murak-Horas; Ende des Diamantenen Sultanats.

0 BF: Fall Bosparans: Die Tulamidenlande werden neureichische Provinzen.

192 BF: Gründung Unaus als Garnisonsstadt

335–465 BF: Herrschaft der Priesterkaiser: Zahlreiche Stralkommandos scheitern bei der 'Befriedung des Sonnenlandes' in der Khôm-Wüste.

398 BF: Erste Schlacht am Cichanebi-See: Ein Heer der Priesterkaiser wird von Wüstenreitern vernichtet.

455 BF: Priesterkaiserin Amelthona Praiadne II. zieht mit einer Armee in die Khôm und kommt darin um.

464 BF: Die Beni Szintau erobern Belenas, das unter dem Namen Mengbilla Sultanat wird.

760 BF: Rastullah erscheint den Beni Novad in Keft. Ein Bekehrungsfeldzug mit Wort und Säbel beginnt.

763 BF: Die Unabhängigkeit der Khôm wird vom Mittelreich anerkannt.

767 BF: Thalionmels Opfer: Ein Angriff der Novadis unter Tugruk Pascha auf Neetha scheitert am Widerstand der Kriegerin Thalionmel und Rondras Eingreifen.

774 BF: Der novadische Heerführer Malkillah ibn Hairadan besetzt Selem. Eine mittelreichische Strafexpedition erobert daraufhin Keft.

775 BF: Zweite Schlacht am Cichanebi-See: Malkillah nimmt Unau ein. Die aus Keft eilig zurückkehrenden Kaiserlichen geraten vor der Stadt in einen Zangenangriff der Novadis und werden aufgerieben. Malkillah wird erster Kalif der Novadis.

795–800 BF: Unterwerfung der Ferkinas am Erkin

859 BF: Die Novadis erobern Mherwed.

898 BF: General Rashid ben Surkan von den Beni Avad reißt in Rashdul die Macht an sich.

921–926 BF: Eroberung des Amhalassih (Süd-Almada) durch Malkillah II.

928–930 BF: Interne Religionskriege erschüttern das Kalifat.

959 BF: Schlacht von Olbris: Der Versuch Kalif Chamallahs, das Liebliche Feld zu erobern, scheitert bei Methumis an der eisernen Disziplin der Vinsalter Pikeniere.

961 BF: Chamallah erobert Chorhop und residiert bis 966 BF in der Stadt.

967 BF: Niederschlagung einer Palastrevolte in Unau

968 BF: Mherwed wird neue Residenzstadt.

997 BF: Sultan Hasrabal von Gorien entführt Nedime, die Tochter des Kalifen.

1008–1010 BF: Der Khôm-Krieg: Al'Anfa überfällt und besetzt das Kalifat, unterliegt aber und behält von allen Eroberungen nur Selem und Port Corrad. Einigung der Wüstenstämme unter Sultan Mustafa von Unau, der unter dem Namen Malkillah III. den Kalifenthron besteigt.

1020 BF: Al'Rik ibn Abu erhebt Anspruch auf die Kalifenwürde – und wird ermordet.

1021 BF: Der Versuch, Rashdul zu unterwerfen, endet in einer verheerenden Niederlage für das Kalifat. Stattdessen bringt der umtriebige Sultan Hasrabal von Gorien die Stadt in seinen Besitz.

1022 BF: Malkillah III. verlegt die Residenz von Mherwed zurück nach Unau und propagiert eine Rückbesinnung auf alte Werte.

1024–1025 BF: Diener der Großen Schlange von Maraskan wüten in den Echsen Sümpfen und dem Szintotal. Der Sultan von Selem wirft sich den Angreifern entgegen und wird vernichtend geschlagen. Erst ein großes Heer unter Malkillah III. erringt in den Unau-Bergen ein halbes Jahr später den entscheidenden Sieg.

1025–1027 BF: Almadaner Adlige brechen einen Krieg mit dem Kalifat vom Zaum und besetzen die Stadt Omlad.

1026 BF: Die Stämme der Beni Brachtar und Beni Arrat überfallen das Liebliche Feld, werden jedoch bei Neetha zurückgeschlagen.

1026 BF: In Keft wird eine wundersame Erscheinung beobachtet, die viele als Eingreifen Rastullahs deuten.

1027 BF: Der Frieden von Unau beendet den Krieg zwischen Kalifat und Mittelreich. Omlad wird dem Kaiserhaus von Gareth als Geschenk überlassen, Prinz Selindian Hal von Gareth mit einer Tochter des Kalifen verlobt.

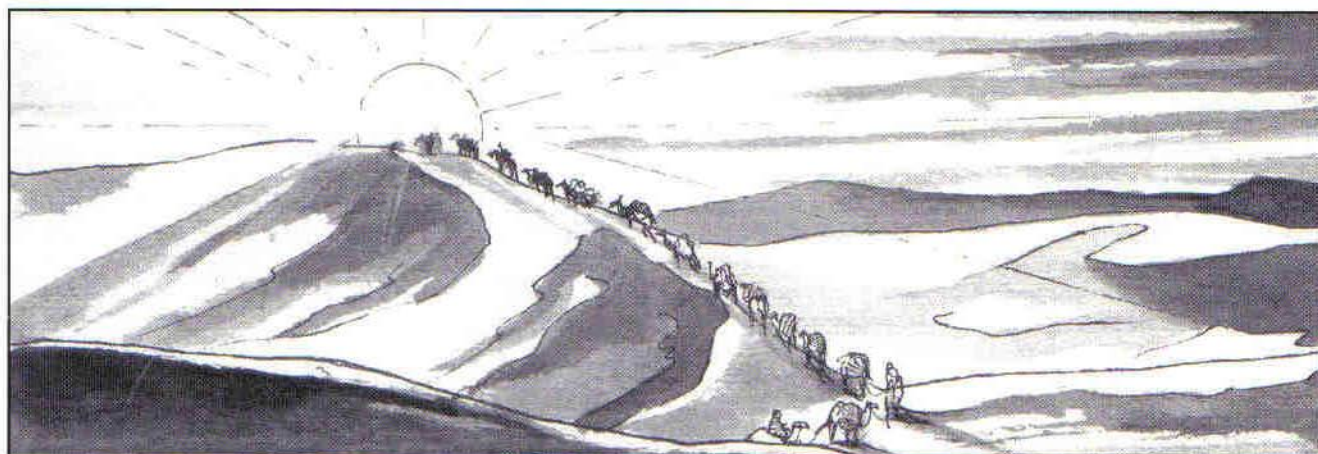
1027 BF: Malkillah III. ruft zum Kampf gegen die Echsen auf und zieht mit seinen Kriegern in die Verbotene Schlucht, wo sie einen Sieg davontragen.



DIE LÄNDER ZWISCHEN RASCHTULSWALL UND SELEM-GRUPP

Das Herz der Region ist die Khôm-Wüste. Daher beginnen wir unsere Reise durch die Länder auch mitten in der Khôm, bevor wir uns schließlich von Raschtuls Atem weiter nach Süden tragen lassen, zum Shadif und dann dem Szinto folgend bis zum Perlenmeer. In einem großen Bogen werden anschließend die die Khôm umfassenden Gebirge gestreift, bis die Reise im Balash endet. Dort wird sie in der Regi-

onalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** weitergeführt, die sich mit den tulamidischen Ländern östlich und nordöstlich der Khôm-Wüste befasst. Es kann zu Überschneidungen zwischen beiden Bänden kommen, doch dienen diese in erster Linie dem Lesekomfort. Also, nehmen Sie Platz auf dem fliegenden Teppich und begleiten Sie uns auf unserer Reise.



DIE GROßE KHÔM

Gleißendes Licht umfängt den Reisenden, der sich von den umgebenden Bergketten hinab in die glühende Ebene der größten Wüste Aventuriens begibt. Vom ewigen Wind modellierte Dünenketten, ausgedehnte Kakteenfelder, tief in rotbraunes Gestein eingeschnittene Wadis, gesäumt von vereinzelt Palmenhainen, ausgedorrte Salzseen, lebensspendende Oasen und bizarre Felsformationen – nur auf den ersten Blick ist diese Landschaft eintönig.

Auch wenn schwärmerische Poeten immer wieder die romantische Schönheit der Wüste besungen haben, bleibt sie doch eine der lebensfeindlichsten Regionen Aventuriens. Kein Fremder und kaum ein Ortskundiger kann die Gefahren dieser unendlichen Weiten fernab jedweder Zivilisation allein überstehen. Die oft unerträgliche Hitze des Tages weicht bitterkalten Nächten. Sandstürme rauben Sicht und Atem, begraben Reittiere und Ausrüstung. Jäh einsetzender Sturzregen verwandelt die Sandflächen binnen kürzester Zeit in gefährliche Schlicksümpfe und vermeintlich sichere trockene Flussbetten (die sogenannten *Wadis*) in tödbringende Wasserläufe.

In der Wüste liegen die Mittel zum Überleben im Verborgenen: urzeitliche Höhlen, Pflanzen mit versteckten Wasserreservoirs, Ruinen ehemaliger Schutzburgen etc. Die folgende Beschreibung soll dem Reisenden helfen, sichere Wege durch diese gefährvolle Landschaft zu finden. Ein diesbezügliches Regelwerk finden Sie ab Seite 9.

TERRAIN

An ihren Rändern, insbesondere an den Hängen der umgrenzenden Bergketten, prägen enge Schluchten, Felder scharfkantigen Gerölls, hügelige Kieswüsten und von Wind, Hitze und Frost geformte Felslandschaften das Bild der Khôm. Die Fortbewegung ist hier selbst für trittsichere Reittiere äußerst beschwerlich, zumal immer wieder gewaltige Felsblöcke den Weg versperren oder tief eingeschnittene Wadis ihn kreuzen. Dazu kommen die Gefahren durch streunende Khoramsbestien, die es auf die Essensreste der Karawanen abgesehen

haben, sich aber auch nicht scheuen, erschöpfte Nachzügler anzugreifen. Darüber hinaus muss man im Norden und Nordosten stets vor Ferkina-Überfällen auf der Hut sein. Vereinzelt finden sich in dieser Region noch Dörfer sesshafter *Fellachen* (Bauern) und relativ zuverlässige Wasserstellen.

Grasbewuchs ist nicht so selten, wie man es in der Wüste erwarten könnte, denn ohne ihn wäre keine Viehzucht möglich. So findet sich in weiten Teilen der Khôm eine spärliche Vegetation von Savannengras und Steppenhexe sowie Dornbüsche, Kakteen und einzelnen Akazien.

Das Herz der Khôm stellt jedoch der *Erg* dar, das große Sandmeer, auf dem außerhalb der wenigen Oasen nur nomadisches Leben möglich ist. Die schier endlosen, auf den ersten Blick völlig gleichförmig erscheinenden Dünenfelder erweisen sich bei näherem Hinsehen als Sandformationen völlig unterschiedlicher Qualität: Hier gibt es harte Sandflächen, auf denen ein Pferd oder Kamel höchste Geschwindigkeiten erreichen kann, daneben Dünen von bis zu hundert Schritt Höhe, die sich nur im Schrittempo und mit äußerster Vorsicht besteigen lassen. Südwestlich des Gebirgszugs *Wal-el-Khômchra* ist dieses Sandmeer über Meilen durchzogen von doppelmannshohen, bizarren Felsformationen aus gelblichem Sandstein, die wie Zeugen einer untergegangenen Zivilisation wirken. Die größten und seltsamsten dieser Steingebilde erheben sich nördlich von Keft aus dem grauen Sand. 'Tal der Geschichten' nennen die Novadis diesen Ort, denn nicht selten ziehen die *Haimamudim* (Geschichtenerzähler) hierher, um sich in tiefer Stille Anregungen für ihre Märchen zu holen.

Am gefährlichsten, aber glücklicherweise recht selten, sind die berühmten *Treibsandfelder*, deren Lage sich nicht exakt bestimmen lässt, da sie sich, ähnlich den Wanderdünen, in beständiger Bewegung befinden. Wenn dann noch eine feine Kruste festen Sandes die Illusion von Stabilität erzeugt, kann es leicht zur Katastrophe kommen. Berühmt unter Karawanenführern sind vor allem die Felder südlich der Oase El'Ankhra, östlich von Yiyimris sowie auf halbem



Weg östlich der Handelsroute zwischen Shebah und Birscha, wo es ratsam ist, Menschen und Tiere durch Seile zu sichern. Oft kommt es hier in den Dämmerungen zu Irrlicht-Erscheinungen, die die Reisenden in den rücksichs weichen Sand zu locken versuchen. Ob jedoch die gruseligen Erzählungen der Haimamudim von blutigeren *Kar'ra'kish*, krakenmolchartigen Wesen, die am Ende solcher Treibsandstrudel auf ihre Opfer lauern, einen wahren Kern enthalten, sei dahingestellt.

Eine weitere interessante – und zuweilen höchst gefährliche – Geländeformation sind die ausgetrockneten Flussbetten, die *Wadis*. Sie bieten sich zwar oft als ideale Reiseroute an, da ihre Steilwände vor Flugsand schützen und man auf ihrem Grund gelegentlich Wasser finden kann – im Falle eines plötzlichen Gewitters allerdings können sie sich als Todesfalle erweisen: Eine Wasserwand von mehreren Schritt Höhe wälzt sich heran und reißt alles mit sich, was in ihre Bahn gerät. Eine Flucht ist wegen der steilen Wände der Wadis meist nicht möglich. Wenn der Reisende also ein Wadi als Weg wählt, ist er gut beraten, nur an Stellen mit Aufstiegsmöglichkeiten zu kampieren und stets einen wetterkundigen Begleiter zu haben.

Das rotbraune *Wadi Anqareh* im Norden der Khôm ist gesäumt von wilden Rosen und rotgelber Sandwüste. In seinem bis zu 300 Schritt breiten und 40 Schritt tiefen Bett führt es beständig einen geringen Wasserfluss in Richtung der Oase El'Ankhra aus den Amhallassih-Kuppen hinein in die Khôm, der dort jedoch bald versiegt. Das *Wadi Schebanoh*, das das Schmelzwasser aus den Hohen Eternen bis in die Oase Shebah leitet, ist ein ständiger Wüstengarten voll duftender Kakteen und Kräuter, aber auch giftiger Schlangen und Spinnen. Das Wasser des *Wadi Dschenna* wird nach Westen getragen, wo es im Salzsumpf des Cichanebi versickert. Hier sollte der Reisende besondere Vorsicht walten lassen, denn das Flussbett fällt steil aus den Unauer Bergen ab und dementsprechend reißend ist die Strömung. Wer aber erst einmal in den Salzsee gespült wurde, für den gibt es keine Rettung mehr.

Am tiefsten hat sich das *Wadi Yiyila* in den Wüstenfels gegraben, weshalb es auch das 'Große Wadi' genannt wird. Es hat in den Bergen des Wal-el-Khômehra seinen Ursprung, ist bis zu 200 Schritt tief und misst an seiner breitesten Stelle 3 Meilen. Satinavs Hörner haben hier in Jahrtausenden ein unübersichtliches Labyrinth aus Kavernen, 'Talskesseln' und 'Tafelbergen' entstehen lassen. An etlichen Stellen teilt sich das Flussbett in mehrere Arme, die an anderem Ort wieder zusammenfinden, und wenn es Wasser führt, so fließt dieses oft für Meilen gänzlich unterirdisch. Es nimmt nicht wunder, dass das Wadi Yiyila noch von keinem Derographen erfolgreich kartographiert werden konnte, die *Gemeinschaft der Freunde des Aves* soll aber immer wieder Expeditionen für dieses Ziel ausrüsten.

Schließlich gibt es noch jene Teile der Khôm, die die Novadis das 'Tote Land' oder 'die Wüste in der Wüste' nennen: Gebiete, die derart wasserlos und ohne Landmarken sind, dass selbst unter den Wüstensöhnen in jeder Generation nur einer lebt, der so ein Gebiet durchquert hat. Die trockensten Gebiete der Khôm finden sich um das Wal-el-Khômehra sowie den Cichanebi.

Gebirge in der Khôm

Fast exakt im Zentrum der großen Wüste erhebt sich das *Wal-el-Khômehra*. Sein zerklüftetes Profil hat immer wieder die Phantasie der Haimamudim beflügelt; zahlreiche Geschichten und Märchen ranken sich um das Sandsteingebirge. So heißt es, dass man auf den Gipfeln Rastullahs Himmelszelt nahe sei und ihn leise wispern höre. Vielleicht ziehen sich aus diesem Grund die Einsiedler gern in das Gebirge zurück. Auch verschiedene Orden haben dort ihre versteckten Klosteranlagen. Andere Quellen berichten von einem Tor zu anderen Welten, das in einem der Täler verborgen sei.

Vor Urzeiten, als das Wasser noch reichlich floss in der Khôm, hat es tiefe Schluchten in den Sandstein gespült und ein basaltenes Fundament freigelegt, das den Prospektoren einige Rätsel aufgibt.

Das *Manekh-Chanebi*, am Südrand der Khôm gelegen, wird manchmal als der kleine Bruder des *Wal-el-Kômehra* bezeichnet. Hier entspringt einer der Quellflüsse des Szinto, hier entladen sich die Wolken und füllen den 'Schlangenfluss' in der Regenzeit mit Unmengen von Wasser. In den Steinbrüchen des Kalifen arbeiten zahlreiche Schuldklaven und warten darauf, dass ihre Strafe abgegolten ist. Mysterien über das Wal-el-Khômehra finden Sie ab Seite 164.

Orientierung

Ohne einen erfahrenen Führer sollte sich niemand in die Wüste wagen; zu groß ist die Gefahr, sich zu verirren. Für den, der nicht in dieser Landschaft aufgewachsen ist, sieht eine Düne aus wie die andere, scheinbar sichere Landmarken verschwinden im gleißenden Sonnenlicht oder erweisen sich beim Näherkommen als Fata Morgana.

Es geht bei einer Wüstendurchquerung auch nicht darum, den kürzesten Weg zu wählen, sondern die Marschroute entlang der lebensrettenden Wasserlöcher zu legen. Auch hier ist wieder der Rat erfahrener Führer gefragt. Denn was auf der Karte des Reisenden als Quelle eingezeichnet ist, mag inzwischen ausgetrocknet sein, oder das süße Wasser hat sich in eine salzig-trübe Brühe verwandelt. Solche Irrtümer können ganze Karawanen in den Tod treiben.

Von der schieren Größe her gesehen, sollte man sich in der Khôm fast überall an den umliegenden Gebirgen orientieren können, aber Staub, Dunst und Luftspiegelungen machen solche Versuche für alle Reisenden außer den erfahrensten Veteranen der Karawanenwege zu einem bestenfalls risikoreichen Spiel.

Neben den wenigen verlässlichen natürlichen Wegmarken findet man bisweilen entlang der Karawanenrouten noch pyramidenförmige Steinhäufen oder in den Sand gesteckte, lange Stangen mit bunten (sprich: meist verblichenen) Bändern. Diese Wegmarken sind Setzungen der einzelnen Novadi-Stämme, die sowohl Anspruchsgrenzen wie auch Reisewege markieren – und die außerhalb des Stammes kaum ein Mensch versteht.

Klima und Wetter

Es ist ein häufiger Fehler anzunehmen, im Herzen der Wüste sei es immer und ständig heiß. In der Tat können die Tagestemperaturen, insbesondere in den Sommermonaten Rahja bis Rondra, ohne weiteres eine mörderische, für Mensch und Tier kaum zu ertragende Hitze erreichen.

Doch nachts, schon bald nach Sonnenuntergang, wird es empfindlich kalt, da der Wüstenboden die Hitze des Tages nicht speichern kann. Selbst Nachtfroste sind im Winter und in höher gelegenen Regionen keine Seltenheit. Zur Grundausrüstung für eine Reise durch die Wüste sollten also stets ein paar warme Decken und ein Zelt gehören, dazu Lampenöl, Zunder und Feuerstein – Dinge, die in der Khôm schwer zu erhalten sind. Als Brennmaterial dient üblicherweise Kameldung, größere Karawanen führen bisweilen auch Brennholz mit sich.

Lässt sich der Gefahr, einem Hitzschlag zu erliegen oder zu verdursten, durch Umsicht und Planung einigermaßen vorbeugen, so ist man *Khômra*, *Ghibli* oder *Ras*, den plötzlich auftretenden Sandstürmen, hilflos ausgeliefert. Selbst für die wüstenerfahrenen Novadis bedeuten sie höchste Gefahr. Denn zeigt sich die Sandwolke am Horizont, bleiben nur noch Minuten, um die Kamele anzupflocken und Schutz zu suchen. Der Wind treibt mit Geschwindigkeiten bis zu 200 Meilen pro Stunde Sand und feinen Staub vor sich her. Der Staub dringt durch die kleinsten Ritzen und selbst in verschlossene Gefäße, während der fliegende Sand binnen Minuten ganze Wagenburgen verschütten kann. Wer in einem solchen Sturm alleine unterwegs ist, der ist verloren. Nur in der Gruppe hat man eine Chance, in diesen entfesselten Naturgewalten zu überleben.

Wenn im Winter, von Tsa bis Phex, die *Regenzeit* anbricht, füllen sich die trockenen Wadis mit reißenden Fluten. An den Randgebirgen der Khôm entladen die Wolken ihre nasse Fracht; in höheren Lagen fällt



Schnee, dessen Schmelzwasser die Khôm über den Phex hinaus mit Wasser versorgt. Die Sommerregenzeit im Rondra und Efferd hingegen ist launisch: Manchmal bleibt sie ganz aus, manchmal geht der Regen nur auf Mhanadistan und den Balash nieder. Die Sommergewitter sind oft von heftigen Stürmen begleitet.

Im Erg gibt es auch in den Regenzeiten so gut wie keinen Niederschlag.

Nach dem Regen lebt die Wüste für kurze Zeit auf: Ein prachtvoller Teppich aus feuerroten, gelben, blauen und violetten Blumen und zartgrünem Steppengras überzieht den sandig-steinigen Boden, und so schnell entfalten sich die Blütenkelche, dass man glaubt, ein Wunder Rastullahs zu sehen. Auch Dornbüsche und die vielen Kakteenarten – Säulenkaktus, Igelkaktus, Mhanadischer Schusskaktus, Greisenhaupt, Skorpion-, Menchal- und Cheria-Kaktus – beginnen vielfarbig zu blühen. Hierher lockt es Schwärme von Khôm-Finken und einzelne Blaufalken, Antilopen und ihre Jäger, die Sandlöwen, aber auch Ameisen und Termiten und ansonsten in Steinritzen oder Sandlöchern schlafende Käfer in den schillerndsten Farben. Doch dieser Zauber währt nur kurz, und bald erscheint die Wüste wieder als toter, abweisender Ort.

WASSER

In der Großen Wüste ist das lebensnotwendige Wasser ein rares Gut. Auch wenn erfahrene Karawanenführer ihre Wege stets so legen, dass man zumindest an jedem zweiten Tag auf ein Wasserloch oder eine Oase trifft, ist es doch sicherer, einen Vorrat an Wasser für mindestens vier Tage mitzunehmen. Der Transport einer solchen Menge bereitet jedoch große Probleme. Darüber hinaus verdunstet das kostbare Nass unter der Wüstensonne nur all zu rasch, und nach spätestens vier Tagen wird in einem Lederschlauch gelagertes Wasser schlicht ungenießbar. Daher zählt der Handel mit Wasser in den besonders trockenen Gebieten der inneren Khôm zu den lukrativsten Geschäften. Einige Wasserhändler gehören dem rätselhaften Bund der *Feg'Arish* an. Sie und die jeweiligen Novadi-Sippen wissen um geheime Wasserreservoirs, allerdings geben sie dieses Wissen nur in äußerst seltenen Fällen preis. Doch auch sie müssen von Zeit zu Zeit die ernüchternde Erfahrung machen, dass ehemals ergiebige Quellen zu trüben Tümpeln geschrumpft oder gänzlich ausgetrocknet sind. Zahlreiche Geisterdörfer künden noch heute in den Weiten der Khôm von einst fruchtbaren Oasen, heute aber gewähren sie nur noch Skorpionen oder Räuberbanden Unterschlupf.

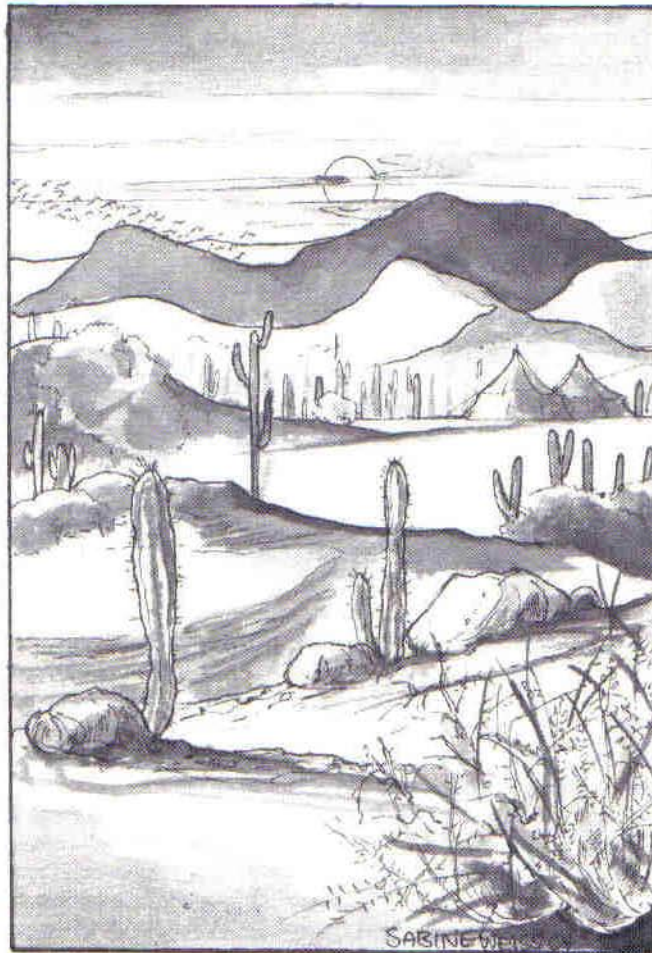
Wenn alle Vorräte erschöpft und weit und breit weder Oasen noch Wasserverkäufer zu sehen sind, können einige Gewächse der Wüste dem Reisenden als letzte Rettung dienen. Aus manchen Kakteen kann man etwa ein Maß Wasser gewinnen (Vorsicht, es gibt vielerlei Arten mit gefährlichen Stacheln und giftigem Saft!), wenn man sie zerstört, sogar einen ganzen Tagesbedarf. Die Khôm-Knolle, deren trockene Blätter leicht zu übersehen sind, speichert mehrere Maß Wasser, und selbst aus den Wurzeln der Akazien lassen sich noch ein paar Tropfen pressen.

KLEIDUNG UND GEPÄCK

Alle bisher aufgezählten Umweltbedingungen erfordern, dass der Mensch sich der Wüste anpasst. Wer versucht, sich diesem Gebot zu widersetzen, hat verloren. Die zweckmäßigste Kleidung ist jene, die von den Bewohnern der Wüste bereits seit Jahrhunderten getragen wird: Burnus, Silham und weite Pluderhosen aus hellen, luftigen Stoffen, dazu Turbane oder helle Schleier, die den Kopf vor dem gefährlichen Hitzschlag und Mund und Nase vor Flugsand schützen, sowie Sandalen. Von solchem Unfug wie dem dauerhaften Tragen metallener Rüstungen kann nur strengstens abgeraten werden.

KARAWANEN

Alleine durch die Khôm zu reisen ist ein tödliches Unterfangen. Daher besitzen die Nomaden einen engen Sippenverbund und deswegen schließen sich Händler und Reisende stets zu Karawanen zusammen. Diese dienen in erster Linie dem Transport von Gütern aller Art, vorzugsweise aber solchen, bei denen der gefährvolle Weg durch die Wüste erheblich zur Vergrößerung des Gewinnes beiträgt: Seide, Porzellan, Salz, Schmuck, Gewürze, Eisenwaren, alchemistische Stoffe. Eine Karawane besteht üblicherweise aus zwei bis drei Dutzend Lastkamel (sowie einigen Reservetieren) und ihren Führern, den Händlern, denen die Ladung gehört, oder ihren Beauftragten, einigen berittenen Aufklärern und – je nach Wert der Ladung und Vermögen des Auftraggebers – ein paar Söldnern. Meistens schließen sich diesen Karawanen Einzelreisende an. Solche Karawanen be-



streiten den Großteil des Verkehrs durch die Khôm, der Rest wird von wesentlich größeren Zügen bestritten: Die größte jemals registrierte Karawane umfasste mehr als 600 Lasttiere und fast 1.000 Menschen und verteilte sich auf eine Länge von sieben Meilen.

Andere Tiere als das Kamel sind für die Strapazen einer längeren Wüstenreise nicht geeignet. Pferde können kurze Strecken geritten werden, brauchen aber lange Erholungspausen. Außerdem müssen sie, anders als Kamele, regelmäßig mit ausreichend Wasser versorgt werden. Man kann die Kamele in den größeren Ortschaften am Rand der Wüste, in den meisten Oasen, gelegentlich auch von Nomaden erwerben. Für den Kauf sollte man eine gehörige Spanne Zeit einplanen, denn zu kurzes Feilschen (oder gar der völlige Verzicht darauf) wird von den Viehhändlern fast als Beleidigung empfunden. Die Kamele werden in den Karawanen üblicherweise als Lasttiere und nur äußerst selten als Reittiere verwendet; normalerweise gehen die menschlichen Karawanenmitglieder zu Fuß.

Eine Karawane marschiert etwa acht Stunden täglich. Geweckt wird zwei Stunden vor Sonnenaufgang. Es folgen ein hastig eingenommenes Frühstück, die Morgengebete und der Abbruch des Lagers. Kurz vor Sonnenaufgang gibt der Karawanenführer das Signal zum Aufbruch, meist durch mahnende Kehllaute, die oft weniger den Menschen als vielmehr den störrischen Kamelen gelten, die sich so früh am Morgen nur äußerst widerwillig von ihrem Nachtlager erheben.



Bis zur Mittagsrast wird vier Stunden marschiert, und mit zunehmender Tageshitze verstummen allmählich die Gespräche, bis sich apathisches Schweigen über den Zug breitet.

Doch plötzlich herrscht an einem Teil der Karawane helle Aufregung, denn ein Lasttier ist gestrauchelt und hat sich den Knöchel gebrochen. Ein anderes Mal verfolgen ausgehungerte Sandlöwen oder Sandwölfe in der Hoffnung auf leichte Beute den Zug. Dann wieder bricht einer der Reisenden ohnmächtig zusammen, weil er die Hitze nicht verträgt, oder ein paar schlecht verschnürte Wasserschläuche laufen aus ...

Während der Mittagshitze wird eine mindestens vierstündige Rast eingelegt, bei der sich jeder ein möglichst schattiges Plätzchen sucht oder schafft. In dieser Pause, der einzigen des Tages, wird eine Hälfte der Tagesration an Nahrung verspeist (die andere Hälfte wird abends gegessen, und getrunken wird auch während des Marsches). Die Verpflegung ist den kargen Bedingungen des Klimas angepasst: Hirsefladen, Dauerwurst, Khalaß und getrocknete Datteln mit verdünnten Kräuteraufgüssen. Man bevorzugt gekochte Getränke, da so das Wasser gereinigt wird und man weniger leicht ins Schwitzen gerät. Wohlhabende Reisende, auf deren Speisekarte üblicherweise Braten, Fasanenkeulen und Wein stehen, müssen auf diese Leckereien verzichten: Fleisch, Gemüse und Obst beginnen schnell zu faulen, und in der Wüste ist Alkohol auch nicht zu empfehlen.

Der Mittagsrast schließen sich weitere vier Stunden des Marsches an, bis der Karawanenführer kurz vor Sonnenuntergang einen geeigneten Platz für das Nachtlager auswählt. Nun werden alle Tiere abgesattelt und die Zelte erneut errichtet. Fußfesseln an den Vorderläufen hindern die Kamele daran, sich über Nacht allzu weit vom Lager zu entfernen. Die abendlichen Lagerfeuer dienen der Pflege gesellschaftlicher Kontakte und natürlich dazu, wilde Tiere fernzuhalten. Meist dauert dieses abendliche Beisammensein nicht allzu lange, denn am nächsten Morgen zwei Stunden vor Sonnenaufgang wird wieder geweckt.

Zu Beginn eines Zuges durch die Wüste, wenn die meisten Strapazen noch vor einem liegen, kann ein solches Beisammensein gelegentlich zur ausgelassenen Feier werden, bei der ein weit gereister Haimamud geheimnisvolle Märchen erzählt, eine bezaubernde Sharisad erregende Tänze zeigt oder ein Sterndeuter die Zukunft weissagt. Wichtig ist nur, bis zum nächsten Morgen wieder ausreichend Kräfte zu sammeln, um einen neuen, beschwerlichen Tagesmarsch hinter sich zu bringen – denn selten wird auf jemanden Rücksicht genommen, der zurückfällt und damit die gesamte Unternehmung gefährdet.

EINE TYPISCHE KARAWANSEREI

Was für den Wanderer in nördlichen Gefilden die Herberge ist, das ist für den Wüstenreisenden die Karawanserei. Und genau wie bei den Herbergen gibt es zwischen den Karawansereien oft gravierende Unterschiede, was Größe und Qualität betrifft, ganz davon abgesehen, dass Karawansereien in der Khôm wesentlich dünner gesät sind als Herbergen entlang einer Reichsstraße. Man sollte bereit sein, gewisse Unannehmlichkeiten in Kauf zu nehmen, wenn man in einer Karawanserei nächtigt, aber selbst das härteste Lager im Schlafsaal ist einer Nacht in der Wüste vorzuziehen.

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

Die Karawanserei ist ein mächtiges, rechteckiges Gebäude von drei Stockwerken Höhe, mit flachem Dach und einem großen Innenhof, der nur durch den ständig bewachten Torweg oder vom Gebäude selbst aus betreten werden kann. An das Gebäude schließt sich im Norden ein großer ummauerter Hof an, in dem sich Ställe und Scheunen, eine Schmiede und eine Sattlerei befinden. In diesem Hof,

dessen Mauer 4 Schritt hoch und an der Krone mit Tonscherben gespickt ist, können bis zu 100 Kamele, in den Ställen bis zu 30 Pferde untergebracht werden.

Die Zisterne befindet sich unter der Karawanserei und ist neben dem Kühlkeller der einzige unterirdische Raum. Sie wird von Regenwasser gespeist, das auf dem Flachdach zusammenläuft. Das Flachdach ist von einer Brüstung umgeben, hinter der sich Speerwerfer und Bogenschützen verschanzen können, sollte die Karawanserei angegriffen werden, zum Beispiel von Ferkinas aus dem Khoram-Gebirge. Im obersten Geschoss des Gebäudes finden sich 36 Doppel- und 4 Einzelzimmer, im zweiten Geschoss 4 Einzel-, 10 Doppel- und 4 Sechszimmer. Das Erdgeschoss beherbergt neben der Schankstube, der Küche und den Wohnräumen der Bediensteten auch eine Badestube (ein Luxus, der durchaus nicht in jeder Karawanserei zu finden ist), einen großen Schlafsaal und mehrere Lagerhallen, in denen Güter abgestellt werden können, die von der nächsten Karawane befördert werden sollen.

Um den Innenhof führt ein säulengestützter Wandelgang, in dem tagsüber fliegende Händler ihre Stände aufschlagen und den Reisenden ihre Waren in blumigen Worten anpreisen. Bis Sonnenuntergang müssen sie jedoch ihre Plätze räumen, denn dann werden dort diejenigen Reittiere untergebracht, die keinen Platz im großen Hof gefunden haben. Da Überfälle auf Karawanen – auch im Schutz einer Karawanserei – keine Seltenheit sind, patrouillieren stets je eine Wache auf dem Dach, im Innenhof, im großen Hof und außerhalb des Gebäudes. Die Bediensteten wissen zumindest mit Knüppel und Dolch umzugehen, und die meisten haben dieses Wissen beim Gebrauch dieser Waffen erlernt.

Die Karawanserei wird, wie häufig in der Wüste, mit Kamel- und Pferdemist beheizt, der mit Stroh und Häcksel gemischt und in der Sonne getrocknet wurde. Es braucht allerdings nur während der beiden kältesten Monate geheizt zu werden, da ansonsten die dicken Lehmwände die Tageshitze bis spät in die Nacht speichern. Diese Bauweise, verbunden mit kleinen Fensteröffnungen und einer weißen Außentünche, macht es auch mittags in den Innenräumen erträglich kühl.

Die Preise in einer Karawanserei sind meistens gesalzen, so auch in Ain-es-Djalud: Ein Einzelzimmer kostet 10 Zechinen (2 Dukaten) pro Nacht, ein Doppelzimmer 15 Zechinen, ein Sechszimmer 25 Zechinen und selbst ein Platz im Schlafsaal noch eine ganze Zechine. Alle Speisen müssen extra bezahlt werden – zu etwa dem Doppelten bis Dreifachen des gewohnten Preises. Die Unterbringung eines Pferdes oder Kamels kostet (inklusive Futter und Wasser) 5 Zechinen pro Nacht, während ein einfaches Bad als wirkliches Luxusgut mit 25 Zechinen bezahlt werden muss. Doch für Sicherheit in der Wüste kann kein Preis zu hoch sein.

Eine kleinere Karawanserei – Ain-es-Sobek – finden Sie inklusive einer Planzeichnung im Band **Tempel, Türme und Tavernen**.





KEFT – HEIMAT DER NOVADIS

Einwohner: um 1.500, dazu stets ca. 600 Pilger

Wappen: ein weißes Zelt auf Gold (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft/Politik: Dschadir ben Nasreddin, Sultan der Beni Novad

Garnisonen: 20 Ehrenwachen im Tempelbezirk

Bethaus: Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Zum tanzenden Kamel (Q3/P5)

Besonderheiten: Auch heute besitzt Keft nur flache Lehmbauten, aber keine Kuppeldächer oder Minarette – die Zeit scheint seit Jahrhunderten stehen geblieben zu sein. Abgegrenzt vom übrigen Keft

ist die ebenso schlichte Rechtsschule der strengen und jeder Verstärkung abholden Mawdliyat.

Stimmung in der Stadt: Der Konservatismus der noch immer halbnomadischen Kefter ist ebenso stark wie die Abneigung gegen ungläubige Fremdlinge; Handel und Gewerbe wird nur von Zugezogenen betrieben. Zwischen den Pilgern sind Kämpfe aus nichtigem Anlass nicht selten.

Was die Kefter über ihre Stadt denken: Dies ist das Zentrum der Welt, Keft wurde von Rastullah über alle anderen Orte Deres erhoben.

GESCHICHTE

»Die wahre Weisheit des Herzens aber findet der Gottgefällige stets nur an der Stätte des Ursprungs. Mag sein Weg ihn weit führen, die heilige Oase wird stets der Quell sein, daraus er Glück trinkt.«

—Die 999 Gaben Rastullahs, Omjaid dhar Gheref, ca. 860 BF

Vor dreihundert Jahren war Keft wenig mehr als eine Ansammlung niedriger Lehmhütten, die sich um das einzige Wasserloch der Oase drängten: Heim des kleinen Wüstenstammes der Beni Novad. Im Jahr 760 BF allerdings geschah hier etwas, das den Namen dieses Stammes und seiner Heimatoase hinausbrachte in alle Welt: die Offenbarung Rastullahs. Sofort ließen die versammelten Oasenbewohner von ihrem Glauben ab, priesen Rastullah und vertrieben die Praios-Geweihten.

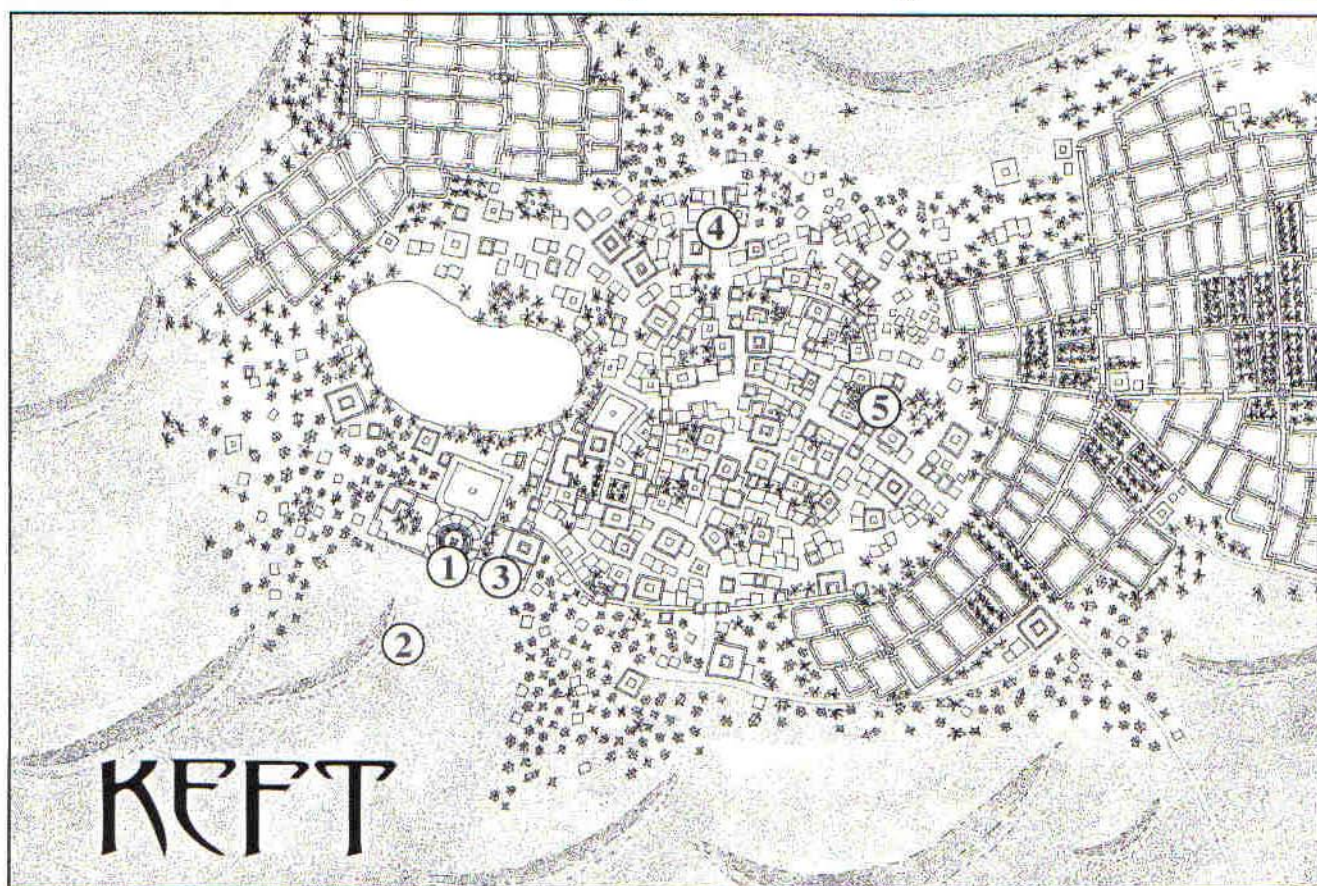
DIE STADT

Die meisten Kefter sind der festen Überzeugung, dass jede Veränderung von Übel ist. »Hätte Rastullah Städter als Diener gewollt, wäre er damals doch in einer Stadt erschienen«, lautet ein beliebtes Argument

derjenigen, die auf der Beibehaltung der alten Lebensweise beharren. So findet man in Keft auch heute nur wenige Bauten, die nicht aus Lehmziegeln errichtet sind, und kaum ein Haus hat mehr als ein Geschoss. Kein Kuppeldach, kein Zwiebelturm erhebt sich über diese flachen Lehmhäuser, selbst die Stadtmauer, mit der die frühen Kalifen Keft versahen, wurde in späteren Zeiten als 'unnovadisch' größtenteils wieder niedergerissen.

Die Oasenstadt besteht heute aus der Altstadt, der Neustadt und dem Tempelbezirk. Hier und in den beiden kleinen Dörfern im Norden und im Osten des Oasengebietes leben etwa 1.500 Menschen, die Händler und zahlreichen Pilger nicht eingerechnet. In der Altstadt, dem eigentlichen Keft, wohnen etwa 500 Novadis, fast ausschließlich Nachkommen der ursprünglichen Bewohner. Jede der elf Sippen bewohnt eine eigene verwinkelte Anlage aus durch Treppen und Brückchen miteinander verbundenen Lehmhütten, Höfen und Stallungen. Sie sind nach außen hin gut abgeschirmt, so dass Reisende hier nur schwer Zugang finden.

Der Tempelbezirk **Rastullah al-halid** (tul.: der wohnende Rastullah,¹) liegt am südlichen Rand der Oase. Das **Bethaus des Rastullah** steht an der Stelle des ehemaligen Praios-Tempels. So stammt die kreisrunde Umfriedung, die an die Tribünen einer Arena erinnert,





noch aus den früheren Tagen, als man in Keft unter freiem Himmel dem Sonnengott huldigte. Doch der Altar mit Heiligtümern und Reliquien wurde von den Novadis dem Erdboden gleichgemacht. An seiner Stelle wurde 948 BF inmitten der Arena ein vom Handelsherrn Jala ibn Hiachmjani gestiftetes 'Zelt' aus weißem Marmor errichtet. Zwei Reliquien werden auf Marmorsockeln zur Schau gestellt, damit jeder Gläubige sie bestaunen kann: das *Ewige Feuer*, ein 20 Finger durchmessender kubischer Almadin, in dessen Herz Flammen zu lodern scheinen, und der *Finger Amm-el-Thonas*, ein skelettisiertes Fingerglied mit einem goldenen Ring. Während die erste Reliquie 1026 BF vom Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin von Ferchaba gefunden und gestiftet wurde, liegt die Herkunft der zweiten im Unklaren. Der Sage nach habe die grausame Frau Rastullahs,



während dieser schlief, den Ring als Geschenk vom Sonnengeist angenommen. Doch als der Geist Rastullah betrog, schnitt sie sich vor Zorn den Finger ab, da der Ring sich nicht mehr abnehmen ließ, und schleuderte ihn zu Boden. Mehr zu den Reliquien finden Sie im Abschnitt **Die Reliquien von Keft** auf Seite 172.

Vor dem Bethaus breitet sich das *Feld der Offenbarung* (2) aus, wo der Überlieferung nach Rastullah den Novadis erschienen ist. Hier sind stets viele Pilger anzutreffen, die im stillen Gebet oder mit lauten Klagen Rastullah anrufen. Sie halten Zwiesprache mit den Mawdliyat oder rezitieren die 99 Gesetze. Ein Beutel Sand vom heiligen Feld gilt jedem Rastullah-Gläubigen als wichtiger Talisman und wird als Beweis der Pilgerfahrt stolz getragen. Eigens für diesen Zweck verkaufen Händler kleine Lederbeutel an die Gläubigen. In direkter Nachbarschaft zum Bethaus befindet sich die *Rechtsschule* (3) der strengen Keftler Mawdliyat. Sie ist eine verwinkelte, weiß getünchte Lehm- und beherrbergt nicht nur die Lehr- und Studierstuben sondern auch die Wohnstätten der Mawdliyat, der Sklaven und Diener sowie Wirtschaftsräume und Stallungen. Mit ihren zahlreichen Außentritten und Dachterrassen und einer Höhe von zwei Stockwerken unterscheidet sich die Rechtsschule von der übrigen Keftler Architektur.

Die *Neustadt*, auch *Duar en-nasir* (tul.: Neues Dorf) genannt, ist ursprünglich entstanden, um den zahlreichen Pilgern und Händlern Unterkunft zu gewähren. Denn die alte, kleine *Karawanerei* (4) konnte den regen Verkehr der Pilger nicht mehr bewältigen. Viele

Keftler vermieten Schlafplätze an reisende Pilger, selten jedoch an Ungläubige. Billig und daher stets gut gefüllt ist die *Schenke Zum tan-zenden Kamel* (5), die in einem alten und allmählich zerfallenden Stadttor untergebracht ist. Zwischen den Hütten und Zelten wachsen die Palmen dicht an dicht, daneben bestellen Bauern die Hirse- und Melonenfelder, deren frisch geerntete Früchte von alten Männern feilgeboten werden. Doch haben sich hier inzwischen auch einige Handwerksbetriebe angesiedelt, die auf die Herstellung von Karawanenzubehör wie Zaumzeug, Ruten, Decken und Wasserbeutel spezialisiert sind. Und ständig sieht man kleine Botenjungen durch die Gassen eilen und Nachrichten überbringen.

HERRSCHAFT

Auch wenn der Sultan der Beni Novad traditionellerweise ebenfalls Scheich der Oase ist, liegt die wahre Macht bei den Mawdliyat. Manche von ihnen predigen den unaufhörlichen Krieg gegen alle Götzen-diener, bis die Zwölfgötter aus Aventurien getilgt sind: eine Lehre, die bei vielen Wüstensöhnen Kefts auf fruchtbaren Boden fällt, zumal sich ihnen hier – nach ihrer Sichtweise – erst unlängst Rastullahs Allmacht erneut offenbart hat (siehe S. 28). Die Gruppe der Neun Mawdliyat von Keft (siehe Seite 152) genießt im ganzen Kalifat allerhöchstens Ansehen in Fragen der religiösen Rechtsauslegung und der rastullahgefalligen Ethik.

OASEN

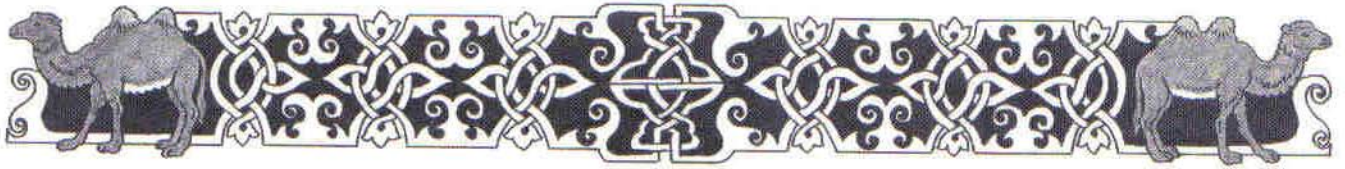
EINE TYPISCHE OASE

Wiewohl jede Oase einzigartig ist, so gibt es doch zwischen den seltenen und fruchtbaren Flecken der Wüste gewisse Gemeinsamkeiten. Der folgende Text soll Ihnen helfen, innerhalb kurzer Zeit eine maßgeschneiderte Oase zu erschaffen.

Es wird zwischen zwei Oasentypen unterschieden: Im Zentrum der *Oberflächen-oase* befindet sich ein kleiner See oder ein Becken, in dem

das Regenwasser aufgefangen oder durch unterirdische Kanäle herangeführt wird. Bei der *Grundwasseroase* wird das Wasser meist durch einen Brunnen an die Oberfläche befördert, es gibt aber auch andere Methoden, wie zum Beispiel die *Feggagir* (Bewässerungstollen) in Unau.

In beiden Fällen führen zahlreiche Bewässerungskanäle von der Wasserstelle zu den Anbauflächen, um dem ohnehin nur bedingt fruchtbaren Boden seine Schätze zu entlocken.



AUFBAU

Der Großteil einer Oase besteht aus fruchtbarer Vegetation. Diese ist 'dreistöckig' angeordnet. Zuoberst schützen Dattel- und Kalifipalmen, deren Früchte als Delikatesse gelten, die darunter liegenden Gewächse vor zu starker Sonneneinstrahlung. So können Feigen-, Mandel- und Granatapfelbäume, Ginster, Zwergpalmen, Tamarisken und verschiedene Arten des Perinapfelbaumes gedeihen. In Bodennähe schließlich wachsen Hirse und Gemüse, vor allem Zwiebeln, Gurken und Melonen.

Eine Oase wird oft von einer Hecke aus mannshohen Kakteen umgeben, die als Schutz vor den Widrigkeiten der Wüste dient. Der *Fundug* ist der Lebensmittelpunkt der Oase. Er dient als Lager für Lebensmittel, als Fluchtborg des Stammes, Wohnstätte des Scheichs und Versammlungsort der Männer. Umgeben ist er von zahlreichen kleinen Lehmbauten, die den eingesessenen und angesehenen Mitgliedern gehören. Größere Oasen verfügen zudem über ein Arsenal und einen Gemeinschaftsstall. In solchen Oasen finden sich auch sesshafte Handwerker, Heiler und Lehrmeister. Die Mehrzahl der Novadis aber haust in Zelten, die sie auch während der Stammesversammlung in der Oase aufschlagen.

LEBENSUMSTÄNDE

Das Leben in einer Oase ist arbeitsreich und eintönig. Kurz vor der Sommer-Regenzeit, wenn sich die Stämme in ihre Heimatorte zurückziehen, werden die Feldfrüchte eingebracht und die Anbauflächen für die nächste Aussaat vorbereitet. Anschließend werden die Tribute für den Kalifen im fernen Unau zusammengestellt. Abends sitzt man um die Lagerfeuer, mit einem Becher Dattelwein in der Hand, und lauscht den Geschichten der Haimamudim oder erfreut sich an dem wirbelnden Tanz einer Sharisad. Den Großteil des Jahres aber bleibt die Oase fast menschenleer, nur eine kleine Gruppe, hauptsächlich Frauen, kümmert sich um deren Unterhalt. Oasen an wichtigen Karawanenrouten hingegen sind das ganze Jahr über stärker bevölkert. Wenn die Einwohnerzahl die Kapazität der Oase übersteigt, muss ein Teil des Stammes auswandern und eine neue Sippe gründen.

Wasser ist das kostbarste Gut in der Khôm, daher ist es verständlich, dass es eine ganz eigene Rechtssprechung für den Umgang mit dem Wasser gibt. Das Wasserrecht liegt beim Scheich, er allein entscheidet, wem wie viel Wasser zusteht.

Der Zutritt für Ungläubige ist nicht in jeder Oase gestattet und selbst dort, wo er zugelassen ist, wird der Fremde stets von grimmig dreinblickenden Novadis beobachtet.

BESITZANSPRUCH

Jeder Stammesverband der Khôm besitzt mindestens eine große Wasserstelle, und dies meist unbestritten bereits seit einigen Jahrhunderten. Doch neben diesen bekannten Oasen gibt es zahlreiche kleinere Wasserlöcher (aber auch blühende Oasen), deren Besitzverhältnisse unter Sippen und Stämmen stark umstritten sind. Solche Oasen können für Karawanen gefährlich werden: Hat man sich vor wenigen Monden mit dem Scheich noch über die Kosten für die Unterkunft geeinigt, so kann es bei der Ankunft passieren, dass ein Mehrfaches des ausgehandelten Preises verlangt wird, da mittlerweile eine andere Sippe die Herrschaft über die Oase an sich gerissen hat.

Größere Handelshäuser, die auf den Karawanenhandel angewiesen sind, mischen sich deshalb auch immer wieder in Stammesfehden ein, und zwar meistens, indem eine Sippe mit Lebensmitteln und Waffen unterstützt (oder bestochen) wird. Denn je kürzer und sicherer die Karawanenroute, desto besser. Hin und wieder werden auch Kundschafter angeworben, um die Stimmung in den betreffenden Oasen zu überprüfen oder nach einer bisher noch unentdeckten Wasserstelle zu suchen.

ZUFALLSOASEN

Mit den folgenden Würfeltabellen können Sie selbst eine Oase erschaffen und mit den wichtigsten Charakteristika versehen. Weitere Details können Sie nach Belieben hinzufügen.

Art der Oase (W20)*

- 1-4: eine kleine, palmenumstandene Oase mit mehreren Brunnen und beackerten Feldern.
- 5-7: eine von Felsblöcken beschattete Quelle. Schon nach wenigen Schritten versickert das Wasser im Sand.
- 8-10: Ein halb versandeter Brunnen bewässert einen kleinen Dattelhain.
- 11-13: Mitten in der Wüste findet sich ein tiefer Ziehbrunnen, der durch Sickerwasser gespeist wird. W3 Tagesrationen Wasser können hier abgeschöpft werden.
- 14-15: In einer aus dem Fels gehauenen Zisterne wird Wasser vom letzten Regenguss gespeichert, mit dem einige Bauern ihre ärmlichen Felder bewässern.
- 16-17: keine erreichbare Wasserquelle, aber ein grüner Fleck im Sandmeer, an dem Khôm-Knollen und Kakteen wachsen.
- 18-20: Es besteht eine Chance von 1-12 auf dem W20, in diesem trockenen Wadi ein wenig schlammiges Wasser zu gewinnen, wenn man nur tief genug gräbt. Auf diese Weise kann eine Tagesration Wasser pro Stunde geschöpft werden.

*) Soll die Oase im Gebirge liegen, so würfeln Sie mit dem W6:

- 1-2: In einer engen Schlucht fließt ein kleiner Bach, den man nur durch waghalsiges Klettern erreichen kann.
- 3-4: ein kleiner, von steilen Berghängen umgebener See.
- 5-6: Eine Quelle tritt aus dem Felsen und bildet ein Rinnsal.

Bewohner und Besonderheiten (W20)

- 1-2: Oase unbewohnt, keine Besonderheiten
- 3-4: Oase unbewohnt, Jagdwild oder Obst vorhanden (W6: 1 Wildkamele, 2 Gazellen, 3 kleine Vögel, 4 Nagetiere, 5 Datteln, 6 Kaktusfeigen)
- 5-8: Oase unbewohnt, Tiere ziehen ihre Jungen groß oder verteidigen ihre Jagdbeute (W6: 1 Löwen, 2 Khorambestien, 3 Sandwölfe, 4 Geier, 5 Falken, 6 aggressive Wildbienen oder Ameisen)
- 9: Oase unbewohnt, Wasser verseucht und ungenießbar durch Kamelkadaver (evtl. mit daran nagenden Raubtieren)
- 10: Oase unbewohnt, mysteriöse Bauten, Wesenheiten etc. (Ruinen von Festungsanlage, alttalamidischem Tempel, Praios-Kultstätte, Magierturm oder ähnliches; Geist eines Mordopfers; blühende Menchalkakteen, die einen Dschinn angelockt haben)
- 11-14: Oase bewohnt (Bauern oder rastende Viehzüchtersippe, W6: 1 gastfreundlich, 2 reserviert, 3 misstrauisch, 4-5 geldgierig, 6 feindselig)
- 15-16: Oase bewohnt und/oder umkämpft, Bewohner feindselig und zahlreich (Novadis, Räuber oder Ferkinas)
- 17-20: Die Helden sind nicht die einzigen Besucher: W6: 1-3 andere Karawane freundlich, 4 andere Karawane beansprucht das Wasser allein, 5 einsamer Bluträcher, 6 Hirte auf der Suche nach entlaufenen oder gestohlenen Tieren (könnte die Helden des Diebstahls bezichtigen, falls die entlaufenen Tiere an derselben Oase trinken)



DIE OASE VIRINLASSIH

Eine der fruchtbarsten Oasen liegt am nordwestlichen Rand der Khôm-Wüste, in Sichtweite der Goldfelsen und der Amhallassih-Kuppen. Der Beleman aus dem Yaquirtal bläst die Regenwolken zuweilen bis hierher und lässt stattliche Melonen- und Hirsefelder gedeihen. In der Umgebung der Oase gibt es mehr Wasserlöcher als anderswo. Das novadisische Brunnenrecht wird daher auch nicht so streng gehandhabt: Fremde an einem Wasserloch werden meist nicht getötet, sondern nur zu haarsträubenden Zahlungen gezwungen. Dass man sich der Huld des Himmels bewusst ist, zeigt auch ein Schrein des 'Großen Wassergeistes Efferd', an dem fast alle Reisenden Weinopfer bringen. Der Teich in der Mitte der Oase trocknet nur etwa einmal in hundert Jahren aus, und so wird auch der Funduq im Zentrum von einigen Familien das ganze Jahr über bewohnt. Zur Regenzeit werden hier im Zuge der jährlichen Stammesversammlung (*Chorbash*) die Tribute für den Kalifen gesammelt und dann mit der

ersten Karawane ins ferne Unau geschafft. Zu den wichtigsten Abgaben gehören Töpferwaren aus dem geschmeidigen Ton Virinlassih. Wie alle frommen Novadis tendieren auch die Bewohner Virinlassih zu einer besonders strengen Auslegung und Erweiterung der 99 Gesetze Rastullahs. Mawdli Amir ben Yakuban ben Yelmiz kennt angeblich neben den 'Siebenundzwanzig erlaubten Griffen von Unau' 97 weitere Untergesetze.

DIE OASE ACHAN

Achan ist eine Bilderbuchoase, wie sie sich der Fremde vorstellt, und für die meisten Reisenden aus dem Lieblichen Feld auch die erste, die sie zu Gesicht bekommen. Denn Achan ist einer der wichtigsten Angelpunkte des Khôm-Handels: Hier beginnt die große Route, die über Keft und Mherwed bis Khunchom führt. Umgekehrt können die Güter von dort über Achan ins Liebliche Feld oder nach Almada umgeschlagen werden.

Obwohl Achan mit nur etwa einer Meile Durchmesser eine kleine Oase ist, beheimatet sie einen der größten Stämme der Khôm. Während der Chorbash der Beni Terkuil quillt sie über von braunhäutigen Reitern, die nur bei ihren fremdartigen Spielen aus sich herausgehen. Für ein Reiterspiel namens Schlangenstechen (*Sindaqa*; man muss im Vorbeireiten einen Dolch ins Zentrum mehrerer konzentrischer Kreise werfen) ist im Zentrum der Oase, gleich neben dem Funduq, ein festes Spielfeld angelegt, wenn man auch außerhalb der Chorbash den Zweck der konzentrischen Kreise mit der züngelnden Schlange kaum erkennt. Ein weiteres beliebtes Spiel in Achan besteht darin, einem Krieger einen gelbbraunen Wüstenkorpion auf den Bauch zu setzen. Während der Krieger die 99 Gesetze rezitiert, wird der Skorpion durch die Atembewegungen immer gereizter. Es gibt nur wenige, die sich weiter als bis zum 13. Gesetz wagen.

Ein harmloses Vergnügen ist der Genuss des hier sehr beliebten Ilmenblatts, dessen Blüten und Blattspitzen zusammen mit den harzigen Stängeln geraucht werden. Wegen der beruhigenden Wirkung schätzen die Bewohner Achans das Rauschkraut schon seit Jahrhunderten. Oft wird es auch zusammen mit Pfeifenkraut von den Hängen der Hohen Eternen geraucht. Wegen des relativ großen Reichtums der Oase kommt es häufig dazu, dass Auseinandersetzungen durch Geschenke an Scheich oder Mawdliyat 'entschieden' werden. Da aber die Recht sprechenden Novadis neben der Verstümmelung vor allem die Verbannung als Strafe verhängen, sind in vergangener Zeit etliche verbannte Mitglieder und Sippen des ständig wachsenden Stammes in Richtung Loch Harodröl oder Liebliches Feld vorgedrungen.

Die Oase Virinlassih im Spiel

In Virinlassih steht man zu seinen guten Verbindungen zum Horasreich, denen man den unermesslichen Reichtum der Oase verdankt. Dies führt immer wieder zu Streitigkeiten mit Keft oder dem Kalifenhof.

Die Tatsache, dass mit dem Titel des Horas auch die Würdenbezeichnung 'Monarch von Achan und Virinlassih' einhergeht, hat schon manchen Novadi und Fremden stutzig gemacht. Dieser Titel (die Horas lässt sich hier nicht als 'Fürstin' oder 'Königin' betiteln) kann wohl eine regionale Oberhoheit bedeuten – doch wann und vor allem wie kam sie zu diesem Titel? Man munkelt von einem Geheimvertrag zwischen dem Horasreich und den beiden Oasen aus der Zeit des Khôm-Feldzugs Al'Anfas.

Die Oase Achan im Spiel

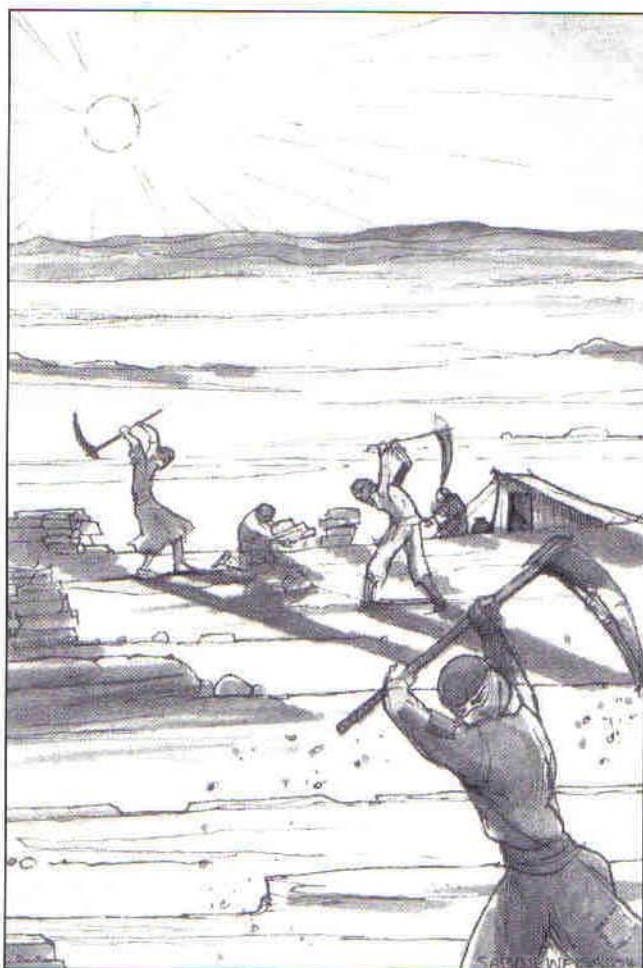
Auch Achan wurde dank des Handels mit dem Horasreich wohlhabend. Im Unterschied zu Virinlassih betrachtet man aber diese Beziehungen weitaus weniger wohlwollend. Junge, heißblütige Stammesmitglieder der Beni Terkuil rebellieren immer häufiger gegen die moderate Politik des träge gewordenen Scheichs. Es scheint nur eine Frage der Zeit zu sein, bis die Jungen die Alten vertreiben werden.

TABELLARISCHE ÜBERSICHT DER OASEN

Oase	Stammeszugehörigkeit	Kurzcharakteristik
Achan	Beni Terkuil	durch Handel reich; Verbindungen ins Horasreich; gespannte Atmosphäre (siehe oben)
Alam-Terekh	Beni Ankhar	Grundwasseroase am Rande des Khoram-Gebirges; hütet Passstraße ins Sultanat Erkin und nach Almada, auch Eslamsbad genannt; gesunde und heilkräftige Quellen; beliebter Kurort (s. S. 58f.)
Al'Mharim	Emirat Amhallassih	größere Oberflächenoase mit Bauwerken aus der Priesterkaiserzeit
Al'Rifat	Beni Kharram	eine Oase, die halb in der Wüste, halb im Gebirge (Häuser direkt in Fels geschlagen) liegt
Birscha	Beni Schebt	Grundwasseroase, an einem Wadi liegend; ausgeprägter Löwenkult, großer Löwenzwinger
Ei'Ankhar	Beni Ankhar	Gebirgsoase; Möglichkeit, Bergführer anzuheuern
Ei'Karram	Beni Kharram	kleine Oase, die vor allem von der Rinderzucht lebt
Hayabeth	Beni Novad	größte Oase der Khôm (1.500 Bewohner); Ort des Erscheinens Rastullahs. (s. S. 34f.)
Keft	Beni Novad	Hauptoase der Kasimiten, den Gerüchten zufolge noch von keinem ungläubigen Auge befleckt (unwahr)
Kireh	Beni Kasim	kleine Grundwasseroase, die angeblich ein Geheimnis im Manekh-Chanebi hüten soll
Manesh	Beni Schebt	Oberflächenoase; Zentrum des musischen und poetischen Lebens
Shebah	Beni Schebt	Oase mit annähernd dreieckiger Grundfläche; kleiner See im Zentrum; eine neun Schritt hohe Stele erinnert an die Schlacht, die im Khômkrieg hier stattgefunden hat
Tarfui	Beni Novad	Grundwasseroase, deren Wasservorrat fast versiegt ist
Terekh	Beni Terkuil	reiche und fruchtbare Oase; viele Vertreter des Horasreiches anwesend (siehe oben)
Virinlassih	Beni Ankhar	Oberflächenoase mit hoher Präsenz von Mindergeistern
Yyimris	Beni Kasim	



DER CICHANEBI-SALZSEE



„Denke nun nicht, Fremder, der Cichanebi sei eine ebene Wasserfläche, wie ihr im Norden sie habt! Oh nein, der Salzsee ist weder nass noch spiegelglatt, er ist eine Bestie, ein trockenes, raues und zerklüftetes Untier, das dem Menschen nach dem Leben trachtet. Viele Mittel kennt der Cichanebi, um dem Sohn der Wüste den Atem zu stehlen: Mal erscheint er als gleißende Schönheit, leuchtend und strahlend im Lichte der Sonne wie ein Adamant, dann wieder tritt er vor des Betrachters Auge als unförmige graue Wüstenei, ohne einen festen Punkt als Ruhestätte für den erschöpften Blick.“

Kein Leben zeigt sich auf der gleißenden Weite des Salzes, keine Pflanze streckt ihr Grün empor, kein Tier huscht mit wunden Füßen über die scharfzahnigen und beißenden Salzbrocken – ja, selbst die Geier fliegen nur selten über den Cichanebi, denn hier gibt es nichts zu holen: Der törichte Reisende wird auf dem Salz nicht verdursten noch an Hitze sterben, zuvor hat ihn schon der Salzschlamm verschluckt.“

—Der Sturz des neunmal rastullahverfluchten Ketzersultans, Unau 1007 BF

Nördlich von Unau erstreckt sich der mit Abstand größte Salzsee des aventurischen Kontinents. Gespeist aus dem Wadi Dschenna und dem Abfluss des Manech-Chanebi misst der Cichanebi etwa 75 Meilen in Nord-Süd-Richtung und bis zu 45 Meilen von West nach Ost. Der See hat mit dem Chaneb nur einen Abfluss, und es wundert nicht, dass auch dieser ein stark salzhaltiges Gewässer ist. Die Frischwasserversorgung der am Südostufer gelegenen Stadt Unau erfolgt daher ausschließlich aus den Unauer Bergen.

Ortsfremde neigen dazu, sich den Cichanebi als endlose, hellgraue Ebene ohne jede Erhebung vorzustellen. Das ist verständlich und doch gänzlich falsch: Schollen der Salzkruste schieben sich übereinander, türmen sich auf zu bizarren Gebilden, von denen das Licht

gleißend reflektiert wird. An manchen Stellen ist die Kruste löchrig, brackiges Salzwasser tritt aus und verdunstet in der Sonne. So entsteht eine trügerische Salzschiene, die viel dünner ist, als es den Anschein hat. Ohne erfahrenen Führer läuft man Gefahr, einzubrechen und im Salzschlamm zu versinken. Darüber hinaus verwirren Lichtspiegelungen – *Fata Morgana* genannt – die Sinne des Wanderers und führen ihn in die Irre.

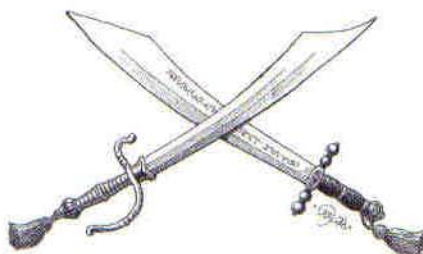
Über alldem liegt meistens eine gespenstische Stille, das Salz verschluckt fast alle Geräusche. Gelegentlich jedoch verzerrt und verstärkt es sie. Dann klingt das Brechen einer Scholle wie das schrille Kreischen Tausender Verfluchter.

Doch selbst die tödlichen Weiten des Cichanebi sind nicht völlig menschenleer: Im Süden, nahe seinem einzigen Abfluss, ziehen die Unauer Salzhackler auf den See hinaus, um das Reichum bringende Salz abzubauen. Eine gefährliche und anstrengende Arbeit ist dies: Die Haut brennt unter Sonne und Salz, die Lippen schwellen, platzen auf, winzige Salzsplinter bohren sich in Hände und Gesicht. Schnell wird das Wasser in den Schläuchen brackig, und doch bleibt es das Kostbarste, was es hier gibt. Die Salzhackler vom Cichanebi führen ein schweres und kurzes Leben, wenig ist im Kalifat das Leben eines einzelnen Menschen wert. Wen schert es, wenn einer auf immer verschwindet? Wie seinen Augapfel aber hütet man die Esel und Maultiere, Kamele und Pferde, die vor dem Einsetzen der Regenzeit das Salz nach Unau tragen. Wehe aber denen, die zu gierig sind und sich während der Regenfälle noch auf den Cichanebi wagen: Dann nämlich brechen alle Salzkrusten auf, aus festem Boden wird weicher Schlamm, und man findet weder Weg noch Pfad hinaus aus dem Reich des beißenden Todes. Wenn dann aber die Sonne zurückkehrt, ist die Oberfläche in kürzester Zeit wieder hart gebacken, und neue Routen über das Salz müssen gesucht werden.

Dies ist die Aufgabe der *Salzgänger*, dieser tapferen und gläubigen Männer (und wenigen Frauen). Von klein auf studieren sie den See und sind bestrebt, all seine Listen und Tücken kennen zu lernen. Dabei scheren sie sich nicht um Südweiser, Dreikreuz und derlei Instrumente, sondern suchen den Pfad nur mit ihrem Wissen, ihrem Gefühl und ihrem Vertrauen auf Rastullahs Güte. Die 'stummen Männer', wie sie bei den Novadis auch genannt werden, tasten sich mit Stöcken langsam auf oftmals verschlungenen Wegen vorwärts, so dass eine stundenlange Wanderung zuweilen nicht mehr als einige hundert Schritte Gewinn bringen mag. Sie fordern eventuelle Begleiter mit harter Gestik zum vorsichtigen Schreiten in sicherer Distanz auf sowie an besonders kritischen Passagen zum Führen der Reittiere am Zügel, sie bestimmen die Wasserrationen und die Lagerorte, deren Ränder sorgfältig mit bunten Stoffstreifen markiert werden. Ohne sie ist die Überquerung des Cichanebi ein tödliches Unterfangen.

Erkennbar sind die Salzgänger an ihren bunten Tätowierungen und Schmucknarben auf Stirn und Wangen, die sie während einer geheimnisvollen Zeremonie erhalten. Diese und andere Rituale bilden das einigende Band unter den Salzgängern, die ansonsten Einzelgänger sind und kaum Zusammenarbeit kennen. „Und das ist so von Al'Abu gut eingerichtet“, raunt man in den Karawansereien, „denn sprächen die Salzgänger mit einer Stimme, wären bald sie die wirklichen Herren des Salzsees und nicht unser geliebter Kalif.“

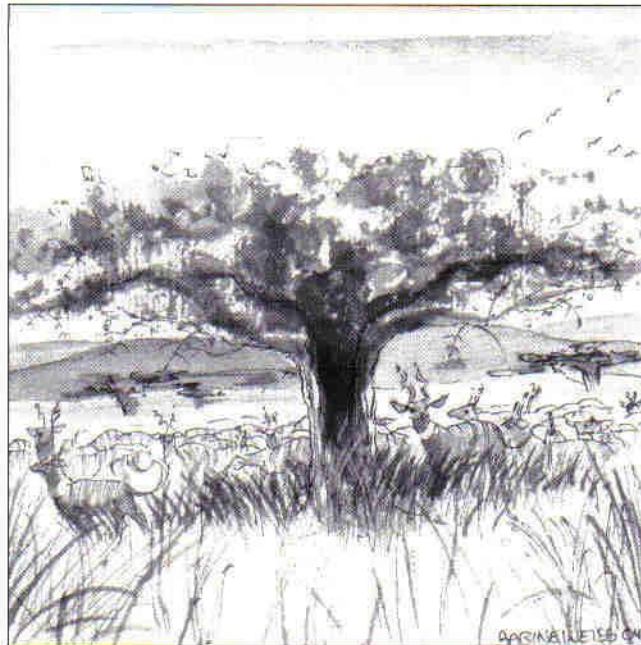
Mehr zum Cichanebi finden Sie in *Das Grauen im Salz* auf S. 170.





DAS SHADIF

»Man müsste ein Vogel sein. Hoch oben fliegen wie die Gaukelweihen und Falken, mit scharfem Blick gewappnet. Dann läge das Shadif in seiner ganzen Ausdehnung wie eine gekräuselte Decke da. Hier die gelbgraue, tote Khôm, dort die fauligen Sümpfe, doch dazwischen eine weite Steppe aus hellem Gelbgrün. Und man könnte die Tiere zählen! Nirgendwo sonst habe ich eine solche Menge an Antilopen gesehen: Da kennt man die behändigen Gabelantilopen, die Springböcke und die mächtigen Tiere mit den spiralförmigen Hörnern, die die Novadis Al'Kebir nennen, die Großartigen. In gewaltigen Herden ziehen sie durch die Steppe, durch das hohe Gras, auf der Suche nach den seltenen Wasserstellen. Und mit ihnen ziehen Nashörner, Wildpferde und Ongalorinder. Doch all diese Tiere, so groß und ehrfurchtsvoll sie erscheinen mögen, kennen eine Vielzahl von Feinden: Khôm-Gepard, Khoramsbestie, Sandwolf und Löwe streiten sich um Revier und Beute. Was sie übrig lassen, verzehren Hyäne und Geier. Das Shadif wirkt nahezu unberührt von Menschenhand, denn es gibt hier außer dem Handelsposten an der Chanab-Furt Bir-es-Soltan keine größeren Siedlungen. Einige Sippen der Beni Tarash ziehen nomadisch



umher und züchten die edlen Shadif-Pferde, die in ganz Aventurien berühmt sind. Die größeren Stämme leben jedoch im Norden, bei der Stadt Unau und dem Cichanebi-Salzsee, so dass die Karawanen, die von Malkillabad oder Kannemünde kommen, sich allein mit der Wildnis finden. Dies sind jedoch wichtige Routen für den Handel des Kalifates, und so sind ihre Pfade durch hohe aufgestellte Grenzpfähle markiert.

Wasser ist rar im Shadif. An den wenigen Wasserstellen liegen nicht selten Löwe und Gepard auf der Lauer, die auch für den Reisenden eine Gefahr darstellen. Es regnet zwar nicht gar so selten, doch der durstige Boden verschlingt das kostbare Gut sofort. Dann färbt sich das dornige, trockene Gras ein wenig grüner als zuvor und auch die Blätter der Akazien, Granatapfelbäume, Dattelpalmen und Tamarinden.«

—aus Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khôm in den Jahren 982 bis 988, Ardo Stoorrebrandt

Am südlichen Bogen des Chanab, eine Tagesreise von Kannemünde entfernt und den Echensümpfen bedrohlich nahe, liegt die Karawanserei Ain-es-Sobek (Beschreibung und Grundriss siehe Tempel, Türme und Tavernen 33f.).

UNAU

Einwohner: ca. 8.000 (nahezu ausschließlich Novadis)

Wappen: gespaltenen Echsenschädel in Gold und Blau (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft/Politik: Unau gehört dem Kalifen, wird jedoch von einem bestallten Wesir verwaltet.

Garnisonen: 200 Mann Spahija (Reiterei), 33 Murawidun (Elitekämpfer), 50 Gardisten der 'Gelbherzen'

Tempel: drei Bethäuser des Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Funduq (Q5/P7/S27), Gaststube Bei Assaf (Q6/P5/S0), Schenke Cichanebi (Q3/P3/S9), Schenke Lotusgarten (Q2/P4/S0), Gasthaus Die Peitsche (Q5/P5/S20)

Besonderheiten: Ein Großteil der Bevölkerung sind Hirten, die nur während der Regenzeiten ab Rondra beziehungsweise Tsa in der Stadt leben und die Felder bestellen, viele weitere arbeiten außer-

halb Unaus auf dem Cichanebi-Salzsee. Die Wasserversorgung der Stadt erfolgt über unterirdische Zuleitungen aus dem Gebirge, die unlängst mit dem Gold des Kalifen erweitert wurden.

Stimmung in der Stadt: Die Anwesenheit des Kalifen hat einen gewissen Glanz nach Unau gebracht, dennoch bleibt es eine Wüstenstadt, deren Einwohner sich Ungläubigen gegenüber misstrauisch bis abweisend verhalten. Das macht den Aufenthalt für Nordländer nicht sonderlich angenehm, zumal nachts ein beständiges, unheimliches Klagen zu vernehmen ist. Das seien die Geister der Toten vieler Schlachten, heißt es.

Was die Unauer über ihre Stadt denken: Die Rückkehr des Kalifen an die glorreiche Stätte der Vergangenheit ist ein gutes Zeichen für die Zukunft.

ÜBERBLICK

Unau ist ein Symbol – für die Rastullah-Anhänger gleichermaßen wie für Zwölfgöttergläubige. Zahlreiche Märchen ranken sich um die Ereignisse, die sich hier zugetragen haben. Hinter diesen Geschichten, die von Opfermut und heldenhaftem Tod erzählen, muss eine wirklich existierende Stadt einfach verblissen. Selbst bis ins ferne Vinsalt ist das Bild einer Stadt der Helden gedrungen, hundertfach überzeichnet in der pompösen Oper 'Der Kalif von Unau'.

Der Fremde wie der Gottgefällige muss einfach enttäuscht sein, wenn er die Stadt im Shadif am Südostrand der Khôm zum ersten Mal sieht. Auf einem der halbverwitterten Felsplateaus, einem Ausläufer der nahen Unauer Berge, liegt die Oberstadt mit den Palästen der Reichen und der Adelsfamilien, die im Osten durch eine fünfzehn Schritt

hohe Steilwand geschützt wird, während die übrige Stadt zum Seeufer nach Westen hin leicht abfällt. Auch die Unterstadt ist von einer fünf Schritt hohen weißen Mauer umgeben. Außerhalb der Mauer finden sich die Hütten der Ärmsten, einige karge Felder und ein Wald von Zelten. Echte Bäume gibt es fast nur innerhalb der Mauern, wo die Paläste der reichen Familien von Gärten und Hainen mit eigens gepflanzten Palmen und Mandelbäumen umgeben sind. Jenseits des Kreises, der anzeigt, wie weit das Wasser der Feggagir aus den Unauer Bergen geschöpft und getragen werden kann, beginnt die gnadenlose Khôm: im Südosten ockerfarbene Geröllwüste, die sich bis zu den Unauer Bergen hinzieht; im Nordosten der feine gelbe Sand der 'echten' Khôm; und im Nordwesten die mörderische, weiß glitzernde Salzwüste, der niemand ansieht, wo sie wirklich in den Salzsee übergeht. Selbst bei Tage meint man die Rufe der verlorenen Seelen zu



hören und jene Wüstengeister huschen zu sehen, die aus dem Aufeinandertreffen der Elemente entstehen.

Viele der durch die Alanfaner Besetzung zerstörten städtischen Gebäude und Palastanlagen wurden prachtvoller als zuvor wieder aufgebaut, und es ist zu vermuten, dass die Rückkehr des beliebten Kalifen in den nächsten Jahren zu einem Anstieg der Bevölkerung führen wird.

DAS LEBEN IN UNAU

Unau ist die größte Oase der Khôm, die knapp 8.000 Unauer der letzten Volkszählung stellen jedoch den absoluten Höchstwert dar. Während der Trockenzeit leben hier viel weniger Menschen: Die meisten der ärmeren Einwohner sind halbnomadische Hirten, die nur während der Aussaat- und Erntezeit in der Stadt beziehungsweise in den Hütten und Zelten vor der Stadtmauer leben.

In Unau trägt man luftdurchlässige, kühlende Leinenkleider, doch wer es sich leisten kann, hüllt sich, der Unbequemlichkeit zum Trotz, in Seide und Damast. Das mag den Fremden erstaunen. Noch befremdlicher wird er aber die Unauer Küche finden. Die Köche und Wirte scheinen nämlich von dem Wunsch durchdrungen, den ausländischen Gästen zu demonstrieren, woher der Reichtum ihrer Stadt stammt: vom Salz.

Für die Unterhaltung von Bürgern und Gästen sorgen diverse, regelmäßig stattfindende und zumeist kämpferische Spektakel wie etwa die Kamelrennen im Firun.

Seit dem Umzug des Kalifen Malkillah treten die hiesigen Novadis deutlich selbstbewusster auf – insbesondere Ungläubigen begegnen sie mit abweisender Arroganz, welche die sprichwörtliche Toleranz der Unauer Schule Lügen straft.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Über Unau verläuft die einzige Landverbindung der beiden tulamidischen Kornkammern, dem Balash und dem Szinto-Tal. Auch die Karawanenstraße nach Keft und Terekh verläuft über Unau. Daher findet man auf dem Unauer Basar eine Fülle von Waren, selbst Sklaven werden hier angeboten. Das wichtigste Handelsgut jedoch ist das Salz, sowohl das einfache Speisesalz zum Würzen und Pökeln als auch Speziessalze für Alchimie und Gerberei. Der Reichtum an Sand, Salz, Mineralien und die Geschicklichkeit der Handwerker haben in Unau zu einer Blüte der Glasbläserkunst geführt. Unauer Glaswaren sind in ganz Aventurien begehrt.

Das Porzellan schließlich ist eine der jüngsten Erfindungen Unauer Alchimisten. Zartes Geschirr und filigrane Figurinen, aus der weißen Tonerde des Szinto-Tales und weiteren geheimen Zutaten gefertigt, finden in den reichsten Städten Aventuriens reißenden Absatz, vor allem ins Horasreich ziehen ganze Karawanen voll Unauer Porzellanwaren. Unau ist zudem die Hauptstadt des Shadif, und praktisch alle echten *Shadif*-Pferde (im Gegensatz zu den *Tulamiden* Mhanadistans und den *Goldfelsern*) werden hier zum ersten Mal verkauft. Neben dem Unauer Pferdemarkt gibt es weitere bedeutende Viehmärkte für Kamele, Ziegen, Rinder und Schafe. Ferner werden auf den Märkten Unaus Ingram aus den Tälern Thalusiens und Mandeln aus den Unauer Bergen, süßer Dattelwein aus der Region sowie Datteln, Feigen, Konfekt und Gewürze jeglicher Art feilgeboten. Die meisten Händler sind Novadis, den größten Teil des Handels kontrollieren die neun oberen Familien Unaus.

DIE UNTERSTADT

Die Häuser der einfachen Menschen Unaus sind aus Lehm oder hellen Ziegeln erbaut, mit Flachdächern, winzigen Fensteröffnungen in der Außenwand und häufig mit angrenzenden Ställen für Kleinvieh. Auf den Straßen gibt es einige Zisternen mit klappbarem Deckel, der, außer wenn geschöpft wird, stets geschlossen bleibt, um das Wasser sauber zu halten.

GESCHICHTE UNAU

192 BF: Gründung der neureichischen Garnisonsstadt Unau, Tötung des Wurms von Unau.

398 BF: Erste Schlacht am Cichanebi-See; Priesterkaiserliches Heer wird von Wüstenreitern vernichtend geschlagen.

764 BF: Gründung der Wüstenlegion in Unau.

21. Phex 775 BF: Zweite Schlacht am Cichanebi; Malkillah I. eint die Novadis und schlägt das Heer Kaiser Bodars; Unau wird Residenzstadt des Kalifen.

864 BF: *Also spricht Rastullah* wird in Unau verfasst.

968 BF: Mherwed löst Unau als Kalifenstadt ab.

17. Tsa 1008 BF: Schlacht von Unau; die Stadt fällt in die Hände der Al'Anfaner.

27. Efferd 1010 BF: Rückeroberung Unaus durch die Novadis.

24. Boron 1022 BF: Unau wird wieder Residenzstadt des Kalifen.

9. Efferd 1024 BF (4. Rastullahellah): Der neue *Rat der Neun* tritt in Unau zusammen.

1024 BF: Malkillah III. sammelt ein riesiges Heer in Unau, um der echsischen Gefahr im Süden entgegenzutreten.

7. Rondra 1027: Der Friede von Unau; die Friedensverhandlungen zwischen dem Mittelreich und dem Kalifat in Unau finden ihren Abschluss in der Beendigung der Reconquista und der angekündigten Hochzeit zwischen Selindian Hal von Gareth und Tulameth, der Tochter des Kalifen.



HAIN DER GNAD (1)

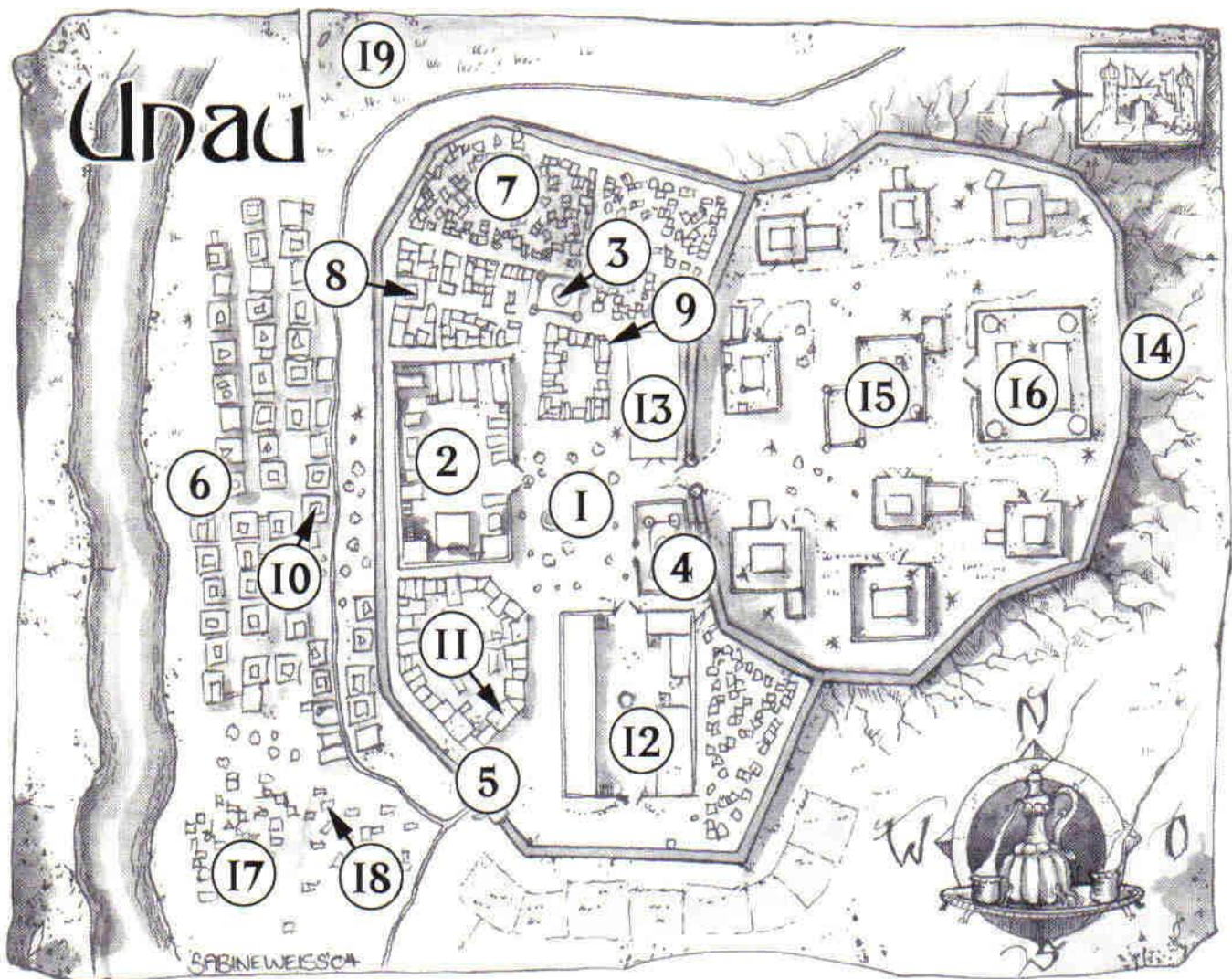
Auf halbem Weg zwischen der Oberstadt und dem Funduq liegt der Hain der Gnade, ein lichtetes Wäldchen aus Mandelbäumen und Dattelpalmen mit einem öffentlichen Brunnen, der aus einer Foggara gespeist wird. Hier herrscht ein ständiges Kommen und Gehen von Bauern, Wasserträgern, Sklaven und Hirten, so dass, wer hier Wasser schöpfen will, oft lange warten muss. Der Hain ist aber auch ein Ort der Entspannung und ein beliebter Treffpunkt für die Unauer.

DIE FEGGAGIR

Die Feggagir (Ez.: Foggara) sind Wasserkanäle, die bis in die Unauer Berge führen, wo die thalusischen Winde abregnen. Die unterirdischen Anlagen gelten als verflucht und werden von Rastullah-Gläubigen gemieden, da sie unter mittelreichischer Herrschaft erbaut wurden. Zwar könnte Unau ohne sie nicht existieren, aber kein Unauer würde dies eingestehen.

FUNDUQ (2)

Wie in jeder Oase liegt auch in Unau eine große Karawanenerei im Stadtzentrum. Allerdings ist dieser Funduq der größte seiner Art, mit einem eigenen Basar in der Mitte und sogar einer kargen Weide für die Kamele und Shadifs. Schlafräume und Stallungen sind fast immer gut gefüllt; Kaufleute aus allen Teilen des Kalifats nächtigen hier. Dem Funduq angeschlossen ist auch eine Schmiede, in der man sowohl sein frisch erworbenes Shadif beschlagen als auch seinen neuen Sklaven mit eisernen Hals- oder Armreifen ausstatten lassen kann. Der Besitzer des Funduq, *Hairan Ahmed ben Jedrech*, gehört zu den wichtigsten Männern Unaus. Das ganz aus Lehmziegeln erbaute Gebäude bildet den Mittelpunkt des Unauer Wirtschaftslebens. Die Straße zwischen dem Kannemünder Tor und dem Funduq wird von zahlreichen Läden gesäumt, in denen man typische Erzeugnisse der Novadis – Lederwaren, Konfekt, gedörrtes Ziegenfleisch etc. – erstehen kann. Salz ist natürlich die Handelsware; die übliche Einheit ist



hier die (Speise-)Salzplatte, die gut einen Schritt mal 25 Finger misst, 100 Stein wiegt und 16 Marawedis kostet. Daneben gibt es das Salz auch gemahlen, in 40-Unzen-Lederbeuteln abgepackt, das Stück für 1 Zechine und 24 Muwlat. Seltene Mineralsalze für Alchimisten werden ebenfalls – zu sehr hohen Preisen – feilgeboten.

BETHAUS DER KASIMITEN (3)

Dieses Bethaus wurde vor etwa 120 Jahren von Mawdli Kasim ben Ilram gestiftet, einem der schärfsten Gegner der Unauer Schule. Seine Nachfahren und Jünger, die Kasimiten, bilden heute eine orthodoxe Sekte, neben der die Kefter Mawdliyat gemäßigt wirken. Der Betraum des äußerlich schlichten Gebäudes ist verziert mit den 99 Gesetzen Rastullahs, die in kunstvollen Lettern auf die Wände gemalt wurden, damit der Gläubige sie stets vor Augen hat. Im ansehnlichen Tempelschatz der Kasimiten befindet sich unter anderem eine Kupferplatte mit Rastullahs Fußabdruck.

Das 1.300 Jahre alte Original des von den Philosophen Aventuriens hochgeschätzten Werkes *Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* wurde während des Khöm-Krieges von den Al'Anfanern geraubt.

ERSTES BETHAUS DES RASTULLAH (4)

Das Bethaus der Kalifen ist das größte seiner Art. Das Gebäude wirkt mit seinen sandsteinernen Mauern und den massiven Zedernstämmen, die das Vordach und im Inneren die Decke tragen, Ehrfurcht gebietend. Allerdings steht das Haus nur den neun Familien, dem Hofstaat des Kalifen und wenigen Auserwählten der Unterstadt zur Verfügung; alle anderen können in zwei anderen Bethäusern Rastullah lobpreisen.

Da das Bethaus über einen Zugang zur Oberstadt verfügt, wird es ständig von einigen Gelbherzen bewacht. Der Hohe Mawdli Unaus, *Abidalluh ibn Hamadi*, verwaltet das Bethaus mit dem heiligen Standbild, das Rastullahs Augen zeigt. Der größte Schatz aber ist Rastullahs Antlitz, eine überlebensgroße Büste aus einem unbekannten, schimmernden Material, die der Kalif aus Mherwed mitgebracht hat.

TOR DER EROBERER (5)

Dieses zweiflügelige Portal aus massivem Zedernholz, zuweilen auch Kannemünder Tor genannt, ist der einzige Zugang zur mauerbewehrten Stadt. Die Einlegearbeiten des Tores zeigen Szenen aus dem Leben des Kalifen Omar, allerdings haben die Intarsien in den zahlreichen Kriegen um die Stadt sehr gelitten. Der Kalif hat eine Ausbesserung des Tores bereits in Auftrag gegeben, und es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis die Materialien und der Baumeister gefunden wurden, die den Wünschen Malkillahs genügen. Das Tor wird zwar immer von mindestens einem Krieger bewacht, jedoch nur in Kriegzeiten geschlossen.

SALZLAGERHÄUSER (6)

Am westlichen Rand der Stadt, außerhalb der Mauern liegen die Lagerhäuser in der Bauweise eines Funduq, in denen das Salz lagert, ehe es in alle Welt verkauft wird. Die Salzgewinnung wird von einigen wenigen Sippen kontrolliert, die ihre Privilegien ebenso eifrig hüten wie sie ihre Pflichten der Stadt gegenüber erfüllen. Unter ihnen finden sich etliche Salzgänger, Menschen mit der seltenen Gabe, Wege über den Salzsee zu finden. Man erkennt die Mitglieder der Bruderschaft an ihren Tätowierungen und Ritualnarben im Gesicht.



BRENNERHÄUSER (7)

Im Norden Unaus erstreckt sich ein ganzes Viertel von niedrigen, rußig-schwarzen Leimbauten und Zelten, in denen die Alchimisten, Glasgießer und -bläser sowie Porzellanbrenner tätig sind. Neben dem wertvollen Geschirr, das von allen Reichen des Kontinents geschätzt wird, werden hier vor allem Glasschmuck und die berühmten Unauer Trinkbecher und Glaskaraffen produziert. Die Herstellung des Porzellans ist ein gut gehütetes Geheimnis.

HAUS DER EMISSÄRE (8)

An der westlichen Stadtmauer nahe des Funduq wurde das Haus der Emissäre errichtet. Es bietet ausländischen Emissären und ihren Begleitern eine sichere Unterkunft in Unau. Die äußere Schlichtheit des Gebäudes steht im Kontrast zur inneren Pracht; schließlich sind die Emissäre Gäste des Kalifen. Wachen der Gelbherzen sorgen für die nötige Sicherheit.

TAVERNE IN DER UNTERSTADT

Im Gasthaus *Bei Assaf* (9) verkehren Unauer Bürger und novadische Reisende. Der Wirt Assaf würzt, wie die meisten seiner Kollegen, seine Speisen üppig mit dem kostbaren Salz. Ungläubige werden von ihm nicht bedient und aufgefordert, das Gasthaus umgehend zu verlassen.

In der Schenke *Cichanebi* (10), auch *Hackertreff* genannt, treffen sich die Arbeiter aus den Salzlagerhäusern, die Salzhacker und die Salzgänger. Der Wirt Halaf, dessen Vater selbst ein Salzhacker war und auf dem Cichanebi ums Leben gekommen sein soll, kocht seine Speisen als einziger in der Stadt nahezu ohne Zugabe des weißen Goldes. Halaf kann Reisenden einen Führer über den Cichanebi-See vermitteln.

Das Gasthaus *Die Peitsche* (11) bietet gute und bezahlbare Unterkunft für Reisende und ist für seine Gastfreundlichkeit gegenüber Ungläubigen bekannt. Der angegliederte Stall bietet ausreichend Platz für die Reittiere der Gäste. Während der winterlichen Reiterfeste übernimmt der selbst wettbegeisterte Wirt Kasim die Organisation der Wetten.

GARNISON DER SPANİJA (12)

In einem Neubau in der Nähe des Tors der Eroberer sind die 200 Kriegersoldaten des Kalifen untergebracht. Eine vier Schritt hohe Mauer schützt die rechteckige Anlage vor Überfällen. Zwei große Tore an den Stirnseiten der weiß getünchten Mauer ermöglichen den Reitern, die Garnison, wenn nötig, binnen weniger Minuten zu verlassen.

GARNISON DER GELBHERZEN (13)

An der Westseite der Oberstadt bewacht die Stadtgarde die beiden einzigen Stellen, wo die Mauer aus dem hellen Sandstein der Unauer Berge durchbrochen ist: den Zugang über das Bethaus und die 'Pforte der Waren'. Die Gelbherzen haben ihren Namen vom traditionellen Symbol Unaus, dem gespaltenen gelben Echsenhäutchen; ehemals ein Schimpfwort, wird er heute sehr respektvoll benutzt. Die Gelbherzen sind meist Angehörige der Beni Shadif, insbesondere der Beni Khibera, und werden größtenteils von Mitgliedern der neun oberen Familien kommandiert.

DIE OBERSTADT (14)

Die Oberstadt, durch eine Mauer von der Unterstadt getrennt, umfasst einige weitläufige Villenanlagen. Die Wasserversorgung geschieht ausschließlich über die Feggagir, und auch hinsichtlich Nahrung ist dieses Gebiet dank seiner gut bewässerten Felder und Gärten, die zu jedem Serail gehören, nahezu autark. Fremden und Nichtmitgliedern der großen Sippen ist der Zutritt nur erlaubt, wenn sie als Gäste geladen sind oder Dienste für die hohen Herren verrichten.

AL'SHORJOH (15)

Unter den Palästen der Oberstadt sticht einer besonders hervor: Al'Shorioth, die alte und neue Residenz der Kalifen. Das prunkvolle Gebäude mit den üppigen Gärten war lange Zeit verwaist, ehe der Kalif wieder Unau zu seiner Hauptstadt erkor. Heute aber sind die reich ausgestatteten 99 Räume der Palastanlage wieder mit Leben erfüllt.

Hier leben Kalif Malkillah III. und der gesamte Hofstaat in unvorstellbarem Luxus: Die Wenigen, denen ein Empfang im Allerheiligsten zuteil wurde, berichten von goldenen Möbeln mit Polstern aus Elfenhaar, adamantenen Mosaiken auf Böden und Wänden sowie von

Brunnen und Badebecken, deren Fontänen angenehm temperiertes Wasser empor sprudeln lassen – manchmal aber auch Wein, Milch oder Granatapfelsaft, wenn der Kalif seine Gäste verblüffen will. Im Harem des Kalifen, streng gesichert, wohnen die sieben Frauen des Kalifen und seine Konkubinen.

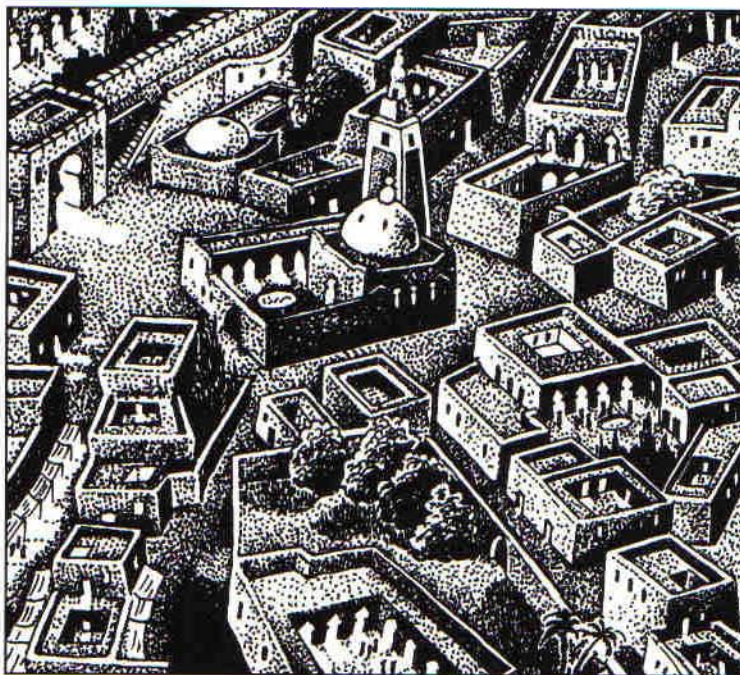
AL'SHABAOH (16)

Der Palast des Sultans von Unau befindet sich in unmittelbarer Nähe zum Kalifenpalast – es ist nicht auszuschließen, dass die Paläste in vergangener Zeit zusammengehörten. Nach der Rückkehr des Kalifen wurde Al'Shabaoth prachtvoll erneuert und erweitert. Hier residieren die vier Säulen

(der Erste Mawdli, der Khedive, der Almosar und der Mautaban) des Großen Zeltes. Auch die erstgeborenen Söhne der novadischen Stamme leben in diesem Palast, wo sie sowohl als Berater im Rat der Neun als auch als Geiseln fungieren. Hinzu kommen zahlreiche Bedienstete und Wachen, die für das Wohl und den Schutz der Bewohner sorgen. In seiner Pracht und Ausstattung muss Al'Shabaoth den Vergleich mit Al'Shorioth nicht scheuen. Ein Flügel des Palastes wird vom Kronprinzen Marwan bewohnt.

WEITERE PALÄSTE

Jede der neun hohen Familien Unaus wohnt in einem Palast in der Oberstadt. Die Gebäude bestehen aus dem Sandstein der nahen Berge. Die Wände fast sämtlicher Gebäude sind mit weißen Kalksteinplatten verkleidet und die Kuppeln glitzern durch den Anstrich mit Quarzsandglasur; nur die Türme zeigen den natürlichen Ockerton. Die üppigen Gartenanlagen sind mit fruchtbarem Schlamm aus dem Balash aufgeschüttet und mit Mandel-, Öl- und Obstbäumen bepflanzt; alle werden jeweils durch eine eigene Foggara bewässert. Die neun Familien haben bei der Salbung eines neuen Sultans abzustimmen und stellen so wichtige Ämter wie das des Wesir-el-Bir, der für die Trinkwasserversorgung verantwortlich ist, oder des Kommandanten der Gelbherzen.





DIE FISCHERSTADT (17)

Im Südwesten Unaus, außerhalb der schützenden Mauern, erstrecken sich die Elendsviertel. Die brüchigen Lehmbauten, Zelte und Hütten aus Palmwedeln werden von den Bewohnern innerhalb der Mauern als *Fischerstadt* bezeichnet. Dieser beleidigende Name für das Armenviertel beruht auf der Unterstellung, dass die Bewohner aus Armut Fisch essen (strenggläubige Novadis essen nichts, was aus dem Wasser kommt). In den Gassen sieht man viele Kinder auf der Suche nach Nahrung umherstreifen, während die Älteren meist teilnahmslos irgendwo im Schatten hocken oder ihre winzigen, halb vertrockneten Gärten bestellen.

Die Schenke *Lotusgarten* (18) ist für ihre zwielichtigen Gäste berüchtigt, die es mit dem Gesetz nicht immer sehr genau nehmen. Wer eine körperliche Auseinandersetzung nicht scheut, kann hier Informationen über die Schattenseite Unaus erhalten. Allzu naive ungläubige Reisende sollten diesen Ort jedoch lieber meiden, da die Gefahr besteht, dass sie erst betrunken gemacht und anschließend ausgeraubt werden. Die Spezialität des *Lotusgarten* ist der Blaue Punsch, ein Gemisch aus Rum, Tee und Zucker.

QUAD AL'ZULQUH (19)

Im Norden der Stadt liegt Quad Al'Zulquh, das Feld der Verbrüderung, wo der erste Kalif Malkillah alle seine Mitstreiter formell zu Novadis ernannte, indem er sich selbst und ihre Sultane in der größten Zulquh aller Zeiten zu Blutsbrüdern erklärte. Am 25. Firun findet hier ein großes Kamelrennen statt, darüber hinaus werden Reiterwettkämpfe ausgetragen. Regelmäßig einmal im Gottesnamen findet hier ein Pferde- und Sklavenmarkt statt, auf dem frisch gefangene Shadifs und die unglücklichen Opfer von Karawanenüberfällen und Raubzügen verkauft werden. Quad Al'Zulquh ist übrigens der einzige Ort außerhalb der Mauern Unaus, an dem keine Geister umgehen.

DJER-ES-SAHIRI

Auf einem eigenen Felssockel am Ostrand des Quad Al'Zulquh, Djer-es-Sahiri genannt, liegt der halbverfallene Palast des unglückseligen Kalifen Sahir-Ilram. Der genussüchtige Kalif ließ hier eine Art Lustschloss errichten, an dem er sich aber nicht lange freuen konnte. Als nämlich sein Bruder Abu Marwan Unau eroberte, beging Sahir-Ilram

mit allen Sklaven und Freunden Selbstmord. Die Sage erzählt, dass man noch heute zwischen den Ruinen den Klang eines novadischen Festes vernehmen kann, das schließlich im Wehklagen einer einsamen Seele endet.

DJER AL'MELACHIM

Im Osten Unaus, durch einige hundert Schritt Geröllwüste von der Stadt getrennt, liegt die Ruine der kaiserlichen Zwingfeste, die dort 600 Jahre stand, ehe sie von Malkillah erobert und geschleift wurde. Auch heute noch kann man die Reste einer typischen Festung aus der Zeit der Klugen Kaiser erkennen, mit viereckigem Grundriss, Ecktürmen und innerem Wehrbau. Nichts davon erhebt sich jedoch höher als einen halben Schritt. Da und dort lassen sich die unterirdischen Feggagir erahnen, die von den Bergen durch die Festung bis nach Unau verliefen. 'Selbstverständlich' spuken auch in diesen Ruinen die Seelen der unglücklichen tulamidischen Reiter, die von ihrem ehemaligen Gefährten, Rittmeister Malkillah ibn Hairadan, verraten und getötet wurden.

Unau im Spiel

Unau ist das Machtzentrum des Kalifats und die Residenz Malkillahs III. Reisende, die das prachtvolle Unau aus Geschichten und Legenden kennen, werden von der Schlichtheit der Stadt überrascht sein.

Ungläubige sollten sich am besten an die Bräuche und Gepflogenheiten Unaus anpassen, da viele Einwohner Fremden gegenüber reserviert und misstrauisch sind; insbesondere mit den Gelbherzen ist nicht zu spaßen. Ungläubige Störenfriede, die von ihnen aufgegriffen werden, erwartet kein gnädiges Schicksal.

Auf den Märkten und im Funduq Unaus gibt es fast alle Waren zu kaufen, die das Kalifat zu bieten hat. Hier sollte es Reisenden nicht schwer fallen, Informationen zu sammeln, Kontakte zu knüpfen oder eine Anstellung zu finden. Ferner werden an diesen Orten die Karawanen zusammengestellt. Der Höhepunkt einer Reise nach Unau könnte darin bestehen, die Gastfreundschaft der Herren der Oberstadt zu erlangen, eine Aufgabe, die viel diplomatisches Geschick, Fingerspitzengefühl und Redegewandtheit erfordert. Eine Audienz beim Kalifen sollten Sie nur in Ausnahmefällen gewähren.

DIE UNAUER BERGE

«[...] Den altherwürdigen Raschtulswall habe ich bezwungen, die Schluchten des Khoram-Gebirges erforscht und die Höhen der Eternen überwunden – welch kümmerliches Gebirge die Unauer Berge doch abgeben, angesichts solch stolzer Brüder und Schwestern [...] Die raue, herbe Landschaft, welche das fruchtbare Thalusien von der trockenen Khôm abgrenzt, ist für seinen hellen Sandstein in ganz Aventurien bekannt. Zusammen mit dem Khoram-Gebirge bilden die Unauer Berge die einzigen Sandsteingebirge Aventuriens. An die Silbervorkommen des Gebirges werden wir freilich nicht gelangen, jede Ader ist fest in der Hand des Kalifen [...] Die wenigen Menschen, die sich hier niedergelassen haben, verdienen sich ihr tägliches Brot in den zahlreichen Steinbrüchen. Es gibt aber auch einige wenige, die auf eigene Faust durch das Gebirge ziehen, auf der Suche nach dem knapp vier Schritt großen Merach-Strauch, dessen Früchte als 'süßer Tod' bekannt sind. Der Verzehr der zuckersüßen Früchte an sich ist absolut ungefährlich, man sollte aber drei Tage vor und nach dem Genuss die Finger vom Alkohol lassen, da es anderenfalls zu schweren, gelegentlich sogar tödlichen Vergiftungen kommen kann. Weitere 'Schätze' der Unauer Berge sind Mandeln und Ingrim, ein herbes Gewürz, sowie Tee, der jedoch auf der thalusischen Seite angebaut wird.»

—aus den Berichten eines Koscher Prospektors, 928 BF

Die Feggagir Unaus haben ihren Ursprung in diesen Bergen und werden ständig ausgebessert. Seit ein Dieb vor einigen Jahren einen Einstieg in die Kanäle und damit einen Zugang zur Stadt entdeckte, patrouillieren die Gelbherzen regelmäßig, um ein unbefugtes Eindringen, Schmuggel oder die Vergiftung des Wassers zu verhindern. Der genaue Verlauf der Feggagir, die zum Teil noch aus der Kaiserzeit stammen, und die Lage der Abflussschächte sind nur dem Sultan von Unau und dem Wesir für Trinkwasser bekannt.

Seit 1025 BF werden die alten Festungen in den Unauer Bergen, die Jahrhunderte lang leer standen, wieder bewohnt. Der Kalif schenkte dem Derwisch-Orden die alten Wehrbauten als Dank für dessen Hilfe gegen die echsische Bedrohung aus den Sümpfen und in der Hoffnung, dass die Derwische ihm bei eventuellen neuerlichen echsischen Übergriffen wieder zur Seite stehen werden.

Der vormalige Großwesir und Sultan Unaus, der frevlerische Abu Tarfidem, zelebrierte in einer gut verborgenen Höhle, in der sich ein H'Ranga-Heiligtum befindet, lästerliche Rituale. Seit einige aufrechte Recken die dort wiedererweckten Leviatanim töteten, ist die Höhle unbewohnt. Doch das Heiligtum besteht noch immer und nicht nur vereinzelte Achaz suchen danach.



KANNEMÜNDE

Einwohner: 1.850 (30 % Novadis)

Herrschaft/Politik: Stadtrat, gebildet aus Vertretern der Kontore

Garnisonen: 50 bornländisch organisierte und uniformierte Gardisten, unterstützt durch Einheiten der Festumer Flotte

Tempel: Phex, Elferd, Travia, Tsa

Wichtige Gasthöfe: *Zur Krone* (Q7/P7/S10, hier tagt auch der Stadtrat), *Karawanserei* (Q6/P5/S35, vor der Stadtmauer), *Krötenschlick* (Q3/P5/S10, Seemannskneipe)

Besonderheiten: Fachwerkbauten im bornischen Stil; Perlengrotten, die nur bei Ebbe zugänglich sind.

Stimmung in der Stadt: Hier treffen trockener bornländischer Ge-

schäftssinn und novadisches Temperament aufeinander. Konflikte sind an der Tagesordnung – auch wenn man sich miteinander arrangiert hat.

Was die Kannemünder über ihre Stadt denken: „Unsere Stadt? Nur ein Ungläubiger lässt sich dort nieder, wo der Boden die Ernte verdirbt und das Wasser vor dem Land zurückweicht. Wir sind nur hier, um mit den Fremden Geschäfte zu machen.“ (ein Novadi)
 „Hier sieht man, was unser Fleiß bewirken kann: Auf den Feldern wächst nur hartes Gras, und im Fluss kann man Fisch pökeln, aber wir haben hier eine Stadt gebaut, die schon den Al'Anfanern getrotzt hat.“ (ein Bornländer)

HISTORISCHER ÜBERBLICK

996 BF: Der Pirat Eiserne Maske schlägt erstmals zu und erbeutet eine Kogge.

1008 BF: während des Khôm-Krieges halbjährige erfolglose Belagerung durch die Mengbillaner

25.–26. Eff. 1009 BF: Die Seeschlacht um Kannemünde (oder Seeschlacht in der Tränenbucht) sowie einige Scharmützel bescherten dem Bornland Erfolg gegen die Al'anfaner.



„Wir lagen vor Kannemünde“ ist ein bekanntes Seefahrerlied, und tatsächlich kann man den Hafen nicht zu jeder Tageszeit anlaufen, denn das Meer bei Kannemünde hat einen enormen Gezeitenhub (manche sagen: den größten in ganz Aventurien): In der engen Tränenbucht steigt die Flut fast fünf Schritt und verdeckt dann den Zugang zu den Perlengrotten, die nur bei Ebbe sichtbar werden und in denen sagenhafte Perlenschätze, aber auch der Tod durch böse Wassergeister auf mutige Schatzsucher warten sollen.

Kannemünde liegt am Südufer der Mündung des Chaneb. Hier fand sich vordem nur ein unbedeutendes Dorf des Sultanats von Unau, das nicht einmal als Anlegestelle ausgebaut war. Zwar nutzten bornische Händler in den letzten Jahrhunderten den natürlichen Hafen wegen der direkten Verbindung zum Kalifat immer wieder als Standort für Kontore, aber erst mit dem Aufblühen der bornländischen Seemacht in den letzten siebzig Jahren wurde Kannemünde zu einer mittelgroßen Stadt von offensichtlich nordaventurischem Charakter, wie man an den rund 150 Fachwerkhäusern, dem annähernd rechteckigen Grundriss, den Tempeln und der soliden Hafenanlage erkennt. Rings herum jedoch wachsen Zwergpalmen und Hartlaubgewächse, und außerhalb der Mauern liegen die novadischnen Leimbauten.

Der Name der Stadt leitet sich von der bornländischen Verballhornung des Flussnamens Chaneb ('Kanne') ab. Wegen des stark salzhaltigen

Wassers des Chaneb ist Ackerbau nur in sehr begrenztem Maße möglich. Demzufolge muss die Stadt von außen mit Lebensmitteln, zum Teil auch mit Trinkwasser versorgt werden. Lediglich der Fischfang führt zu erklecklichen Erträgen, gelegentlich findet sich sogar ein Streifenhai im Netz. Haupthandelsgut ist Salz, das im Cichanebi-See gewonnen und mit Karawanen von Unau nach Kannemünde gebracht wird, da der Chaneb nicht schiffbar ist. Eine bekannte Kannemünder Redewendung lautet daher: „Man fragt sich, was Elferd sich bei der Erschaffung dieses Flusses gedacht haben mag.“

Der Markt ist das Zentrum der Stadt. Hier liegen die Kontore der Handelshäuser Stoerrebrandt (Gareth), Surjeloff (Festum), Mada Basari (Zorgan), Waltich (nominell Beilunk), Klande (Perricum), Morrello (chemals Tuzak, inzwischen nach Kannemünde übergesiedelt) und Alschera (Sylla) sowie die Tempel und der Gasthof *Zur Krone*, in dem auch der Stadtrat tagt, der aus Vertretern der Kontore gebildet wird.

Der Versuch, ein Stadtrecht zu schaffen, scheiterte bisher an der Streitfrage, ob die Handelshäuser entsprechend ihrer aventurienweiten Macht oder ihrer lokalen Präsenz entscheiden sollen. Die Bornländer und der mittlerweile nach Gareth umgezogene Stoerrebrandt wollen natürlich ihren kolonialen Einfluss geltend machen, die anderen sehen Kannemünde als Freihandelsstadt. Beide Parteien leben indes wie in einer nordaventurischen Bürgerstadt, ungeachtet der Tatsache, dass man sich am Rande der Salzwüste befindet, viele hundert Meilen fort von zu Hause. Obrist der Stadtgarde ist *Boleslaw von Saldkerkeim-Schwertbergen*, ein Veteran des Khôm-Krieges.

Die östliche Stadthälfte wird vom gut befestigten Hafen eingenommen, der auffällig große Korn- und Salzspeicher hat, denn im Frühjahr, wenn die Altoum-Winde jeden Schiffsverkehr aus Festum verhindern, müssen die Kannemünder von ihren Vorräten leben (und die Preise für eingeführte nordländische Lebensmittel sind gesalzen). Die Hafenarbeiter und Lastträger, die im Schlepperviertel wohnen, haben viel zu tun, weil es wegen der Wasserknappheit kaum Lasttiere gibt. Am Fluss leben auch einige Fischer. Im Westen der Stadt, außerhalb der Mauern und beiderseits der Straße nach Unau, liegen die Novadisiedlung sowie eine Karawanserei – die Kannemünder lassen die Novadis ebenso ungern in die Stadt wie die Unauer die Kannemünder.

DAS SZINTO-TAL

Eine der wichtigsten Lebensadern des Südens ist der Szinto, der 'Schlangenfluss'. Entlang seines breiten Betts blühte einst das Sultanat von Elem, und noch heute ist seine Fruchtbarkeit von großer Bedeutung. Der Szinto entspringt in zwei Quellflüssen, die Wasser aus dem Manekh-Chanebi und den Eternen zuleiten und sich bei Machsiz vereinigen. Hier, am oberen Teil des Flusses, weht der heiße Atem Raschtuls, der die Trockenheit aus der Khôm herüber trägt. Durch Bewässerungskanäle wird das kostbare Nass auf die Felder geleitet.

Schöpfanlagen werden von Eseln und Maultieren betrieben. In der Regenzeit überschwemmt der Fluss das Tal auf beiden Seiten: Der fruchtbare Schlamm düngt die Felder so reichlich, dass mehrere Ernten pro Jahr eingebracht werden können.

Während im trockenen Norden vorwiegend Hirse, Sesam, Zwiebeln, Kürbisse, Melonen, Kümmel, Koriander und Linsen angebaut werden, senkt sich das Szinto-Tal südlich von Abszint derart tief hinab, dass der Boden ständig feucht ist und die Ufer mit Schilf bewachsen sind. Ne-



ben dem allfälligen Reis werden hier vor allem Zuckerrohr, Färberlotos, Gandelrohr, Papyrus und als Baustoff Brabaker Rohr angebaut. Gelegentlich kann man hier auf Achaz treffen, die in den benachbarten Sümpfen leben. Die Fellachen zeigen sich ihnen gegenüber gleichgültig, haben sie sich doch seit Generationen mit der Nachbarschaft abgefunden – ein Zustand, den sich kein Novadi aus der Wüste vorstellen könnte. Doch die *Szintais*, wie die Reisbauern des Szinto-Tals genannt werden, sind ein anderer Menschenschlag, eher schwerfällig und ruhig als hitzköpfig. So werden sie auch oft mit den Wasserbüffeln verglichen, die für sie schwere Arbeiten verrichten. An der Szinto-Mündung leben die dunkelhäutigen *Shokubunga*, ein kriegerischer und räuberischer Waldmenschen-Stamm, der mit den Utulus der Waldinseln verwandt ist. Sein Gebiet erstreckt sich bis zum Loch Harodröl und über die Südelemitische Halbinsel. Die Friedlichen unter den Shokubunga verdienen ihren Lebensunterhalt als Handwerker oder Rinderhirten, die anderen durch Wegelagererei und Raubzüge. Mit den Beni Szelemjati verbindet sie eine tiefe Feindschaft. Die Shokubunga sind dafür berüchtigt, mit Giftspeeren zu jagen, die ihren Opfern die Kraft entziehen. Sie gewinnen das Gift aus dem Shu-

rinstrauch (siehe ZBA 267). Mehr zu den Shokubunga finden Sie in *Meridiana* auf Seite 161.

Ein gewaltiger Wall, von dem nur noch einzelne Trümmerstücke stehen, grenzt das Szinto-Tal (und das südliche Shadif) von den Echsen-sümpfen ab: *Bastrabuns Bann* hielt die Echsen fern, nicht nur durch Mauerwerk, sondern auch durch mächtige Magie (siehe auch *Bastrabuns Bann* auf Seite 172). Neben dieser Wallanlage befinden sich noch zahlreiche alte Ruinen im Tal des Szinto, die vom Kampf der Tulamiden gegen die Echsen künden. Viele dieser Zufluchten wurden unterirdisch angelegt und mithilfe von Wasser und einem raffinierten Belüftungssystem so stark gekühlt, dass eindringende Echsen schnell in einen Kälteschlaf fielen.

Durch das Zurückdrängen der Echsen konnte das Sultanat Elem gedeihen. Doch nicht zuletzt durch den Einfluss von Schlangen- und Echsenkulten erlangte es Macht und Wohlstand, bis eine riesenhafte Flutwelle es zerstörte. Die Auswirkungen sind noch bis heute bemerkbar, die Region hat sich nie von dieser Katastrophe erholt. Auch aus dieser Zeit finden sich einige verfallene Paläste, Wehranlagen und Bauwerke, deren Zweck heute unbekannt ist.

Im Norden wird das Szinto-Tal vom Emir von Malkillabad regiert, *Scheich Jassafer*. Er wurde vom Kalifen bestallt, nachdem die Krieger der *Beni Szelemjati* bei der alanfanischen Invasion vor dem Feind geflohen waren. Sie leben heutzutage in der Region um Selem und im Bannland nahe den Echsen-sümpfen und werden von den übrigen Stämmen verspottet. Der Szinto ist bis Machsiz schiffbar, daher herrscht ein reger Handelsverkehr. Der Emir hat am Fluss und der an ihm entlang verlaufenden Straße einige Zollposten aufgestellt. In Malkillabad, dem Sitz des Emirs, kann man den Fluss mit einer Fähre überqueren, um durch das Shadif nach Unau zu reisen. Ein paar Meilen südöstlich der Stadt fand die verheerende *Schlacht am Szinto* statt, in der das Heer Al'Anfas unter der Führung des Patriarchen Tar Honak die versammelten kalifatischen Truppen niedermähte; da jenen durch ein großes Boron-Wunder sämtliche Erinnerungen genommen worden waren.



Das Emirat Malkillabad für den eiligen Leser

Gebiet: südlich der Khöm, westlich des Szinto bis zu den Eternen, ein kleiner Streifen östlich des Szinto; südlich von Abszint beginnt das Sultanat von Selem.

Einwohner: ca. 15.000

Wichtige Städte und Dörfer: Malkillabad (800), Machsiz (550) Abszint (400)

Wichtige Verkehrswege: Szinto bis Machsiz, Straße entlang des Szinto, Karawanenroute von Malkillabad nach Unau, von Abszint nach Vishia, von Machsiz nach Manesh

Vorherrschende Religion: etwa gleichviel Rastullah- und Zwölfgötter-Gläubige

Sozialstruktur / Regierung: Patriarchat / Emirat Malkillabad

Die Grenze zum Imperium von Al'Anfa verläuft 'irgendwo' westlich von Selem. Während der Kalif Port Corrad als erste alanfanische Stadt betrachtet, zählt Al'Anfa Selem noch zum eigenen Hoheitsgebiet.

SELEM

Das heutige Selem ist ein winziges Überbleibsel der alten Pracht des untergegangenen Elem und längst zum Synonym für verwirrte Geister, Elend, Niedergang und Absonderlichkeiten der verschiedensten Art geworden. Die heruntergekommene Stadt hat schon so manche 'Besitzergreifung' lethargisch über sich ergehen lassen und gehört nur nominell zum Kalifat – oder zu Al'Anfa, je nachdem, wie man es betrachtet.

»Dumppf brütend liegt sie da, die vor Zeiten hehre und reiche Stadt Selem – doch heute hausen nur noch wenige Menschen in ihren Ruinen, zusammengedrängt an einigen Plätzen, die doch nur trügerische Sicherheit versprechen. Denn auch hier gehen Schrecken um, und nicht selten verlieren Männer und Frauen auf offener Straße den Verstand und laufen schreiend davon oder sinken wimmernd zu Boden – scheinbar ohne jeden Anlass. Wen wundert's da, dass sich viele Selemer dem Trunk oder dem Rauschkraut ergeben haben und die meiste Zeit trübe starrend in ihren Hütten



oder auf den schmalen Gassen hocken. Eine Ausnahme machen da nur die Echsenmenschen, denen weder der Wahnsinn noch die Sucht etwas anhaben kann und die sich ungehindert in der ganzen Stadt bewegen – fast scheint es, als hätten sie die wahre Macht über Selem.»

—Kamele und Kalifen. Meine Reisen durch die Khôm in den Jahren 982 bis 988, Ardo Stoeerbrandt

GESCHICHTE

Schon früh wurde der tulamidische Hafen Elem reich durch den Seidenhandel und als Hauptumschlagplatz für die Güter aus den Regenwäldern. Zu Zeiten seiner größten Macht hatte Elem an die 20.000 Einwohner und viele Sklaven und wegen des sumpfigen Untergrundes und zahlreicher Kanäle eine enorme Ausdehnung. In alten Dokumenten und Sagen wird ein Edelsteinkult erwähnt, der zu jenen Zeiten große Bedeutung hatte: Die Mächtigen tranken aus diamantenen Kelchen und brachten Blutopfer auf heiligen Steinen dar. Aus diesen Zeiten stammt vermutlich der Spruch "Es geht zu wie in Elem und Zhamorra", wenn man etwas hochgradig dekadent findet.

Ein Jahrhundert vor Ende der Dunklen Zeiten stürzte ein Meteor in den Selem-Grund; bis heute verrät ein mächtiger Strudel die Stelle, wo das himmlische Geschoss das geheimnisvolle Unterwasserreich Wähjad vernichtete. Die Flutwelle war so gewaltig, dass das Szinto-Tal auf seiner halben Länge überschwemmt wurde und das Meer etwa 40 Meilen westlich von Elem eine natürliche Landbrücke durchbrach und in eine Niederung eindrang, wo heute die Bucht von Port Corrad liegt. Ein Teil des alten Elem versank dabei in den Fluten und den sich in der Folge ausbreitenden Sümpfen. Auch die alte Krönungsstätte der Elemer Großsultane wurde überschwemmt, alle Schatzhäuser in den Selem-Grund gespült. Zurück blieb nur die heute als Nelkra bekannte Insel in der Bucht von Port Corrad. Als das Wasser wieder zurückging, fand man nicht nur die Leichen zahlreicher Ertrunkener, sondern auch von anderen Wesen. Viele Menschen waren verschwunden. Von einigen sagt man, dass sie, an Körper und Geist verändert, zurückkehrten und einige der 'Alten Familien' begründeten.

DIE SELEMER UND IHRE STADT

Seither wurde Selem zunehmend zum Symbol für Elend und Wahnsinn. Es heißt, dass die Selemer sich ausschließlich von Schnaps, Rauschkraut, Fischen wie dem Zitterrochen (der im Süden nicht nur den Novadis als unrein gilt) und einem mürbem Reisbrot ernähren – letzteres hat sogar in den Sprachschatz Einzug gehalten: "Dumm wie Selemer Sauerbrot". Die sprichwörtliche geistige Trägheit soll sich auch auf den Körper erstrecken, so dass man den Selemern nachsagt, "auf Morfus zu reiten". Über der ganzen Stadt liegt der Geruch von Verfall und Fäulnis: Was nicht die Termiten fressen, beginnt in der feuchten Luft zu modern, und Steingebäude versinken mit der Zeit im Schlamm. In Palastruinen hausen Rauschkrautsüchtige und Bettler. In alten, verrotteten Heiligtümern werden Göttern Opfer dargebracht, deren Namen man anderswo nicht kennt (und auch nicht zu kennen wünscht). Verwirrte irren durch die Straßen und flüchten vor den nebligen Dünsten aus den Sümpfen, die Dinge und Erinnerungen mit sich nehmen. Termiten-, Frosch- und Egelplagen suchen die Stadt heim, und scheinbar geistig Gesunde gehen urplötzlich ins Wasser und kehren nie wieder zurück.

Selem liegt einige Meilen vom Selem-Grund entfernt im Mündungsdelta des Szinto. Erreicht man die Stadt vom Meer aus, so passiert man mit Hilfe eines Lotsen oder Efferd-Geweihten ein unübersehbares Labyrinth von großen und kleinen Inseln und Sandbänken. Bereits hier wird man vom modrigen Geruch begrüßt, der über ganz Selem liegt und dem finsternen Wasser des Delta und den dunklen Mangrovensümpfen am Ufer entsteigt, aus dessen Schlamm überwucherte und halb versunkene elemitische Ruinen ragen.

Die Stadt wird von einem Hauptarm des Szinto und einem ehemaligen Hauptkanal geteilt, es gibt jedoch unzählige weitere Kanäle, die

Selem für den eiligen Leser

Einwohner: um 2.900 (davon ca. 10 % Fremde auf den Inseln, 5 % Novadis, 15 % Achaz, 65 % in der Innenstadt, 5 % in Alt-Elem)

Wappen: schwarze Muräne auf blau (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft/Politik: (nominell) Marschall-Gubernator Oderin du Metuant (Al'Anfa; Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulsev XXIX. (auf die Stadt beschränkt), teilweise in Rivalität zu dem Sultan von Selem (und Stammesoberhaupt der Beni Szelemjati), Mahrwan ibn Eslam, und dem Emir von Malkillabad, Scheich Jassafer

Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs, 90 'Gesichtslose' (mit Schuppenmasken verhüllte Truppen des Großkönigs), 50 Al'Anfäner (wechselnde Kontingente), verschiedene andere Leibgardien

Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfäner Ritus), Satuarua und Satinav, H'Szint, diverse geheime Tempel von Echsen-göttern, Rastullah (außerhalb der Stadt)

Wichtige Gasthöfe: Karawanserei (Q7/P8/S35)

Besonderheiten: Halle der letzten Geheimnisse (verlassene Magierakademie), Silem-Horas-Bibliothek, Noionitenkloster (im Szinto-Tal); das Schuppengewölbe (behängt mit Echsen-schuppen), Zylyas Laboratorium (von Rachegeistern heimgesuchtes Alchimistenlabor), die Treppe nach Amhas (endet an einer Felsenwand; einst eine Dunkle Pforte), H'Szint-Heiligtum Shr'Szint in Ch'Rys Szinth, Eiszapfenkrypta (Versuchsstätte von Tubalkain), Villa Herroch (Palast des Magiers Tubalkain) und viele weitere geheimnisvolle Stätten; schwer passierbares Inselgebiet

Stimmung in der Stadt: Hinter dem alles erfassenden Verfall verbergen sich Wahnsinn, Schrecken und Mysterien aus ältesten Zeiten – alles vergeht, doch wenig von dem ist tot, was in Selem ewig liegt.

Währung: Kupferschillinge, Münzen aller Länder, Rauschkraut und anderer Gütertausch, bei den Achaz auf Schnüren gezogene Perlen und Muscheln

Sprachen: Tulamidya, Garethi, Zelemja, Rssahh

Was die Selemer über ihre Stadt denken: "Niemand kann diesem Ort entkommen – es gibt hier Fesseln, die mehr als nur Körper und Geist binden. Unsere Stadt? Wir gehören Selem und Selem gehört den Geschuppten und den fischäugigen Kreaturen, die nachts durch die Gassen schleichen." (verschiedene Selemer)

"Ich bin froh, dass ich morgen Selem verlasse, andernfalls ende ich wie Wanjusch, den wir letzte Woche zu den Noioniten gebracht haben." (Ilpetta Wanjeska, zeitweise Kontorleiterin in Klein-Festum)

durch Alt-Elem führen und sich weit ins ehemalige Stadtgebiet erstrecken, so dass man die meisten Orte mit dem Boot erreichen kann (wo die Kanäle nicht versumpft sind).

Die bewohnte Stadt macht etwa ein Zehntel der noch nutzbaren Stadtfläche aus, was wiederum einem Dreißigstel der früheren Gesamt-Stadtfläche entspricht.

Selem lässt sich grob in sechs Stadtteile ordnen: Westlich des Szinto liegen das *Hafenviertel* mit den Inseln, auf denen sich die Kontore ausländischer Handelshäuser befinden, und der Stadtteil *Königsgärten*, östlich, nahe den Sümpfen, liegt das von Achaz bewohnte *Ch'Rys Szinth*.

In der Mitte, auf einer Insel, die durch den Hauptarm und einen ehemaligen Kanal begrenzt wird, liegen *Khajramar* und die *Unterstadt*. Um all diese Viertel herum zieht sich ein Gürtel verlassener Villen und Landhäuser, die die Wildnis teilweise zurückerobert hat und in denen bisweilen seltsame Gestalten hausen: *Alt-Elem*.



KÖNIGSGÄRTEN

Dieser etwas erhöht liegende Stadtteil war einst das Herz von Elem. Die Straßen und Plätze sind gepflastert, und der ständig wehende Sirl vertreibt die ekligen Ausdünstungen des Schlangenflusses und der Sümpfe. Dennoch sieht man auch hier die Spuren des Zerfalls: Moose und Flechten überziehen gesichtslose Statuen von Göttern und Herrschern, die Wurzeln von Bäumen und Büschen verrichten ihr zerstörerisches Werk an Mauerwerk und Springbrunnen, in denen brackiges Wasser steht und froshäufige Kreaturen hausen.

DER PALAST DES GROßKÖNIGS

Die großzügige Anlage, erbaut im Stil tulamidischer Potentaten aus weißem und rosafarbenem Eternenmarmor mit Springbrunnen, Wandelgängen und hohen Ecktürmen, ist noch immer eines der prächtigsten Gebäude der Stadt. Sie erhebt sich auf einem niedrigen Hügel, umgeben von ausgedehnten, verwilderten Gärten. Die Marmorkäfige des Chimärentgartens der Großsultane sind zerfallen, lediglich in einigen werden zur Erbauung des Großkönigs Mischwesen aus Achaz und Mensch gehalten oder Kreaturen gezeigt, die Fischer im Selem-Grund fingen. Wenn auch die Anlage bereits leichte Spuren des Verfalls aufweist, so kann sie doch immer noch als für Selemere Verhältnisse gepflegt gelten. Woher Seine Großkönigliche Majestät die Dukaten zum Erhalt des Palastes nimmt, ist ungewiss, aber er besitzt noch genügend Geld und Macht, um sich einen ansehnlichen Hofstaat zu halten.

In einer Zisterne am Fuße des Palasthügels haust eine Kreatur, die von jener Flutwelle, die Elem zerstörte, hineingespült wurde. Nur der Fremde schöpft hier Wasser, während der Selemere beiläufig Rauschkraut- und Speiseopfer darbringt.

DIE SILEM-HORAS-BIBLIOTHEK

Inmitten des Stadtteils Königsgärten liegt ein Bauwerk, dessen einst rosenfarbener Marmor im Laufe der Jahre stumpf und grau geworden ist. Moose und Schimmel haben sich auf den einst wunderschönen Reliefs und Statuen angesiedelt. Mit viel Phantasie erkennt man ein Hesinde-Standbild, doch ihr Gesicht ist zerstört, und den anderen Zwölfgötter-Figuren erging es ähnlich oder schlechter: Von Praios' vergoldetem Leib stehen nur noch die Füße, und dort, wo Ronda und Phex zu suchen wären, gähnen leere Mauerlücken.

Selten einmal findet ein Besucher hierher in dieses Gebäude, das einst der Stolz der Selemere hatte werden sollen: Als Kaiser Silem die zerstörte Stadt besetzte und Aufbaumaßnahmen einleitete, zählte zu den ersten errichteten Gebäuden auch eine prächtige Bibliothek, die alles Wissenswerte der Zeit enthielt. Insbesondere aus den Ruinen Elems ließ er hier alles Schriftgut zusammentragen – was er jedoch als Ketzererei auffasste, wurde im Untergeschoss eingemauert.

Doch die Zeiten vergingen, die Gebäude verfielen, die Bibliothek geriet, ebenso wie die ganze Stadt, bei den Bosparaner und Garethre Kaisern fast in Vergessenheit – desgleichen bei den meisten Wissenschaftlern und Forschern.

Heute kümmern sich nur noch fünf Gelehrte um die Pergamente und Schriftrollen – ohne Bezahlung. Daher können sie nicht einmal die wenigen Schriften erhalten, die noch nicht dem Moder und der Fäulnis zum Opfer gefallen sind. Und so hausen Zerstörung und Verfall in den Regalen der Bibliothek, ein Geruch nach verrottendem Papyrus, verschimmelndem Pergament und Rattenkot hängt unauslöschlich in der Luft. Das Papier alter bosparanischer Geschichtswerke und Kaiserurkunden dient Mäusen als Nistmaterial, und in uralten Liturgien brüten Würmer, Schnecken und anderes Ungeziefer.

Der Feruzef (Zelemja für 'Bücher-Meister') *Heshdan al-Azzar*, ein ehemaliger Hesinde-Geweihter und der letzte Spross einer alten Bibliothekarsdynastie, ist ein gebrochener Mann: Um Geldgeber für die nötigen Kopierarbeiten und Reparaturen am Gebäude zu finden, veröffentlichte er eine Liste der spektakulärsten Bände der Bibliothek, doch brachte ihm dies nichts ein außer dem Ruf eines verrückten

GESCHICHTE SELEMS

vor dem Fall Zze Thas: An der Mündung des Szinto stehen echsische Tempel und Siedlungen, Erwähnung einer alten Siedlung Z'lem.

ca. 2000–1500 v.BF: In den Echsensümpfen südöstlich Selems entsteht und vergeht das Echsereich der Cisk'Thr.

um 1700–1600 v.BF: Die erste tulamidische Siedlung Lem (später Elem genannt) etabliert sich als wichtiger Handelsstützpunkt.

ca. 1500 v.BF: Das Sultanat Elem ist faktisch unabhängig.

1324 v.BF: Der erste Diamantene Sultan erringt die Herrschaft über Elem.

405 v.BF: Elemer Truppen, darunter auch echsische Söldner, vertreiben die Bewohner des Shadif.

341 v.BF: Gründung von Groß-Elem (auch Neu-Elem; tul.: Hôt-Elem; heute: Hôt-Alem) als Außenposten

267–185 v.BF: Das Großsultanat von Elem erobert, teilweise mit Hilfe echsischer und krakonischer Söldner, die Emirate Mirham, Thalusa und Mengbilla.

106 v.BF: Ein Meteor fällt in den Selem-Grund; die Flutwelle zerstört Elem und den größten Teil der tulamidischen Flotte.

89 v.BF: Elem wird von der Flotte des Alten Reiches besetzt; der erste Großkönig unterstellt sich Silem-Horas und erkennt seine Herrschaft an.

ab 0 BF: Nach Bosparans Fall regieren die Großkönige weitgehend unabhängig vom Neuen Reich.

281 BF: Schließung der Magierakademie, der Halle der Letzten Geheimnisse

ab 666 BF: Eine Jahre andauernde Kälteperiode führt dazu, dass die Selemere erstmals Schnee auf ihren Dächern erleben und die Achaz sich zeitweilig aus der Stadt zurückziehen.

774 BF: Malkillah I. erobert Selem und setzt den ersten Selemere Sultan ein.

1004 BF: El Harkir plündert das Hafenviertel.

22. Firun 1008 BF: Nach kurzem Widerstand erobern die Al'Anfaner Selem; der Großkönig unterwirft sich dem Patriarchen; Eslam, der Sultan von Selem, bricht seine Zeltstadt bei Abszint ab und flieht; wegen dieses Versagens wird noch im selben Jahr das Emirat von Malkillabad aus dem Sultanat herausgelöst.

Ende Travia 1010 BF: Das Szinto-Tal wird von marodierenden Novadis und Söldnern heimgesucht, die sich auch untereinander bekriegen; mehrfach ist Selem umkämpft; die Insel Klein-Al'Anfa wird bei einem selemitischen Aufstand verwüstet.

28. Travia 1010 BF: Malkillah III. ernannt Scheich Jassafer zum neuen Emir von Malkillabad und unterstellt ihm das Szinto-Tal und damit große Teile des Stammesgebietes der *Beni Szelemjati*; dem Sultan von Selem bleibt nur seine Zeltstadt, die er sicherheitshalber erst Monate später wieder an den Szinto verlegt.

2.–4. Boron 1010 BF: Das Heer der Kasimiten wird vor Selem von den alanfanischen Truppen Oderin du Metuants gestellt und geschlagen.

1025/26 BF: Der Sultan von Selem zieht in den Krieg gegen die Achaz und flieht; er gilt seitdem als verschollen, neuer Sultan wird sein Sohn Mährwan ibn Eslam, der heute nur noch Stammesoberhaupt der Beni Szelemjati ist.



Selemers. So hat auch er sich dem Trunke ergeben und sucht im Rausch Vergessen, dabei entgleitet ihm der Erhalt der letzten Bücher mehr und mehr. Seit einiger Zeit besuchen ihn einige merkwürdige Leute, die auffälliges Interesse an alten verbotenen Schriften an den



Tag legen. Denn zwischen Schatzkarten, die angeblich von dem legendären Kapt'n Brabacciano stammen, finden sich Manuskripte in Zhajad und Chuchas-Glyphen, die dank einer Art von OBJECTOFIXO nicht entfernt werden können. Doch bisher hat ihm sein Gehilfe Arsellarman, der Geist eines seiner Vorfahren, immer helfen können, unliebsame Besucher los zu werden. Einige dieser Werke sind aufgrund des moderresistenten *Selem Grün* (Papier aus Algen, manchmal aus Sansaro-Tang) in einem relativ guten Zustand.

Auch die anderen Häuser dieses Stadtteils lassen auf einstigen Glanz schließen. Fast alle besitzen große Gärten und sind von hohen Mauern umgeben. Hier wohnen die 'Alten Familien' und die letzten verbliebenen Edelleute und Würdenträger der Stadt. Am Nordende des Viertels steht an der Szintostraße der Tempel der Peraine, und der Kult der Göttin weist Ähnlichkeiten mit der Tsa-Verehrung auf. Hinter dem Tempel liegt ein bis zum Szinto reichender Kräutergarten.

Nach Westen gehen die Königsgärten unmerklich in Alt-Elem über: Die Parks sind verwildert, das Pflaster der Straßen ist zerborsten und von Unkraut überwuchert, und die Dächer der Villen sind teilweise eingestürzt. Dennoch wohnen hier noch vereinzelt Leute, vor allem solche, die man besser nicht nach ihrem Woher und Wohin fragt.

DAS HAFENVIERTEL

Zum Hafenviertel gehören sowohl der Uferstreifen westlich des Szinto als auch viele Inseln und Inselchen im Fluss, die sich bis an den Selem-Grund erstrecken. Auf diesen Inseln befinden sich Rauchstuben, Schnapsbuden und Hafenkaschemmen, aber nur wenige Wohnhäuser. Dazwischen ankern mehrere Zedrakken, die als Hausboote dienen.

Aus einem heute nicht mehr nachvollziehbaren Grund haben die hier anlegenden Händler die Inseln nach ihren Heimathäfen benannt. So gibt es Klein-Havena, Klein-Festum, Klein-Grangor, Klein-Zorgan, Klein-Perricum, Klein-Al'Anfa und weitere. Die Inseln sind untereinander durch baufällige Brücken und Floßverkehr verbunden.

Auf Klein-Grangor steht das Haus der Lotsen. Zwar kann man den Hafen auch ohne ihre Hilfe anlaufen, aber der Schlangenfluss führt soviel Schlamm mit sich, dass zuweilen in wenigen Wochen Sandbänke entstehen. Es empfiehlt sich nicht, das Hafengesindel anzuhäufeln, um das Schiff wieder flott zu machen; erfahrungsgemäß fehlt nachher alles, was leicht verkäuflich ist.



Die Gerichtsbarkeit liegt bei den jeweiligen Hafenmeistern, die sich zu einem losen Rat zusammengeschlossen haben. Dieser vertritt die Interessen der Händler gegenüber dem Großkönig und regelt untereinander auftretende Streitigkeiten. Aber auch der Rat kann nur wenige Büttel und Schläger als Schutztruppe bezahlen. Als El Harkir 1004 BF den Hafen plünderte, zogen es die Räte vor, ihm das Viertel zu überlassen.

Nur selten betreten die Seelente das Hafenviertel (allenfalls, um im Efferd-Tempel ein Opfer darzubringen), da es äußerst gefährlich ist, sich in die Geheimnisse und Mysterien der Stadt einzumischen. Dennoch gibt es einige Mutige, die den seltsamen Vergnügungen Selems in febriger Sucht verfallen sind. Wer sich nicht an Äußerlichkeiten wie Glubschaugen, verkrüppelten Ohren und schuppiger oder öliger Haut stört, dem bieten die berauschten, froschlippigen Lustknaben oder langzüngigen Hafenhuren besondere Reize.

DER EFFERD-TEMPEL

Von den Statuen dreier Gottheiten im dachlosen Rund dieses Tempels sind nur noch die steinernen Flossenfüße erhalten.

Silem-Horas selbst ließ sie entfernen und im Selem-Grund versenken. Nun wacht über ein tiefschwarzes Wasserbecken, von dessen Grund ein mysteriöses Glimmen die Unergründlichkeit des Meeres symbolisiert, ein härtiger Efferd. Sein Reittier ist ein dreiäugiger Delphin, dessen versilberte Haut schon lange angelaufen und zu einem schmutzigen Schwarz geworden ist. Es scheint, als würde sich sein zorniger Blick auf die gegenüberliegende Wand richten, wo unter abplatzendem Putz Gestalten zutage kommen, die nicht zum Efferd-Kult, wie man ihn kennt, passen wollen: Algenwesen, die Zedrakken zerdrücken, Tentakelmonster, denen großäugige Jungfrauen geopfert werden, und hundertäugige Kraken, die gegen silberne Delphine kämpfen.

Die Floßleute

In Selem sieht man gelegentlich die Schilfloote der Floßleute: kreisrunde Gefährte aus Schilfbündeln mit etwa acht Schritt Durchmesser, einem kleinen Mast und als Besatzung einer Familie der Tocamuyac, wie sie selbst sich nennen. Unvermittelt tauchen diese Boote im Hafen auf, zwei oder drei kleinwüchsige, braunhäutige Männer und Frauen, nur mit Lendenschurzen bekleidet, gehen an Land und tauschen Trockenfisch, Sansaro-Salbe (gegen Insektenstiche, Parasiten und Krankheiten), Perlmutter, Schildpatt und Jade gegen Mehl, Metallwaren, Stoffe und Tontöpfe. Mehr zu den Tocamuyac finden Sie in *Meridiana* auf S. 164.



KHAJRAMAR

Khajramar liegt auf der Nordhälfte jener Insel, die durch den Szinto und den Kanal gebildet wird. Hier leben vorwiegend Reisbauern, Flussfischer und Perlentaucher – im südlichen Teil auch einige Krämer und Zugereiste aus dem Balash und Thalusion. Stinkende Selemferkel suhlen sich in Löchern in der Mitte der Hauptstraße, und nachts sind alle Fensterverschlüsse fest geschlossen und werden auch bei einem Hilferuf nicht geöffnet. Man versucht, 'unter sich' zu bleiben, und fürchtet alles Fremde – und Alte – sowie Dinge und Kreaturen, die in den Kanälen hausen, von denen man sagt, dass es sich bei ihnen um entkommene halbmenschenliche Krakonier-Brut handelt.

Von der Hauptstraße ausgehend wird die Bebauung nach Norden hin immer lichter und geht jenseits des Kanals in die großen, durch Bewässerungskanäle voneinander getrennten Reisfelder über, die sich szintoaufwärts ziehen und wie ein Keil in die verlassenen Landhäuser von Alt-Selem schneiden. An der Stelle, an der die Hauptstraße den Stichkanal überquert, findet sich eine große **Karawanserei** nebst **Rastullah-Bethaus**, die auch häufig als Garnison für die Truppen eines Eroberers – seien es Al'Anfaner oder Novadis – verwendet wird.

DIE UNTERSTADT

Von der Hauptstraße aus nach Süden wird dieser Teil der Insel immer verfallener, gelegentlich unterbrochen von ausgebrannten Ruinen und vereinzelt schäbigen Hütten. Am Ufer stehen die Reste der alten Hafenanlagen, verfallene Lagerhäuser und schiefe Kräne, halb versunken im Morast. Die Luft ist erfüllt von den üblen Ausdünstungen von Betrunknen und Kadavern, von Sumpfgas, süßlichen Rauschkrautdämpfen und dem Gestank verrottenden Holzes. Ein alter 'H'Ranga'-Tempel ist eher eine Rauschkrauthöhle, in den Ruinen anderer alter Tempel hausen die Ärmsten der Armen.

DER TEMPEL DES VIERARMIGEN

»Eine Wäscheleine spannt sich von dem letzten noch vollständig erhaltenen Arm einer trollgroßen muskelbepackten Statue. Zwischen den mit angelaufenen Bronzeschienen gepanzerten Beinen hat sich ein sabbernder Greis zum Sterben niedergelegt, während ein halbes Dutzend dreckiger Kinder am Rand eines mit modrigem Wasser gefüllten Beckens spielt, von dem aus eine tiefe Blutrinne zu einem schwarzen Altar führt. Eine vorzeitig gealterte Frau benutzt den abgebrochenen Hauer der bulligen Fratze des vergessenen Gottes; um Wurzeln für ein karges Mahl zu zerstampfen. Zwischen den Bruchstücken steinerne Arme und Hände, deren kostbare Metallwaffen schon lange geraubt sind, wachsen Büsche und sprengen mit ihren Wurzeln die letzten heil gebliebenen Steine.«

—Reisebericht aus Selem, neuzeitlich

In der Unterstadt geschehen die meisten Verbrechen, hier sitzen Verrückte wild kichernd oder apathisch an die Hauswände gelehnt, und hier ist es nicht ungewöhnlich, eine Leiche kopfunter im Brackwasser zwischen den Kais treiben zu sehen. Den Fremden wird vom Besuch dieses Viertels stets abgeraten, und nur die Kühnsten – oder Leichtsinnigsten – schlagen diese Empfehlung aus.

CH'RYS SZINTH

Selem ist wie Brabak eine der wenigen Städte, in denen eine echsische Gemeinschaft lebt. Die Hütten der Achaz liegen im Osten der Stadt. Teilweise sind sie auf Pfählen ins Wasser gebaut, teilweise handelt es sich auch um auf Schilfboßen schwimmende Häuser. Die wenigen Steingebäude in diesem Viertel sind der gut besuchte **Tempel der H'Szint** unter dem, wie nur wenige Achaz und kein Mensch weiß, das Heiligtum *Shr'Szint* liegt (siehe GKM 121), alte Elemer Ruinen und einige ehemalige Lagerhäuser und Hotels auf der **Schlangeninself**, der östlichsten der Hafeninseln.

Neben den *Chriaz Imxxiu* gibt es nur wenige Angehörige anderer

Stämme und einige wenige Archaische Achaz in Selem. Die Achaz vom Stamme der *Chriaz Imxxiu* haben mit den übrigen Stadtbewohnern wenig zu tun, sind aber auch nicht ungelitten. Sie verkaufen Gemüse, Kräuter und selbst gefertigte Lederwaren auf dem Markt und werden gelegentlich wegen ihrer Heilkünste aufgesucht. Mutige – oder Selemer – probieren auch die 'Köstlichkeiten' der echsischen Garküche am Markt, wo man zuschauen kann, wie Schlangen filetiert und zu den Lotoswurzeln in den Topf geworfen werden. Aber dies ist noch die harmloseste Kostbarkeit hier ...

Im Wesentlichen kommt es nur mit Novadis zu Reibereien, denn vereinzelt versuchen die Diener des Rastullah, ihre Erzfeinde zu provozieren, so dass sie Grund für deren Bekämpfung oder Vertreibung finden. Allerdings kommt es auch zuweilen von Achaz-Seite zu Übergriffen gegen Händler, die mit echsischen Produkten wie Iryanleder und Schildpatt handeln. Gelegentlich besuchen einige Achaz vom Stamm der *Akrr'ter* Ch'Rys Szinth, um hier ihre Waren – etwa Meteoreisen – zu verkaufen.

ALT-ELEM

Unter dieser Bezeichnung fasst man all die verlassenen Gebäude zusammen, die sich wie ein Gürtel um die ganze Stadt ziehen, von den Ruinen auf den Sandbänken und Sumpfindeln im Süden des Hafens bis zu den verlassenen Villen und Herrenhäusern im Dschungel östlich und westlich der Kernstadt. Diese Häuser künden von der einstigen Bedeutung der Stadt und bezeugen, dass hier früher einmal mehr als zehntausend Menschen gewohnt haben. Jene Gestalten, die jetzt hier hausen, haben oft den übelsten Leumund: Geächtete und Verbrecher aus allen Teilen Aventuriens sollen sich hier verbergen, Schwarzmagier und Dämonenanbeter, Meuchlerbanden und Diener des Namenlosen. Selbst viele hart gesottene Selemer wagen sich nicht tief in diese Ruinen der Vergangenheit.

Hier kann man Scurrilitäten entdecken wie **Die Halle der Letzten Geheimnisse**, eine aufgegebene Magierakademie, den einzigen bekannten **Satuaria-Satinav-Tempel** außerhalb verborgener Orte der Achaz, **Zylyas Laboratorium**, in dem während der Magierkriege Experimente an Menschen durchgeführt wurden, ein altes Herrenhaus, in dessen Keller ein Sphärentunnel mündet, der zur gorischen Wüste führt, oder die **Villa Herroch**, den Palast des legendären Magiers **Tubalkain**, in dem die Glanzzeit der Tulamiden wie von Geisterhand aufrecht erhalten wird.

SATUARIA- UND SATINAV-TEMPEL

Dies ist der einzige Tempel Aventuriens, in dem Menschen und Achaz die Zweiheit von Welt und Zeit in Gestalt **Satuarias**, der Erdtochter, und **Satinavs**, des Wächters der Zeit, verehren. Der Tempel besteht aus zwei aneinander grenzenden und durch einen kurzen Gang verbundenen Kuppeln. Hier stehen sich **Satinav** in Gestalt einer aufrecht gehenden Hornechse und seine Schwester **Satuaria**, eine immense, hockende Krötengestalt gegenüber. Während **Satuarias** Leib mit Pflanzen überwuchert ist, die in der erdig-modrigen Luft hervorragend gedeihen, ist der Boden vor dem Herrn der Zeit mit einem den Geist verwirrenden Mosaik bedeckt. In dessen Mitte befindet sich ein scheinbar endloser Schacht, von dessen Grund das Säuseln eines fernen Windes zu hören ist.

Es gibt mehr Gerüchte über diesen Tempel als Wahrheiten: Der Magus **Tubalkain** (siehe **Tubarek al'Kain der Tausendjährige**, Seite 158) soll angeblich in Selem weilen, weil dieser Tempel ihm Unsterblichkeit verschafft; die Alten Familien halten hier vermeintlich verjüngende Rituale ab; die Waffen seiner Wächter lassen die Getroffenen vorzeitig altern und seine Priester sollen nicht älter werden, sondern sich bis zum Nicht-Leben verjüngen.

DIE HALLE DER LETZTEN GEHEIMNISSE

Einst eine berühmte Akademie ähnlich der heutigen Dunklen Halle der Geister zu Brabak, ist das Gebäude seit 281 BF verlassen,



nachdem es durch zunehmende und schließlich ständige Dämonenpräsenz unbewohnbar geworden war. Selbst heute wagen sich nicht einmal mehr die düsteren Magier in die verfallenen Gemäuer, allen Gerüchten über machtvolle Artefakte und uralte Schriftrollen zum Trotz. Denn die dem Wahnsinn verfallenen Neugierigen, die einst einen Besuch wagten, sprechen Bände. Tatsächlich ruhen die Bücher heute zumindest teilweise in der Silem-Horas-Bibliothek, wohin sie von den flüchtenden Magistern bei der Schließung der Akademie gebracht wurden. Aber möglicherweise liegen doch noch einige alte Werke in den Räumen und verrotten nach und nach, wenn sie nicht schon längst ein Opfer der allgegenwärtigen Fäulnis geworden sind.

AUßERHALB DER STADT

DAS KLOSTER DER POIONITEN

Etwa drei Fußstunden szintoaufwärts liegt das Kloster der Noioniten. Dieser Orden, der sich der Pflege und Heilung geistig Verwirrter gewidmet hat, wurde 617 BF von der Boron-Heiligen Noiona gegründet. Das mächtige Gebäude aus dunklem Granit erhebt sich wie eine Festung aus den Gärten und Feldern am Hang einer der Schleifen des Schlangenflusses. Hier betreuen etwa dreißig Angehörige des Ordens und ein Dutzend Laien fast die dreifache Anzahl von Personen, die unter Wahnvorstellungen, Persönlichkeitsverlust und Besessenheit leiden. Das Gebäude besitzt vier oberirdische und drei unterirdische Geschosse sowie einen großen Innenhof. Während in den Kammern im Untergeschoss die hoffnungslosen Fälle verwahrt werden, finden sich in den Geschossen darüber die fortschreitenden Stufen der Heilung. Dies ist unter anderem an der Größe der Fenster zu erkennen, die von unten nach oben zunimmt.

Im Kloster ist der Wahnsinn stets präsent: das Kreischen Wahnsinniger, die sich in fauligem Stroh erleichtern; das irre Kichern und Glucksen einer alten Frau, die "das Weltenrund" geschaut hat; die teilweise selbst wirr werdenden Noioniten; mit Kreidestein an die Wände gekritzelte Wahrheiten selbst ernannter Weiser und der genial-überdrehte Gesang eines hier gestrandeten Halbfelsen – wer hier zu lange verweilt, wird diesen Ort vielleicht nie wieder verlassen.

RASCHID RA'AD – DIE RESIDENZ DES SULTANS

Heutzutage ist der Sultan von Selem nur noch Stammesoberhaupt der Beni Szelemjati, die wiederum Untertanen des Emirs von Malkillabad sind. Der Sultan residiert in einer prächtigen und ausgedehnten Zeltstadt in den Szinto-Auen, einen halben Tagesmarsch östlich von Selem. Langsam wird aus der Zeltstadt mit ihren rund 750 Einwohnern eine kleine befestigte Siedlung, in der Reis, Obst und Wein angebaut wird.

Seit der Vertreibung durch die Al'Anfaner befinden sich hier auch einige Mawdliyat der 'Schule von Selem'. Momentan lehren hier nur drei als etwas 'verwirrt' zu bezeichnende Rechtskundige die "einzig glückselig stimmende Lehre unseres allerersten Herrn". Sie halten sich meist in unmittelbarer Umgebung zum jungen Sultan auf, der im Zentrum der weiß-grau gehaltenen Zeltstadt residiert. Verwirrend sind für den Fremden die Lager der Handwerker und Krieger aufgestellt, fernab jeder militärischen Klarheit. Der Palast aus Tuch und Plane des Sultans *Mahrwan ibn Eslem* ist daher nur schwer aufzufinden – und der ihm feindlichgesonnene Emir von Malkillabad wirft diesem deswegen dieselbe Feigheit vor, mit der Mahrwans vor den Echsen geflohener Vater gebrandmarkt wurde. Tatsächlich muss der Sultan jederzeit mit einem Attentat rechnen, hält er doch den Anspruch auf die Stadt Selem wider das Protektorat von Al'Anfa und den Großkönig aufrecht. Hin und wieder unternimmt er eher willkürliche Angriffe auf die 'versunkene Stadt', wobei es ihm mangels eigener Truppen mehr um Beute als Rückeroberung geht. Dennoch ist es sein wahrer Traum, ein 'Neues Selem' auf den Ruinen der Stadt zu errichten. Durch Einnahmen aus Pferdezucht und Zöllen (von denen der Emir keinen Anteil erhält) sowie gelegentlichen Überfällen finan-

ziert, lebt der Sultan ein Leben im Luxus und spinnt, ebenso wie sein Vater, hochfliegende Pläne mit dem unteren Szinto-Tal.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Es gibt nur noch wenig, weswegen es sich lohnt, den Hafen Selems anzulaufen. Die häufigsten Waren stammen aus den Echsensümpfen: Gewürze, Kräuter, Hölzer, Teer, Schildpatt und Iryanleder (im Sumpf gesäuertes feuerfestes Echsen- und Schlangenleder). Hinzu kommen Perlen und einige Luxuswaren, die die Stadt über den Szinto erreichen, zum Beispiel Salz vom Chichanebi-See oder Unauer Porzellan. Viel häufiger bringen Schiffe Glücks- und Schatzsucher hierher, von denen die meisten in Alt-Elem und den Echsensümpfen alten Legenden nachspüren, oder Piraten, die hier ihre Beute loswerden wollen.

HERRSCHAFT

DIE ALTEN FAMILIEN

Die Nachkommen der ersten tulamidischen Siedler, die einst im noch jungen Elem Fuß fassten, haben noch immer großen Einfluss auf die Geschehnisse der Stadt. Man sieht sie jedoch selten außerhalb ihrer Villen und wenn, dann nur tief verschleiert. Unter ihnen sollen sich einige befinden, die der unheiligen Verbindung von Menschen und Echsen entstammen. Wer es als Fremder wagt, das Geheimnis dieser Familien lüften zu wollen, muss damit rechnen, alsbald (wie so viele vor ihm) tot im Hafenbecken zu treiben oder auf den Hausaltären der Familiengötter zu enden.

DER GROSCHKÖNIG

Ebenfalls den Alten Familien zugehörig ist der Großkönig, der in der Nachfolge der Elemer Herrscher residiert. Die ununterbrochene Linie der Großkönige wurde von Wesiren und Priestern der Elemer Großsultane begründet, die ihren Herren im alten Hofzeremoniell nachfolgten: Der Großkönig residiert abgeschlossen in seinem Palast und tritt niemals vor sein Volk. In seinem Hofstaat dienen und huldigen ihm Menschen, Achaz und seltsame Mischwesen, die alten Ritualen entspringen.

Auch wenn die 'Großköniglich Selemere Kurier' für ihre Langsamkeit bekannt, so sind sie doch Augen und Ohren des Herrschers, der sich mal Al'Anfa und mal dem Kalifat zuwendet, je nachdem, wer seine Regentschaft in Gefahr bringt.

Selem im Spiel

Abenteuer in Selem sind immer von Zerfall, Untergang, Dekadenz (der sprichwörtlichen 'Selemie'), Feuchtigkeit, ungesundem Klima, Ungeziefer, Krankheiten und Wahnsinn geprägt. Unweigerlich stößt man auf die – verfallenden – Spuren der Vergangenheit und die Reste einstiger Größe. Über dem degenerierten Volk thront ein isolierter Großkönig, dessen Namen man nur ehrfurchtsvoll flüstert, wenn man es überhaupt wagt, ihn auszusprechen. Statt von den 'Alten Familien' spricht man nur von den 'Alten'. Echsensümpfe, Echsenmenschen, der Selem-Grund und seine Geheimnisse, Kreaturen, die durch die Nacht schleichen – der Selemere lebt ständig in Furcht und ist bestrebt, diese im Rausch zu betäuben.

Zu Abenteuern in Selem gehören 'Archetypen' wie der glubschäugige feiste 'Alte' mit der seltsamen, schuppigen Hautkrankheit; die verschleierte, stark lispelnde alte Dame; die junge, vollkommen haarlose Hafendirne mit dem starren Schlangenblick; eine grünhäutige Alchimistin in einem – trotz brütend warmer Außentemperaturen – stark beheizten Arbeitsraum oder der Händler, der ständig nach Luft schnappt, als sei er ein Fisch, den man an Land geworfen hat.



DIE NOVADIS

Wahre Novadis meiden die eigentliche Stadt Selem, in der es von Echsen und fehlgeleiteten Ungläubigen nur so wimmelt. 26 Meilen im Osten steht ihre Zeltstadt Raschid Ra'ad, von wo aus die Beni Szelemjati das Treiben der Echsen und Al'Anfaner grimmig beobachten (s.o.). Ihr Sultan, der ehrgeizige, jedoch unter den wirren Einflüsterungen seiner Mawdliyat stehende **Mahrwan ibn Eslam**, hält den Anspruch auf Selem aufrecht und stößt ab und an mit Trupps gegen die Stadt vor, was meist in grässlichen Massakern endet. Ihrem Glauben nach müssten die Novadis die gesamte Stadt auslöschen, denn gleich ob Mensch oder Achaz: alle Einwohner Selems sind für einen Strenggläubigen als Feinde – wenn auch unterschiedlicher Stufen – zu betrachten. Mahrwan und seinen Mannen aber geht es nicht um die Stadt an sich, sondern lediglich um den

politisch gefestigten Anspruch auf diese. Und so ist es ihr vornehmliches Ziel, zunächst die Al'Anfaner endlich wieder aus dem Selem-Grund zu vertreiben.

Bei diesem Bestreben geraten die Beni Szelemjati jedoch in Konflikt mit dem *Emirat von Malkillabad*, das 1008 BF aus dem ehemals übermächtigen Sultanat Selem zur unmittelbaren Kontrolle durch den Kalifen herausgeschnitten wurde. Der dortige Emir sieht die Beni Szelemjati als notorische Kriegstreiber an, so dass es immer wieder zum Konflikt unter den Novadis über ihre Politik gegenüber Selem kommt. Verstärkt wird dies durch den Konflikt zwischen dem Emir und dem Sultan, dessen Stamm eher seiner Politik folgt. Tatkräftiges Handeln wird hierdurch oft schon im Keim erstickt, weshalb sich am Status quo der novadischen Belagerung Selems auch in absehbarer Zeit wenig ändern dürfte.

DIE ECHSENSÜMPFE

»Wie man hört, zollen die Echsenmenschen im Süden dem König von Brabaq Tribut. Ich denke, auch hier ließe sich manch ein Batzen einholen – so man nur in die Sümpfe vordringen könnte.«

— Jahresbericht von Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen, Obrist der Stadtgarde von Kannemünde, an den Alten Rat von Festum, 1004 BF

Die Echsensümpfe zwischen Selem und Kannemünde sind der letzte Rest jener gewaltigen Sumpflandschaft, die sich einst bis zum Binnenmeer Zze Thas erstreckte – dort, wo heute nur die Ödnis der Khôm-Wüste liegt. Es gibt nur wenige menschliche Siedlungen am Rande der Sümpfe: **Port Zornbrecht** liegt auf einer sumpfigen Halbinsel südlich von Selem. Der Hafen wurde erst zu Beginn des Khôm-Krieges von Al'Anfa angelegt; von hier aus lässt sich die Einfahrt zur Tränenbucht kontrollieren. **Port Kellis** ist ein noch aus der Zeit der Ersterkundung des Perlenmeers stammender kleiner Hafen am östlichen Ende der Echsensümpfe. Er wird bisweilen von bornländischen Schiffen auf dem Weg nach Kannemünde angelaufen. Im kleinen Dörfchen **Chag** und anderen, manchmal nur kurzfristig bestehenden Siedlungen leben Menschen zweifelhaften Schlags. Von hier aus dringen immer wieder Mutige auf der Suche nach wertvollen Kräutern, Gewürzen (zum Beispiel Vanille, Rauschkräuter, verschiedene Farbstoffe) oder anderen Waren (Reptillleder) und Legenden (wie der Quelle der ewigen Jugend) in die Sümpfe vor. Die einzigen ständigen Bewohner sind jedoch Achaz, Ziliten und Marus.

In den Sümpfen ist es tagsüber ständig feucht (genau gesagt: heiß und feucht) und nachts kühl und feucht. Ein Wechsel zwischen den Jahreszeiten ist kaum spürbar. Frühmorgens steigt Nebel aus den Sümpfen und bleibt in geisterhaften Fahnen an den ausladenden Ästen abgestorbener Bäume hängen. Auch tagsüber ist kaum einmal die Sonne durch den immerwährenden Dunst zu erkennen. Gegenstände, die diese Feuchtigkeit nicht vertragen, zum Beispiel Papier, alchimistische Pülverchen, Bogensehnen und Proviant werden innerhalb kürzester Zeit unbrauchbar.

LANDSCHAFTEN

Drei verschiedene Landschaften prägen die Echsensümpfe: die trostlosen Teersümpfe, kaum gangbare Mangrovenwälder und weite Schilf- und Seeflächen.

Eine besonders eintönige und gefährliche Gegend sind die **Teersümpfe** ostnordöstlich von Selem. In dieser Landschaft aus abgestorbenen Bäumen und schwarzem, zähem Schlamm gibt es kein Leben. Platzen Gasblasen tragen gelegentlich riesige Knochen an die Oberfläche, so dass Selemer Knochenschneider oder Elfenbeinsammler hier unter Lebensgefahr Rohstoffe suchen.

Besonders im Südosten der Sümpfe und den dem Meer zugewandten Seiten markieren die Stelzwurzeln der **Mangroven** einen fließenden Übergang zwischen Land und Wasser. Die Luftfeuchtigkeit der

dampfenden, immergrünen Mangrovenwälder treibt den Schweiß aus allen Poren, und aus allen Richtungen sind die Geräusche von fliegenden, summenden Insekten, das Quaken der Frösche, die trägen Schwanzschläge der Alligatoren und das Brüllen urzeitlicher Echsen zu hören. Fremdartige und exotische Gerüche steigen in die Nase. Brodelnden, blubbernden Sumpflöchern entweicht ein Geruch, der selbst kräftige und gesunde Abenteurer plötzlich ohnmächtig werden lässt oder ihren Geist verwirrt. Besonders bei Ebbe entsteigen dem Brackwasser und dem blauschwarzen Schlamm zwischen den Mangroven faulige Gase.

Die südlichen **Schilf-Regionen** der Sümpfe kann man gut mit dem Boot befahren. So weit das Auge reicht, sieht man Schilf, Lotos und Sumpfschachtelhalme, nur ab und zu unterbricht eine feste Insel die Ebene. Selten findet sich jedoch eine Stelle, wo das Boot anlegen könnte, und wo man eine solche zu erspähen glaubt, ist es bei näherem Hinsehen nur ein schwammiges, modriges Etwas. Vereinzelt trifft man hier *Floßleute*, die Schilf für ihre Boote schneiden oder mit Achaz Handel treiben.

EINE REISE DURCH DEN SUMPF

Der Boden in den Sümpfen ist nur scheinbar sicher, trügerische Gräser und Flechten verbergen oft tückische Sumpflöcher oder Teergruben. Insbesondere in den Mangrovenwäldern mit ihren Stelzwurzeln ist es selbst mit einem Boot unmöglich anzulanden. In diesen Regionen, in denen immer ein schummriges, dämmriges Licht herrscht, ist es nur für einen geübten Kletterer möglich, sich einen Weg über die feuchten und glitschigen Wurzeln zu suchen. Oft scheint es überdies, als ob sich die kreischenden Affen in den Wipfeln darüber lustig machen. Bei Hochwasser sitzen die Kronen der Bäume hier fast auf dem Meeresspiegel auf, bei Ebbe stehen ihre Luftwurzeln entblößt da. Im Sumpfwald im Zentrum der Echsensümpfe, wo der Tidenhub nicht mehr so stark spürbar ist, ragen einzelne gigantische, teilweise abgestorbene Baumriesen aus stillen dunklen Seen. Die toten Baumruinen bieten vielen Orchideen, Lianen und anderen Schmarotzern einen ausreichenden Nährboden. Auf festem Boden breitet sich ringsum ein dichter Urwald mit fast undurchdringbarem Unterholz aus. Umgestürzte, vermodernde Bäume blockieren auf dem Festland oft den weiteren Weg in das Innere der Sümpfe, Lianen hängen wie Vorhänge herab und verbergen andere Pflanzen wie die gefürchtete, Fleisch fressende Disdychonda oder den unscheinbaren Lotos, die einem den Tod bringen können. In größeren Wassergebieten sind schwimmende Inseln aus Astwerk und Moder der einzige annähernd feste Halt.

Die Fauna ist ebenso wie die Flora gefährlich und für einen unbedachten Wanderer sogar tödlich. Sumpfechsen, Schlinger, Alligatoren und andere Reptilien machen die Sümpfe zu einem tückischen Gebiet. Auch kleine Blutsauger, Bremsen oder Moskitos (unter denen die gefürchteten Borbarad-Moskitos noch nicht einmal die gefährlichs-



ten sind), machen einem das Leben schwer. Schlangen, Sumpfratten, Egel, Spinnen und andere giftige Kleintiere sondern Gift ab und verbreiten Krankheit wie den Blutigen Rotz oder den Brabaker Schweiß (auch Sumpffieber genannt).

Aber die Echsen Sümpfe haben auch ein malerisches Gesicht: Magnolien, Sumpffilixen und Orchideen wirken wie Edelsteine im ansonsten eintönigen Grün, bunt schillernde Insekten (allen voran die bis zu spannlangen Libellen) bilden ebenso weitere Farbtupfer wie farbige Kolibris.

DIE ECHSENWESEN UND DER SUMPF

Nur Achaz und andere Schuppenwesen können in den Sümpfen leben und sich gleichzeitig wohl fühlen. Für sie ist das Klima ideal, und so finden sich zahlreiche im Sumpf verstreute Siedlungen. Was für Menschen Unbehagen, Bedrohung oder gar Todesgefahr bedeutet, ist für Achaz angenehm, lebensnotwendig oder schlichtweg Nahrung. Die meisten Achaz leben in Pfahlbauten an der Küste der offenen Gewässer und an Lagunen, die durch Sandbänke vom offenen Meer getrennt sind. Im Norden lebt ein Stamm, der schwimmende Gärten anlegt. Diese künstlichen Inseln werden aus Reisigbündeln geflochten und mit Erde gefüllt, bevor sie mit allerlei Kräutern bepflanzt werden.

Ab Seite 131 erfahren Sie mehr über andere Stämme, die in der Nähe Selems leben. Die **Akr'Tz** etwa werden von den anderen Stämmen und Sippschaften gemieden. Sie sollen sich (so heißt es) mit den Menschen in seltsamen Ritualen vereinen, so dass einige Angehörige

des Stammes heute mehr geschuppten Menschen als Achaz gleichen – bei anderen fehlt gar der Schwanz oder ist nur rudimentär vorhanden.

In der Siedlung **Chi'Khro**, die wegen wandernder Sandbänke und der Mangrovenküste nur schwer zu erreichen ist, leben Ziliten, die von vielen Echsenmenschen der umliegenden Siedlungen als heilige Wesen verehrt werden. Im Herzen der östlichen Halbinsel liegen die Überreste einer inzwischen halb versunkenen verlassenen Stadt, die zu ihrer Blütezeit sicherlich mehr Einwohner hatte als das heutige Gareth. Mit dem Niedergang der Achaz-Kultur und durch die darauf folgenden Kriege zwischen den Echsenrassen ging viel Wissen verloren, und so nahm sich der Sumpf wieder, was ihm einst kundige Baumeister mittels Entwässerungskanälen abgetrotzt hatten. Inzwischen sind die Kanäle zerfallen und die metallenen Tore der namenlosen Stadt stehen, halb im Morast versunken und flankiert von gewaltigen steinernen Leviatanen, jedem Besucher offen. Überall trifft man auf Zeugnisse alter Kulturen: Steinerne Stelen, mit Yash'Hualay-Glyphen bedeckt und inzwischen überwuchert oder bis zur Unleserlichkeit verwittert, haben ebenso die Zeit überdauert wie die Statuen von Göttern und Herrschern. Viele Ruinen lassen ihren ursprünglichen Sinn nicht mehr erkennen, so zum Beispiel die Treppe der Götter (echsisch: **Chrs H'Ranga**), die auf den Hügeln 15 Meilen westlich von **Ssd'L** steht und in den Himmel zu führen scheint. Südöstlich von **Ssd'L** gibt es einen alten verrufenen und von Achaz bewachten Ort. Hier liegt ein gewaltiger schwarzer Schädel, der einem Drachenhaupt ähnelt, halb im Sumpf verborgen. Er war schon alt, als Pyrdacor herrschte.

DER SELEMGRUND

Die Meeresbucht, die heutzutage als Selemgrund bezeichnet wird, war zu Zeiten des Sultanats von Elem noch fruchtbares Land. Die Großsultane herrschten damals über ein Gebiet, das sich vom heutigen Selem bis Port Corrad und zur Süd-Elemitischen Halbinsel erstreckte, alleine die Stadt Elem besaß über 20.000 Einwohner.

Doch eine Katastrophe machte dem Glanz Elems ein jähes Ende: Ein Meteor fiel vom Himmel und die folgende Flutwelle verschluckte beinahe das ganze Sultanat. Der *Stern von Selem*, wie der Meteor später genannt wurde, soll von den Göttern selbst niedergeschleudert worden sein, um den frevlerischen Hochmut der Elemiten zu bestrafen. Dort, wo der Stern eingeschlagen ist, hat sich ein gefährlicher Strudel gebildet, der auch den Zugang zum legendären Unterwasserreich *Wahjad* verschließen soll. Das neu entstandene Meer wurde zuerst *Urem-See* und später *Selemgrund* genannt.

Von der einstigen Hochkultur ist nichts geblieben. Entlang der Küste leben Fischer und Perlentaucher, die sich auf die gefährliche Suche nach den großen Perlen der Riesenmuscheln machen. Die Besten unter ihnen schaffen es sogar, bei Ebbe hinunter zu den Ruinen von Elem zu tauchen, in denen Geheimnisse vergangener Zeiten immer noch einer Entdeckung harren.

Nelkra, das auch als Dreikroneninsel bekannte ist, liegt inmitten der Bucht von Port Corrad. Auf der Anhöhe in seiner Mitte ließen sich einst die Großsultane von Elem krönen. Heute sollen auf Nelkra viele Geister und Ghule umgehen, bei Shokubunga und Tocamuyac gilt die Insel als Tabu, und auch sonst wird sie meist gemieden – bis auf die einzige Ansiedlung, das kleine und verrufene Dorf **Nelgab**.

Weitere Informationen zur Katastrophe von Elem und ihren Hintergründen finden Sie in den *Mysteria et Arkana* ab Seite 175.

DIE ETERNEN UND HOHEN ETERNEN

Auf einer Länge von mehr als 350 Meilen türmen sich zwischen der Kabash-Pforte im Norden und der Bucht von Port Corrad im Süden – sowie zwischen der Khôm-Wüste und dem Szinto-Tal im Osten und den Ländern Chababistans und Arratistans im Westen – die schroffen Gipfel der Eternen und Hohen Eternen auf. Als klimatische Barriere trennen sie dabei die feuchteren Gebiete an den Oberläufen des Chabab, Harotrud und Arrati von den trockeneren Landstrichen östlich des Gebirges. Bekannt ist der Höhenzug für seine urtümlichen Rosenholzwälder an den westlichen Abhängen. Als traditionelle Scheidestelle zwischen den beiden Gebirgen gilt der in mittelländischen Gebieten allenfalls akademisch bekannte Molgard-Pass, der vom Therkabasquell bis in die Khôm und dort als Moumad-Pfad weiter bis zur Oase Birscha führt.

Die **Hohen Eternen** im Norden ragen bis zu 5.000 Schritt auf – der *Djer Chuzach* als höchster Berg sogar noch höher – und sind auf den Gipfeln von ewigem Eis bedeckt. Dazwischen erstrecken sich viele Meilen weite Ausläufer mit wilden, oftmals unerforschten Tälern und

zahlreichen kleineren Kuppen. Die **Eternen** dagegen erreichen keine 4.000 Schritt, sind aber von dichten Nebelwäldern bedeckt und stehen ihrem 'großen Bruder' an Wildheit in nichts nach. Der bei weitem imposanteste Gipfel des südlichen Gebirgszugs ist der *Djer Larkashmi*.

Zahlreiche Märchen der angrenzenden Novadi-Stämme erzählen von den Gefahren und Geheimnissen der scheinbar unberührten Berglandschaft: Irgendwo inmitten der *Drachenzähne*, der Hauptkette der Hohen Eternen, soll ein Tal, eine Festung oder sogar ein ganzes Land der Unsterblichen liegen. Inwiefern dieses mit den angeblich ebenfalls hier ansässigen *Tarisharim* (einem Orden der Hadjinim, siehe Seite 182 und **AG 83**) in Verbindung steht oder ob es sich dabei in Wirklichkeit nur um ein einzelnes Bergkloster derselben handelt, ist nicht geklärt. Berüchtigt ist auch der *Djer Chuzach*, seit hier vor wenigen Jahren eine gewaltige Dämonenbeschwörung stattgefunden haben soll – mehrere Tage trug der Berg damals einen Feuerschein, der bis zu den Lagern der Beni Brachtar im Westen sichtbar war und von



dem auch der verstorbene Peraine-Heilige Kedio d'Horanzio berichtete. Vom Djer Larkashmi im Süden dagegen heißt es, dass in seiner Nähe der versteckte Unterschlupf des gefürchteten *Al'Maluk* liegt, eines tulamidischen Räubers, der nur die verhassten novadischen 'Eroberer' in Arratistan und dem Szinto-Tal überfällt.

Daneben gibt es in den Eternen angeblich auch noch den einen oder anderen Lindwurm, darunter den in Alchimistenkreisen legendären *Vitrador*. Die Hohen Eternen hingegen stehen unter dem Einfluss des in einer Höhle oberhalb der Kabash-Pforte residierenden Kaiserdrachen *Shafir der Prächtigen*, der in seiner Umgebung keine auch nur annähernd gleichwertigen Konkurrenten duldet. Durch die Kabash-Pforte führt eine Karawanenroute von Thegün zu den Oasen Terekh und Achan.

MOLGARD-PASS UND MOUMAD-PFAD

Der schwer gangbare Pass im Sattel zwischen Eternen und Hohen Eternen und der dahinter liegende Wüstenpfad verbinden das novadisch-chababische Kobashand und die Oase Birscha miteinander –

und haben für die Novadis der Khôm eine geradezu symbolische Bedeutung: 'Den Moumad-Pfad beschreitet', wer sich dem Kampf der Beni Brachtar gegen das reiche Horasreich, gegen die echsenbündlerischen Beni Arrat oder gegen die Achaz selbst anschließen will. Die Verlockungen von unsterblichem Ruhm oder großer Beute lassen so stets wieder junge Stammeskrieger – die im Glauben meist stark, ansonsten aber arm, von einer Vergrößerung des Kalifats mit Waffengewalt träumen – den Weg nach Westen antreten. Dies gilt insbesondere, da der Stammesverband der Beni Brachtar dafür bekannt ist, entschlossene Streiter des rechten Glaubens mit allen Ehren in die eigene Gemeinschaft aufzunehmen.

Eine gesplante Meinung haben indes die Hairane und Sheiks der inneren Khôm hierzu: Während manche mit dem Kampf der Beni Brachtar – der selbsternannten 'Elite des Kalifats' – sympathisieren und ihren Sippenmitgliedern zumindest keine Steine bei deren Unterstützung in den Weg legen, versuchen andere gar mit Waffengewalt zu verhindern, dass ihre besten Krieger die heimatlichen Zelte verlassen. Zu regelrechten Menschenjagden soll es daher am Moumad-Pfad und bis auf den Molgard-Pass bereits gekommen sein.

ARRATISTAN

Das Sultanat Arratistan als Stammesland der Beni Arrat erstreckt sich vom Loch Harodröl bis zu den Eternen und vom oberen Harotrud bis vor die Tore von El Arrat. Wenn von der Landschaft Arratistan die Rede ist, meint man jedoch das Land südlich des Harotrud und beiderseits des Arrati (Osdask) bis zur Küste, unabhängig von der politischen Grenzziehung.

GESCHICHTE

Arratistan ist altes, tulamidisches Siedlungsland. Um 1750 v.BF fiel Bastrabun ibn Raschtul ein und trieb die Echsen bis zum Loch Harodröl und nach H'Rabaal zurück. Um 640 v.BF gab das Diamantene Sultanat Al'Anfa und Mirham auf, das Waldmenschenreich der Wudu entstand, und Arratistan wurde Grenzland. Seine Blütezeit erlebte das Land um 200 v.BF, nachdem Großsultan Ghulshev Mengbilla erobert und damit Arratistan zu einer sicheren und reichen Kernprovinz des Großemirats Elem gemacht hatte. Der Stern von Elem beendete 106 v.BF diese Zeit der Fülle und verkleinerte Arratistan beträchtlich: Die Flutwelle riss eine Landbrücke fort und ließ dort die Bucht von Port Corrad entstehen, wo zuvor eine Tiefebene gewesen war. Arratistan verarmte und verwilderte und hat sich bis heute nicht erholt, wenn auch mit der Gründung Port Corrads 632 BF Bergbau und Handel wieder auflebten. Etwa zeitgleich mit dem Einfall der Beni Brachtar in Chababien kamen die Beni Arrat von Südosten her nach Arratistan und übernahmen die Herrschaft. Bis zum Khôm-Krieg gehörte ihnen ganz Arratistan bis zur Küste mit Ausnahme des damals unabhängigen Stadtstaats Port Corrad. El Arrat war Hauptstadt und wirtschaftliches Zentrum. Gegen Ende des Khôm-Kriegs jedoch verleibten die Al'Anfaner beide Städte ihrem Imperium ein, die Beni Arrat machten Vishia zum Sultanssitz. Im Jahr 1026 BF schloss Sultan Yussuf ben Gaftar notgedrungen einen Waffenstillstand mit den Beni Brachtar und beteiligte sich an deren Feldzug gegen das Horasreich, auf dem er fiel. Die Stammesversammlung wählte seinen Sohn Nazir zum Nachfolger.



LANDSCHAFT

Der nördliche Teil Arratistans, etwa zwischen Harotrud und Virud, ist nur wenig feuchter als das benachbarte Chababistan. Mancherorts bedeckt undurchdringlicher Dornwald die Hügel, anderswo wachsen kurzes Savannengras und vereinzelte Schirmakazien, je nachdem, wie viel Zeit seit dem letzten Wald- und Steppenbrand vergangen ist. Durch die Täler winden sich kleine Bäche, von denen viele im Sommer austrocknen, gesäumt von Galeriewäldern.

Südlich des Virud geht die Dorn- in eine Feuchtsavanne über, im Südwesten zum Regengebirge hin sogar in Regenwald. Hier herrscht das südaventurische Klima mit schwüler Hitze, häufigen Regenfällen und echten Regenzeiten in den Monaten Rondra/Efferd und Tsa/Phex. Die niedrigen Ausläufer der Eternen sind bis fast zu den Gipfeln bewaldet. An den feuchten West- und Südseiten wachsen tropische Pflanzen wie Brotfruchtbaum, Orchidee und Brabaker Rohr neben solchen nördlicherer Wälder wie Zeder, Maulbeer- und Lebensbaum. An die trockenen Nord- und Osthänge klammern sich Kakteen und Sicheldorn. Am flachen Loch Harodröl bilden Papyrusstauden ausgedehnte Felder.



BEVÖLKERUNG

Die meisten Arratistanis leben in Dörfern und Städten im fruchtbaren Tal des Arrati oder in den Bergbau-Siedlungen in den Eternen. Es sind überwiegend Nachkommen tulamidischer Siedler, die seit Jahrhunderten hier leben, unter ihnen viele Mischlinge mit Utulu- oder Waldmenschenblut. Im Süden nahe Port Corrad wohnen auch Mittelländer. Vom Novadi-Stamm der Beni Arrat lebt etwa die Hälfte ebenfalls in den festen Siedlungen, während die andere Hälfte mit Herden von Ziegen, Schafen, Kamelen und Eseln durch die Dornsavanne zieht. Die feuchten Niederungen gehören Utulus vom Stamm der Shokubunga, die dort Wasserbüffel züchten. Am Loch Harodröl wohnen Achaz, die mit den Beni Arrat friedlichen Handel pflegen und auch die Städte und Dörfer aufsuchen.

Die Beni Arrat sind rastullahgläubig, haben jedoch die Frömmigkeit der Wüstenstämme abgelegt und sich den lokalen Gebräuchen angepasst, zum Beispiel meiden sie nicht den Kontakt zu Geschuppten. Unter den nominell zwölfgöttergläubigen Tulamiden gibt es alle möglichen Glaubensrichtungen von alttulamidischen Phex-Mysterien, Stier- und Affengöttern über elemtische H'Ranga-Kulte, die jedem

Das Sultanat Arratistan im Spiel

Arratistan ist Kriegsgebiet. Jederzeit können zwischen den verschiedenen Bevölkerungsgruppen und auch ihren Nachbarn Kampfhandlungen ausbrechen. Bauernhöfe, Viehherden und Handelskarawanen sind für Räuber lohnende Ziele. Wegen der Überfälle und Unsicherheit ist das Land ärmer und dünner besiedelt, als es sein könnte; der Großteil ist Wildnis. Die Tierwelt dieser Wildnis umfasst Arten der Wüstenrandgebiete wie Löwen, Khoramsbestien und Gazellen neben solchen des Regenwalds wie Elefanten und Affen und solchen der Sümpfe wie Krokodil und Hornechse.

Ausländische Reisende können nach Arratistan kommen, um Tiere für Arena-Spiele oder Sklaven zu fangen (beziehungsweise Letztere an die Bergwerke zu liefern), das Geld für eine Lieferung Marmor zu überbringen, um zu missionieren, oder um echsische oder alttulamidische Ruinen zu untersuchen, die zahlreich vorhanden sind. Sowohl Al'Anfa als auch das Horasreich haben schon Erkundungstrupps ausgesandt, um eine Kolonisierung vorzubereiten. In diesem wilden Land ohne Zentralgewalt können die Reisenden im Großen und Ganzen machen, was sie wollen, können aber auch mit jedem aneinander geraten und müssen sich gegen die Natur behaupten.

Achaz absurd vorkämen, bis zu alananischem Boron-Dienst. Ruinen aus alter Zeit sind Gegenstand von Aberglauben und manchmal von seltsamen Riten. Die Stammes-Achaz und Shokubunga haben ihren jeweiligen Schamanismus. Manch ein Arratistani hängt auch Lehren und Gebräuchen aus mehreren verschiedenen Religionen an.

In den Eternen wird Bergbau betrieben: Quarzsand für die Glasherstellung und Marmor werden auf dem Arrati nach Port Corrad gebracht und nach Al'Anfa und Mirham verschifft; aus Kupfer- und Zinkerzen stellt man vor Ort Messing her und aus diesem Gebrauchsgegenständen und Schmuck. Des weiteren holt man Rosenholz und den Halbedelstein Malachit aus den Eternen. Die Bauern bauen Mais und Hirse an, Obst, Zuckerrohr, Tabak und Zithabar, Baumwolle, Pfeffer, Ingrimwurz und Tee. Die Achaz wiederum stellen Quinjaschnaps und Papyrus her. Der Handel in dem von Krieg und Räubern geprägten Land ist schwierig, die Wege nicht befestigt oder ausgebaut. Nur die Straße von Port Corrad nach Heldenrain wird von den Al'Anfanern instand gehalten, da hier einmal im Jahr die legendäre Seidenkarawane nach Mengbilla durchzieht.

VISHIA

Die Hauptstadt des Sultanats Arratistan ist eine malerische, etwas verschlafene Kleinstadt tulamidischen Stils: Verschachtelte Häuser, Hütten und Wohntürme aus Lehmziegeln, mit Flachdächern und durchbrochen geschnitzten Fensterläden, durch Treppen und Gässchen verbunden, kleben wie Schwalbennester an einer Hügelflanke über dem Tal des Virud. Eine Mauer umgibt die Stadt, eine weitere trennt den Sultanspalast auf der Hügelkuppe ab. Unterirdische Wasserleitungen versorgen die Häuser und speisen mehrere öffentliche Brunnen. Es gibt einen Phex-Tempel und ein Rastullah-Bethaus, ein Hammam (Badehaus) und etliche Techäuser, die auch Rauschkräuter, alananischen Rum und echsischen Quinjaschnaps anbieten. Um die Stadt herum liegen Obst- und Gemüsegärten, durch hohe Bruchsteinmauern vor wilden Tieren geschützt.

EL ARRAT

Bis zum Khôm-Krieg war der Ort an der Straße von Port Corrad nach Mengbilla die Hauptstadt Arratistans, wohlhabend und um einiges größer als heute. Dann nahmen die Al'Anfaner El Arrat ein; in den folgenden Jahren war die Stadt umkämpft und oft Ziel von Plünderungen. Heute gibt es wenig mehr als einhundert Einwohner, viele Gebäude liegen in Trümmern oder stehen leer. Im ehemaligen Sultanspalast ist eine alananische Garnison untergebracht, die verstärkt wird, wenn die Seidenkarawane durchzieht.

CHABABISTAN

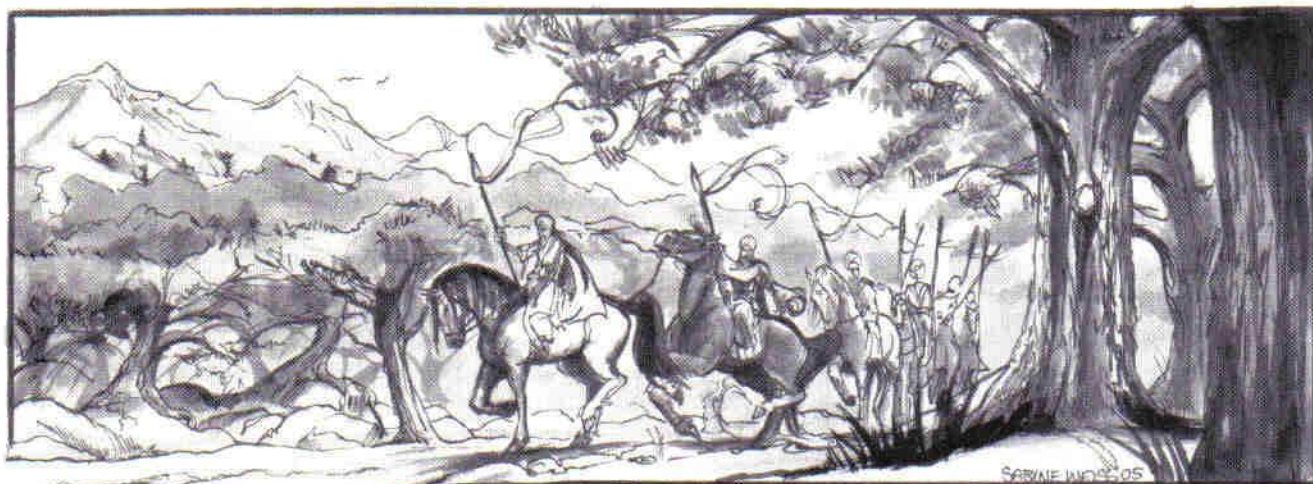
Im Westen der hohen Gipfel der Eternen liegt, an das Horasreich und Arratistan angrenzend, das Sultanat Chababistan. Die karge Landschaft am oberen Chabab ist heute – und bereits seit über 250 Jahren – die Heimat des wahrscheinlich kriegerrischsten Novadi-Stammes: der Beni Brachtar.

Die Erben Tugruk Paschas, der an der Spitze ihrer Sippen über die Eternen zog, um das Jahr 765 BF die damals harodische Grafschaft Tolfana eroberte und 767 BF den ersten Angriff auf die Stadt Neetha anführte, sehen sich als die Elite der Novadis und folgen einer Generationen alten, kompromisslosen Kriegertradition. Sie sind stolz auf ihre Märtyrer, vor allem jene, die einst in der Thalionmelfurt einer 'unheiligen Katastrophe' zum Opfer fielen, aber auch alle, die diesen Vorbildern in zahllosen späteren Scharmützeln und Kriegen folgten. Vorrangiger Feind und Ziel manches Raubzuges über die durchlässige Grenze ist das Liebliche Feld, dessen Süden bis zum Meer niederzuwerfen sich die Nachfahren Tugruk Paschas zum Lebensziel gemacht haben. Dass sie dabei gegen die besser bewaffneten und überzähli-

gen Heerhaufen des Horasiats meist unterlegen sind und sich nach schnellen Vorstößen ebenso rasch in ihre unwegsame Heimat zurückziehen müssen, mindert ihre Überzeugung nicht. Stattdessen leben die Beni Brachtar auch mit ihren südlichen Nachbarn, den Beni Arrat, in alter Blutfehde. Den vermeintlichen Glaubensbrüdern wird der Verstoß gegen das 67. Gesetz Rastullahs und die Abkehr vom wahren Glauben hin zu den H'Rangas der Echsen vom Loch Harodröl vorgeworfen – der eigentliche Konflikt jedoch scheint bis vor die Zeit, zu der beide Stämme aus der Khôm auswanderten, zurückzugehen.

Zu einer überraschenden Wende im Verhältnis zwischen den Gefolgsleuten des Kalifen kam es erst 1026 BF, als der Sultan der Beni Arrat sich dem jüngsten Feldzug der Beni Brachtar gegen das Horasreich anschloss – und später nach seinem Verrat vor den Toren Neethas von Sultan Rastafan II. enthauptet wurde. Seither haben mehrfach Tributkarawanen aus Arratistan die Lager der Beni Brachtar erreicht und so eine Eroberung des geschwächten Nachbarn verhindert.

Als reich lässt sich das Sultanat Chababistan aber auch damit nicht



bezeichnen. Steiniges, trockenes Steppenland herrscht vor, das dicht mit struppigem Kraut, Disteln, Dornsträuchern und Messergras bewachsen ist – und den Herden der einheimischen Nomaden wohl genügt, aber keinen Bauern aus der Ferne anzulocken vermag. Allein im Frühsommer weiß die weitgehend unerschlossene Region mit einem Meer aus purpurn blühenden Immortellen zu beeindrucken, während ansonsten die vereinzelt aufragenden Zypressen und Akazien für die wenigen Reisenden die herausragendsten Landschaftsmerkmale darstellen. Von der einst einträglichen Karawanenroute zwischen Gravina und El Arrat sind heute nur noch einzelne Ruinen übrig geblieben, wie die des gemiedenen Funduqs am See. Stattliche Rudel von Sandwölfen und Löwen haben sich hier ihre Territorien abgesteckt, um dem kargen Land ihren Tribut abzurufen. Der aus dem Westen wehende Beleman schiebt seine Regenwolken meist über die Steppe hinweg gegen die Gipfel der Eternen und Hohen Eternen, an deren Hängen sie uralte Pinien- und Rosenholzwälder nähren.

KOBASHAND

Obgleich nomineller Sultanssitz, ist Kobashand am Zusammenfluss von Chabab und Therkabas die meiste Zeit des Jahres eine nahezu menschenleere Siedlung. Die in die Wände der Therkabasschlucht getriebenen Höhlenbehausungen nämlich werden von ihren überwiegend nomadischen Besitzern nur während der Regenzeiten im Rondra/Efferd und Tsa/Phex genutzt. Dann aber beherbergt die Höhlenstadt weit über tausend Einwohner und (im weitläufigen Tal) eine Unzahl von Ziegen, Schafen und Kamelen der einzelnen Sippenherden.

Sultan Rastafan II. residiert während der traditionellen Stammestreffen in einer kargen Festung oberhalb der Schlucht, die als eines von wenigen Gebäuden (wie auch das Bethaus des Rastullah) in konventioneller Bauweise errichtet wurde. Ihrer 'beständigen Architektur'

in den Felsen jedoch verdankt es die Siedlung, bereits mehrfach der Zerstörung durch liebevolle Strafexpeditionen entgangen zu sein. Rechtzeitig konnten sich dabei zumeist auch die wenigen sesshaften Einwohner – spezialisierte Handwerker und Händler sowie Alte – vor den horasischen Truppen in die Eternen flüchten. Von Kobashand führt ostwärts eine Karawanenstraße über den gefährlichen Molgard-Pass und den Moumad-Pfad zur Oase Birscha – die Wegscheide zwischen den Gipfeln der Eternen und Hohen Eternen bildet die einzige direkte Verbindung des Sultanats mit dem zentralen Kalifat. Sie dient sowohl den seltenen Boten nach Unau als auch den Glaubenskriegern aus der Khôm, die sich dem Kampf der Beni Brachtar anschließen wollen (und dann bis zum nächsten Stammestreffen meist in Kobashand verweilen, bevor sie Aufnahme in den einzelnen Sippen finden).

Das Sultanat Chababistan im Spiel

Das Sultanat Chababistan ist im 'Wilden Süden' westlich der Eternen der wildeste Teil. Die örtlichen Räubersheiks und -hairane scheren sich wenig um das Wort des Kalifen im fernen Unau und sehen sich stattdessen selbst als Nachfahren des 'ersten Kalifen' Tugruk Pascha. Vor allem wehrfähige, rechtgläubige Helden könnten sich den Beni Brachtar auf der Suche nach Ruhm oder Beute anschließen. Zwölfgöttergläubige und Beni Arrat dagegen haben in erster Linie dann einen Grund, ins karge Chababistan zu reisen, wenn es Geiseln mit einem Lösegeld auszulösen oder zu befreien gilt oder wenn wertvolles Raubgut wiederbeschafft werden soll.

Abzuwarten bleibt, wie lange die derzeitige Schwäche der Beni Arrat anhält und ob sich diese nicht irgendwann den Erpressungen Rastafans II. zur Unterstützung seines Glaubenskrieges gegen das Horasreich widersetzen werden.

DAS AMHALLASSIH

Das Emirat Amhallassih für den eiligen Leser

Gebiet: zwischen Yaquir und Khôm-Wüste. Im Westen Grenze bei Oberfels, im Osten bis zum Bosquir

Einwohner: ca. 35.000 (15 % Nicht-Rastullah-Gläubige)

Wichtige Städte und Dörfer: Amhallah (2.600), Omlad (1.050; unter Herrschaft des mittelreichischen Kaiserhauses, daher nicht berücksichtigt), Oase Al'Mharim (700), Ukuban (550), Ferchaba (500)

Wichtige Verkehrswege: Yaquir, Straße südlich des Yaquir, Karawanenrouten von Amhallah nach Virinlassih, von Weinbergen über Ferchaba in die Khôm, von Omlad nach Alam-Terekh, Raschtulsweg von Then nach Erkenstein

Vorherrschende Religion: Rastullah, aber etwa 15 % Zwölfgöttergläubige

Sozialstruktur / Regierung: Patriarchat / Emirat Amhallassih

In den Jahren 920 bis 926 BF überrannte Kalif Malkillah II. mit nur neun Lanzen seiner besten Wüstenkrieger das vollkommen unvorbereitete Süd-Almada. Die Gunst der Kaiserlosen Zeit nutzend, an-

nektierte er von Amhallah im Westen aus systematisch die gesamte kaiserliche Grenzmark, bis er in der Schlacht von Yrosien seinen Feldzug mit der Niederwerfung des von Bruderzwisten entzweiten alma-



danischen Heeres unter Gräfin Hadjinsunni krönte und abschloss. Viele Almadanis wurden seinerzeit in die Sklaverei getrieben, der Rest floh über den Yaquir oder versuchte sich mit den neuen Regenten zu arrangieren. Die Novadis wussten sich die landwirtschaftlichen und handwerklichen Kenntnisse der Mittelreicher zu sichern, ebenso ihr Wissen um die zahlreichen Bodenschätze der Amhallassih-Kuppen – neben der Erweiterung des novadischen Territoriums der eigentliche Grund für den Überfall. Und so findet man bis heute in den Dörfern und Städten des Emirats auch noch einige Almadanis, die zwar gewisse tulamidische Sitten übernommen haben, ansonsten aber ihre Familienbande in den Norden aufrechterhalten.

Im *Nash'Yaquim* erstrecken sich die fruchtbaren Felder, Olivenhaine und üppigen Weinberge, die von Scharen in schlichtes Leinen gekleideter Fellachen bewirtschaftet werden. Entlang des Yaquir liegen auch die größten Ansiedlungen des Emirats. Als Wall gegen die alles versengende Hitze der Khôm breitet sich parallel zum Yaquirtal der Gebirgszug der *Amhallassih-Kuppen* aus. An seinen Nordhängen noch gut zum Weiden der großen Ziegenherden geeignet, wächst zur Khôm hin nur strohiges Savannengras.

Nordwestlich des Orbus, zwischen Bosquir und Raschtulswall, liegt das herrenlose Land Transbosquirien, auf das der Emir seit geraumer Zeit einen Anspruch erhebt. Er erhob diese Landschaft in den Stand eines Sandschaks, eines von einem Bey verwalteten Gebiets, dem *Zul'Djerim*. Bisher jedoch konnte dieser Anspruch nicht gegen die wilden Ferkina-Sippen und den Widerstand des Mittelreichs (und vor allem der Amazonen von Keshal Rondra) durchgesetzt werden. (Mehr zum Sandschak *Zul'Djerim* beziehungsweise Transbosquirien finden Sie in der Regionalspielhilfe zu Garethen und Almada.)

In heutigen Tagen blickt man in Almada sehnsüchtig auf das Amhallassih, und einige Magnaten fordern einen Kriegszug zur Rückeroberung des fruchtbaren Landes südlich des Yaquir. Doch um dies zu verhindern, haben alle Kalifen seit Malkillah II. hier Festungen am Yaquir (wie in Ukuban) gebaut und viele Soldaten stationiert. Zahlreiche ergebnislose Schlachten wurden geführt, bis die Almadaner am 1. Rondra 1025 BF schließlich *Omlad* einnehmen und gegen einen Angriff der Truppen des Kalifats verlustreich behaupten konnten. Im *Frieden von Unau* 1027 BF übereignete der Kalif nominell die faktisch schon verlorene Stadt dem Kaiserhaus zu Gareth.

НАШ'ЯКУИМ

Als das 'wahre Al'Mada' bezeichnen es die Novadis: das Auenland südlich des Yaquir, in dem die Reben im Herbst schwer herabhängen, süß und würzig die Düfte von Pfefferminzbüschen, Kümmel und Anis die Luft durchschreiben und die Koppeln belebt sind von temperamentvollen, kraftstrotzenden Tulamiden-Pferden. Gelbe Weizen- und Hirsefelder umspielen die auf sanften Anhöhen liegenden Lehmhütten der Fellachensippen, die schon seit Jahrhunderten hier leben – Mittelreichern wie Novadis wechselweise zu Diensten. Unter jedem dieser Hügel verstecken sich die Einstiege zu uralten *Feggagir*, jenen aus Grundwasser gespeisten Bewässerungssystemen, die wie ein feines Flussgewebe die Felder mit Frischwasser versorgen. Die Teppich- und Gewürzmärkte überschütten die Sinne mit den schillerndsten Tönen, kunstvolle Mosaik- und Kachelschmuck zieren in verwirrenden Mustern und Formen die Tore und Höfe der Städte, aus Gips geschnittene Arabesken und Holzschnitzereien in mattbunter Bemalung säumen Türen und Fenster. Über all dem liegt das ewig strahlende Azur des himmlischen Zeltes.

Stolz begehen die Novadis entlang des Yaquirs am 2. Rastullahellah (18. Peraine) das *Fasalleh*, den Jahrestag der siegreichen Schlacht von Yrosien. Zum dumpfen Rhythmus der Dablas werden farbenprächtige Zeltstädte an den Ufern errichtet und bereits am frühen Abend übermannshohe Mahnfeuer angezündet. Kühne Reiter in schillernden Trachten führen dann auf ihren Rössern, die blitzenden Krumsäbel angriffslustig die Luft durchschneidend, wilde *Fantasias* vor, stets begleitet von gen Norden geschmetterten Kampfesrufen – auf dass

man sie auch dort noch vernehme. Zum Sirren der Zitar erzählen gewandte Sharisadim mit ihren Schleiern aufregende Geschichten und vor dem Prasseln des Feuers messen sich nur in Pluderhosen gekleidete Streiter im Säbelfechten. Dazu wird bis tief in die Nacht kräftiger Yaquirtaler, Dattelwein und Tee getrunken, honigsüßes Naschwerk verzehrt und genüsslich aus den Schläuchen der Wasserpfeifen geschmaucht.

Gelangt man allerdings nahe Ukuban zum *Djafardal* (tul.: Tal der Dornen), an die Walstatt der Schlacht, so wird einem kaum ein feierliches Gefühl erfüllen. Um ein Fanal für den großen Sieg des ewigen Weltenschöpfers Rastullah und die Schande der Ungläubigen zu setzen, rammten die siegreichen Reiterhorden des Kalifen die Speere und Lanzen der getöteten Almadanis in den von deren Blut getränkten Boden. Doch schon nach wenigen Wochen begannen – wohl durch ein Wunder der von den Almadanis seit Jahrhunderten in hohen Ehren gehaltenen Götter Boron und Tsa – frische Ranken, grüne Triebe und Dornen aus dem toten Holz der Schäfte zu sprießen, und nach kaum zwei Monden erhob sich auf dem Schlachtfeld ein dichtes Dornicht aus Agaven, Stechginster und Kaktusfeigen, das seither über die Totenruhe der Gräfin Hadjinsunni und ihrer vernichteten Streitmacht wacht.

AMHALLASSIH-KUPPEN

„Ich durchquerte den ausgetrockneten See in Richtung der Oase Al'Mharim, trug nur Decken gegen Hitze und Nachteskälte. Seit Tagen Einsamkeit. In der Wüste liegen die Mittel zum Überleben alle im Verborgenen. Wasser, das in einer begraben Pflanze ruht. Man muss das wissen. Ich trug ihren leblosen Körper weiter, als wäre er eine Ritterrüstung. Die Stadt, so nah.“

—Bericht des Erin von Albesh, einziger Überlebender einer Khôm-Expedition nach Wal-El-Khômchra, 1013 BF

An den Hängen der Nordseite der Amhallassih-Kuppen existiert eine reichhaltige Vegetation: Pinien, Zedern, Öl- und Feigenbäume, Goldregen, Sicheldorn, Platanen und Wein prägen vorwiegend das Bild, man hört das vielfache Läuten von Ziegenglückchen und das Lied des Khômfinke.

Zwischen den sandsteinroten Höhenzügen der Kuppen, über die sich gemächlich die grasenden Ziegenherden verlaufen, stoßen einem die *Ksour* (Ez.: Ksar) ins Auge. Die noch auf mittelreichische Siedler zurückreichenden, stark befestigten Dörfer, die oft nur von einer Sippe bewohnt werden, umschließen zwei- bis dreigeschossige, dicht aneinander gereihete Häuser zwischen zum Himmel hin offenen oder überdachten Lehmgassen. Eingereiht in diese kleinen Labyrinth fügen sich Brunnen, Lagerräume, Bethäuser Rastullahs oder Schreine der Zwölfgötter sowie ein *Hammam* (tul.: Bad). Umgeben sind die Ortschaften von einer bewehrten Mauer, deren Tor des Nachts verriegelt wird, kann man sich doch niemals vor einem Überfall der wilden Wüstenstämme sicher wähnen. Aus der Mitte einiger dieser Lehm-burgen erhebt sich die *Kasbah*, eine schlichte, zinnengekrönte Zitadelle als zweite Verteidigungsanlage der Siedlung. Sie sind oftmals Sitz des Beys mit Palast, Wohnräumen und Zeughaus, und auch der Ort, an dem Gericht gehalten wird.

Doch wenig schmucke Orte findet man ansonsten in den trockenen Tälern des roten Sandsteingebirges, durch die gemächlich die grasenden Ziegen- und Wildpferdherden streifen. Nur vereinzelt Hibiskussträucher, Akazien, Agaven, Yuccapalmen, Ölbäume, Steppenhexe, Wilde Rosen und zunehmend Kakteen säumen den Weg. Erbarmungslos brennt mittags die Sonne vom Himmel, und selbst in den tiefen Schluchten staut sich die Hitze. Nur nachts wird es bitter kalt, und verflucht der Reisende des Tags über die Sonne, so bereut er wenig später, nicht doch noch eine zusätzliche Decke eingepackt zu haben. In diesen kargen Tälern meint man zu verstehen, warum es im Volksmund heißt, die Amhallassih-Kuppen seien ein riesiger Schwarm versteinierter Heuschrecken.



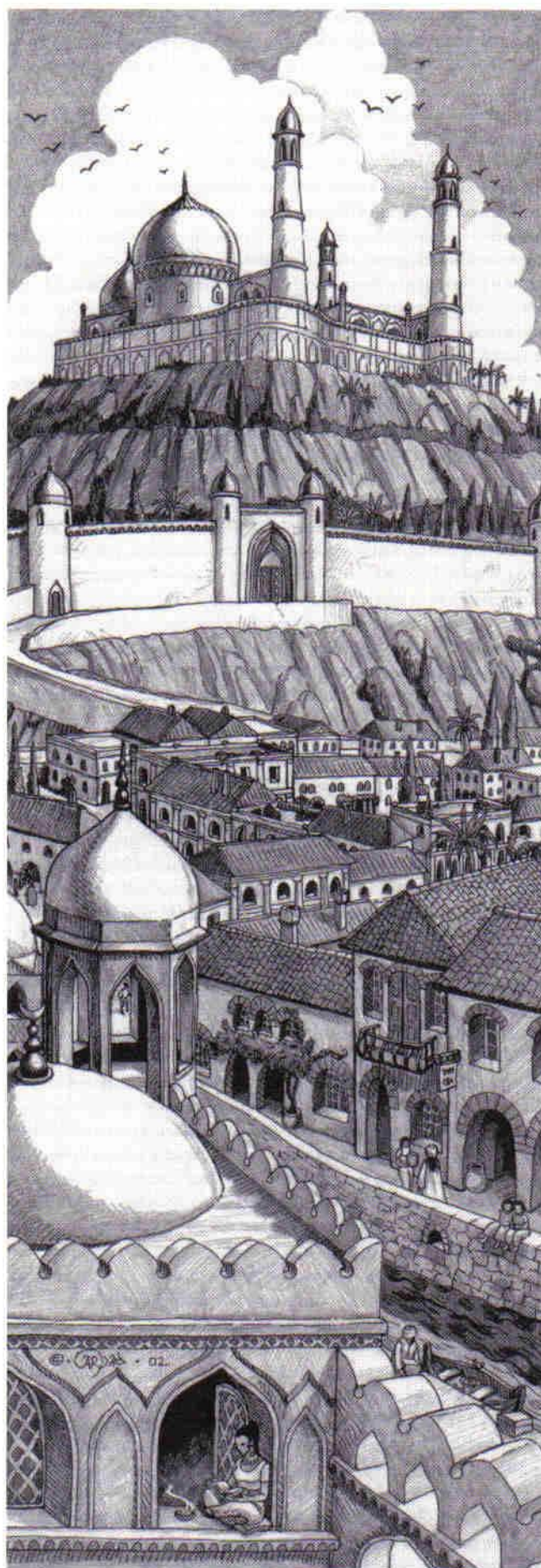
Von feinem Staub bedeckt sind so die erbärmlichen *Minendörfer* der Berge, die an der Südseite der Kuppen zum besseren Schutz vor Sand und Sonne gar direkt in die Hänge eingehauen sind. Bedauernswerte Sklaven sind es, die hier unter der Glut des Tages in schlecht gesicherten Gruben Gold, Kupfer, Achate und Lapislazuli aus dem nackten Fels hauen und Holz für den Bergbau schlagen. Die begehrten *Almadine* aber findet man nur in tief ins Erdreich gestoßenen Stollen, zu denen lediglich die zähesten und kräftigsten Arbeiter abgestellt werden, deren Lebenserwartung dennoch erschreckend kurz ausfällt. Dies mag auch in der schlechten Behandlung durch die Aufseher begründet liegen, die ein grausames Regime führen, da sie anteilmäßig am Gewinn der Förderung beteiligt sind – und dieser Anteil ist verschwindend gering. Bis auf die Minen des Emirs verzeichnen diese Gruben insgesamt eine nur geringe, für den Besitzer aber doch lohnende Ausbeute.

Jenseits der Minensiedlungen ist man allein in der Wildnis. Kaninchen, Gebirgsböcke und verschiedene Antilopenarten leben neben Khoramsbestien, Berglöwen und in unendlicher Ruhe ihre Kreise ziehenden Geiern. Doch gibt es kaum einen Anreiz, sich jenseits der wenigen, eh schon schlechten Pfade in die leeren Täler zu begeben, es sei denn, man sucht den *Namqih Solshid* (tul.: der weinende Stein). Niemand weiß so recht, wo sich dieser befinden soll, und so werden mehrere Orte als derjenige genannt, wo einst der Knappe Gräfin Hadjinsunnis versucht haben soll, die Klinge seiner Herrin entzweizuschlagen, auf dass die wundersame Waffe nicht den Heiden in die Hände fiel.

Nicht geklärt ist, wie der Fels zu seinem Namen gelangte. Während die weitläufigste Meinung ihn auf die Tränen des verzweiferten Jünglings zurückführt, sprechen andere von einer Grotte, aus welcher der gellende Schall des Schwertschlags noch heute mannigfach widerhallen soll. Spöttische Novadis behaupten hingegen, der Knappe hätte gar so lange auf den Felsen eindroschen, bis diesem selbst die Tränen gekommen seien. Tatsächlich endet die Mär damit, dass die heilige Klinge schließlich den Stein entzweite und dabei selbst völlig unversehrt blieb.

AMHALLAH

Einwohner: 2.600 (20 % Nicht-Rastullah-Gläubige)
Wappen der Stadt: silberner, neunstrahliger Stern auf dunkelrotem Grund (alte mittlere Reichliche Heraldik)
Herrschaft / Politik: Emir Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim
Garnison: 33 Murawidun (Elitekämpfer), 100 Mann Spahija (Reiterei), 400 Mann Askarija (Bogen-, Säbel- und Speerkämpfer), 40 Stadtwachen
Tempel: Bethaus des Rastullah, Tsa, Peraine, Schrein des Phex
Handwerk und Gewerbe: Gewürz-, Getreide-, Wein-, Fisch-, Vieh- und Obsthändler, Teppich- und Mattenknüpfer, Kachelbrenner, Kupferschmiede, Besenmacher, Mosaik- und Kachelleger
Gasthäuser und Schenken: Hotel Al'Makil (Q8, P8, S25), Teehaus Khoramsbestie (Q7, P6), Schenken Effendi (Q4, P3), Rote und Weiße Kamele (Q3, P4), Zum 16. Gesetz (Q1, P2 – erbärmliche Kaschemme, die strikt nach dem Gottesgebot serviert)
Besonderheiten: wildes Kulturgemisch unter novadischer Oberhoheit
Stimmung in der Stadt: Jeder spioniert Jeden aus ('Casablanca' am Yaquir), Schmuggel und Freibandel.
Was die Einwohner über Amhallah denken: Von hier aus wird das Emirat Al'Mada neu errichtet werden (Novadis). Nicht alles ist hier legal, aber wen schert das schon? (Horasier). Es ist nur eine Frage der Zeit, bis man eine Schwäche des Emirs findet, um diesen stürzen zu lassen. Bis dahin sind die Handelsbedingungen nicht verkehrt (Mittelreicher).





Warmer Wüstenwind weht feinen Khômsand durch die engen Gassen Amhallahs, die erfüllt sind vom lautstarken Feilschen der Händler, dem Geruch südländischer Gewürze und dem näselnden Klang der Kabastflöte. Karawanenzüge finden nach mühsamer Reise durch die unbarmherzige Khôm ihr Ziel, Flussschiffer aus drei Reichen stapeln ihre kostbare Fracht im Hafen oder bieten sie schon vom Boot aus zum Verkauf, wobei ausschließlich die Münzen des Kalifats verwendet werden dürfen – Geldwechsler jedoch nehmen horrenden Gebühren. Im Teehaus *Khoramsbestie* tauschen Boten und Spione Geheimnisse aus und umlauern sich dabei wie Wüstenfüchse, während unglücklich gestrandete Horasier oder Mittelreicher von einheimischen Betrügern über den Tisch gezogen werden. Zwei Meilen südlich des Yaquirstiegs gelten andere Gesetze, andere Bräuche – und ständig umschleicht einen das (oftmals richtige) Gefühl, beobachtet zu werden.

Just an der Stelle, an der *Kalif Malkillah II.* im Zuge der Eroberung Süd-Almadas erstmals den Yaquir erblickte, ließ er den Ungläubigen des Nordens und des Westens zur Warnung eine mahnende Feste errichten. Gleichfalls erkannte er, dass der altehrwürdige Strom seinem Vordringen ein abruptes Ende bereiten würde. Um so herrschaftlicher sollte der auf einem weithin im Yaquirtal zwischen Däl und Brig-Lo sichtbaren Felsen gelegene Palast *Djer Al'Mougir* entstehen: von strahlend weißgekalkten Mauern bewehrt, mit hohen, von goldenen Kuppeln gekrönten Minaretten verziert und von einem bunt wuchernden, mit gekachelten Wasserspielen versehenen Prachtgarten umgeben. Gleiche Pracht breitet sich im Inneren der Anlage bis hin zum mit Ornamentwerk und Emailleschmuck überbordenden Audienzsaal aus.

In den kostbar ausgestatteten Gemächern, zu denen auch der sagenumwobene Harem zählt, residiert heute *Emir Dschelafan al-Tergau* *ibn Thurschim* über Stadt und Land, entsendet von schnellen Reitern überbrachte Depeschen an seine Beys und prüft sorgsam die Ratschläge seiner Mawdliyat. Vornehmlich aber versteht er es, den Handel in Amhallah zu fördern. Durften seit der horasisch-mittelreichischen Krise von 1014 BF die Grenzfesten von Neu-Süderwacht und Oberfels lange nur mit gesiegeltem Passierschein und unter horrenden Zollaufgaben gequert werden, konnte dieser neutrale Hafen als einziger von beiden Seiten angelaufen werden. Zudem führen seit ehemals zahlreiche Schmuggelrouten durch die Goldfelsen nach Amhallah. Somit konnte der aufstrebende Ort, in dem auswärtige Händler volle geschäftliche und persönliche Freiheiten sowie – gegen ein gewisses Entgelt – den Schutz des Emirs genießen, zum bedeutendsten Warenumschlagsplatz am mittleren Yaquir avancieren. Zudem ist Amhallah natürlich der wichtigste Handelshafen des Kalifates am Yaquir. Viele Waren werden von hier aus ins Mittelreich verschifft oder den Yaquir herunter bis Kuslik, wo sie dann gar auf großen Seglern den Weg in die entlegensten Winkel Aventuriens finden.

Der Zuzug vieler wohlhabender Flüchtlinge aus Unau und Mherwed zur Zeit des Khômkriegs hat den Ort wachsen lassen. So sieht man heute in den Basaren und Kaufhallen ein buntes Bild von reich gewandeten Handelsherren, verschleierte Wüstensöhnen in ihren weiten Trachten, ärmlichen Krämern in zerschlissenen Kaftanen, in aufwändige Schleier gehüllten Novadi-Schönheiten, Almadanern mit tief ins Gesicht gezogenen Caldaresern und sich ächzend den Schweiß mit einem Tuch abtupfenden horasischen Edelleuten – aber auch Bettlern, Heklern und Dieben.

Im Zentrum liegt *Alt-Amhall*, die Reste des von der Eroberung Malkillahs verschonten mittelreichischen Städtchens, um das die heutige Hauptstadt errichtet wurde. Manchmal kaum schrittbreite Gassen fügen sich zu einem Labyrinth aus sandsteinernen Bauten, kleinen Plätzen, Basaren und Rauchstuben zusammen, über denen wie ein luftiges Zeltdach die Wäsche in mehreren Ebenen übereinander zum Trocknen abhängt. Hier befinden sich neben Handelskontoren und Lagern auch die *Tempel der Peräine*, das *Haus des Ewigen Lebens* und *Phexens Schrein* (hinter der Fassade eines Ölladens). Der hiesige Mondschaten Elnasar Mukbal ist wohl der einzige, der ein vollständiges Register aller mit und über Amhallah Handel und Schmuggel

treibender Kaufleute besitzt – ein Dokument, das im Königreich Almada sowie im Horasreich von deutlichem Interesse wäre.

Im Westviertel, dem *Al'Kash*, haben sich hauptsächlich Bauern und Winzer hinter die schützenden Mauern der Stadt zurückgezogen, doch wohnen hier auch zahlreiche Händler (respektive Schmuggler) und Karawanenführer. Hier findet regelmäßig der größte Sklavenmarkt des Amhallassih statt. Zwischen Wassermelonen und Rauchkraut werden lauthals Männer, Frauen und Kinder aus vorwiegend nördlichen Regionen zum Verkauf angeboten.

Überfälle von Novadi-Reitern entlang dem Amhallah gegenüberliegenden Abschnitt des Yaquirstiegs sind daher besonders gefürchtet, graut es doch einem jeden aufrechten Händler und Reisenden, schon am nächsten Morgen mit Ketten um Hand- und Fußgelenken in die Unfreiheit verhökert zu werden. Ebenso häufig sind aber auch mutige Versuche, gefangen gesetzte Anverwandte durch kühne Befreiungsaktionen zurück in die Heimat zu bringen – doch nicht immer sind solcherlei Unterfangen von Erfolg gekrönt. Dem Sklavenmarkt schließt sich unmittelbar der *Viehmarkt* an.

Hoch über der Stadt schließlich erhebt sich noch vor dem Palastberg das von einer mit Fächerbögen verzierten Arkade umlaufende *Bethaus des Rastullah*. Ganz aus dem roten Sandstein der Amhallassih-Kuppen errichtet steht es dem Gläubigen zu jeder Tages- und Nachtzeit geöffnet, seine Gebete an Al'Abu zu richten. Kostbarste Teppiche sind auf dem ansonsten mit Mosaiken geschmückten Boden auf die Fensterfront ausgerichtet, vor der eine übermannsgroße, mit Almadinen und Achaten verzierte Darstellung der Brust Rastullahs im Gegenlicht aufgerichtet ist. Schlichte Säulen, auf denen die 99 Gesetze in den Glyphen von Unau immer wieder geschrieben stehen, stützen die aus dunklem Zedernholz gearbeitete Kassettendecke des von den al-Tergau gestifteten Hauses.

OASE AL'MHARIM – DAS ALTE ESLAMABAD

Einwohner: ca. 700 (5 % Mittelreicher)

Wappen der Stadt: grüne-braune Palme umgeben von fünf roten Almadinen auf goldenem Grund (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft / Politik: Bey Hachmad al-Benin ibn Rashmal ist der Verwalter des Emirs.

Garnison: 25 berittene Stadtwachen, diverse Leibgarden hochgestellter Kurgäste

Tempel: Bethaus des Rastullah, Schrein der Tsä

Handwerk und Gewerbe: Bader, Barbieri, Bauern, Gastronomie, Wundheiler, Quacksalber, Karawanenführer, Steinschleifer, Wasserträger, Märchenerzähler, Wahrsager

Gasthäuser und Schenken: Kurhotel *Adamant* (Q10, P10, S35), Kurhotel *El'Kalif* (Q9, P9, S50), *Badehaus al-Telgush* (Q8, P5), Teehaus *Asila* (Q4, P5), Rauchstube *Khômhud* (Q4, P3)

Besonderheiten: gesunde Quellen

Stimmung in der Stadt: dekadente Ausgelassenheit

Was die Einwohner über Eslamabad denken: Das einzige Paradies in der Wüste.

Im Süden der Amhallassih-Kuppen zehrt die glühende Khôm an der Fruchtbarkeit der Hänge und umspült Berge und Täler mit feinstem, weiß-gelbem Sand. In einem jener letzten Talkessel vor dem endlosen Gleiß des Wüstenhorizonts liegt die Oase *Al'Mharim*, von den meisten Mittelreichern allerdings stoisch *Eslamabad* beziehungsweise *Eslamsbad* genannt. Nach einem ersten Tagesmarsch durch verdorrtes Land begrüßen einen hier üppige Palmalleen, sprudelnde Springbrunnen vor eslamidisch verzierten Hausfassaden, dick mit Teppichen ausgelegte Serails (eine Bezeichnung, die allgemein 'geschlossene Räume' oder 'Hinterzimmer' bezeichnet, meist aber für Harems verwandt wird) und erquickende Badestuben.

Kaiser Eslam der Münzreiche (der erste Kaiser der Almadaner Dynastie) selbst soll die heißen und angeblich Wunder wirkenden Quel-



len entdeckt haben, die heute wohlhabende, an Gliederschmerz und innerlichem Unwohlsein kränkelnde Persönlichkeiten aus den großen Reichen zur Kur locken. Sie flanieren in kostbaren Seidenroben durch die Straßen und unterhalten sich über den neusten Klatsch – oder betreiben hohe Politik. Reichtum lockt auch immer solche an, die sich an ihm laben wollen, und so finden wortgewandte Händler, Märchenerzähler und Quacksalber geschickt Zugang zu den aufwendigen Hotels und Badehäusern, durchstreift lichtscheues Gesindel die Gassen und versuchen ambitionierte Verehrer (oder Erbschleicher), den Herrschaften just dieses 'heldenhaft' fern zu halten.

Bey Hachmad al-Benin ibn Rashmal, ein galanter, alter Sohn der Khôm, versteht es vortrefflich, mit inszenierten Kamelrennen, Säbel-Schaukämpfen und schaurigen Einlagen von geladenen Illusionisten seinen gut zahlenden Gästen Amüsement zu verschaffen – und zugleich wertvolle Informationen für den Emir und Kalifen abzuschöpfen. Doch nicht jede Reiterei ist Scharade, denn den Stämmen der Khôm verspricht der hier versammelte Prunk lohnende Beute. Für die versammelte 'Dekadenzia' (ein abfälliger Begriff für die sich selbst feiernde Gesellschaft) ist es ein aufregendes Vergnügen, wenn die Askarija des Beys die angreifenden Reiter in Sandwolken aufstäubende Scharmützel verwickelt. Doch die Verteidigung der Stadt ist keineswegs unüberwindbar, wie so mancher Kurgast panikerfüllt erkennen muss.

FERCHABA

Einwohner: ca. 500 (dazu gut 100 Sklaven)

Wappen: goldener Khunchomer über goldenem Turm auf blauem Grund (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft / Politik: Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin wacht über die wichtige Passfestung.

Garnison: 1 Lanze Askarija, 1 Lanze Spahija, 30 Palastwachen, 25 Elitekrieger der Leibgarde, 25 Bogenschützen

Tempel: Bethalle des Rastullah, Schrein der Marhibo

Handwerk und Gewerbe: durchreisende Händler, Teppichknüpfer, Töpfer, Waffenschmiede, Zureiter, dazu einige Gelehrte der Astronomie, Alchimie, Medizin und anderer Wissenschaften

Gasthäuser und Schenken: keine (Wer dem Bey als Gast nicht willkommen ist, sollte Ferchaba so schnell wie möglich wieder verlassen. Wer hingegen die Gastfreundschaft des Herrschers genießen darf, findet eine Unterkunft, die den Vergleich zu den edelsten Hotels Vinsalts und Gareths nicht zu scheuen braucht.)

Besonderheiten: schwer bewachte, herrschaftliche Passfeste

Stimmung in der Stadt: geprägt von Kampfbereitschaft und Kultur

Was die Einwohner von Ferchaba denken: Ferchaba vereint alle novadischen Errungenschaften zur Blüte ihrer Kultur.

Hoch in den Amhallassih-Kuppen wacht die Festung von Ferchaba über den *Pass der Winde*, den die Novadis *Djer el-Kel Essouf* nennen, was soviel bedeutet wie 'Berg des Windvolkes'. Angeblich wurde sie

von Dschinnen errichtet, die Mittelreicher haben die Passsperrburg zu einer wehrhaften Palaststadt ausgebaut, bis das Amhallassih und damit auch Ferchaba in die Hände des Kalifen fiel.

Über den Pass der Winde führen bedeutende Handelsrouten von Almada nach Mhanadistan und quer durch die Wüste nach Unau. Wer den Pass überqueren will, ist gezwungen, durch die Festungsstadt zu ziehen und hier seinen Zoll zu errichten.

Drei weitläufige Mauerwehren zwischen Steilhängen und tiefen Felsabstürzen umfassen den Komplex, in dem neben Verwaltungsgebäuden, Quartieren für die Beamten und Gelehrten und einer Garnison auch die Hütten der Fellachen liegen. Zwei prunkvolle Badehäuser und nicht minder aufwendig gestaltete Stallungen zeugen von großer Kunstfertigkeit, hier haben auch die Mittelreicher tulamidischen Bräucher gefront. Das gänzlich mit blauen Kacheln gedeckte Totenhaus stammt ebenfalls noch aus mittelreichischer Zeit. Die alte Gruft ist versiegelt, niemand weiß, ob die früheren Burgherren hier noch liegen. Gegenwärtig werden hier Totenzeremonien abgehalten, es wurde ein kleiner Schrein zu Ehren von Rastullahs Frau *Marhibo* eingerichtet.

Den Weg zur palastartigen Feste, der *Amhashal*, säumen viele kleine Gärten, Brunnen und künstliche Kaskaden, die der hier versammelten militärischen Macht einen lebensfrohen, Kontrapunkt bieten. Die Amhashal liegt auf der obersten der drei Höhenebenen und wurde im Jahr 250 v.BF von *Yalacham Achuan*, dem Emir von *Al'Mada* errichtet. Innerhalb seiner Mauern empfängt den Besucher ein Gefühl der hohen tulamidischen Lebensart. Auf dem großen Ehrenhof, der ringsum von verzierten Säulen eingefasst wird, werden oft religiöse und weltliche Zeremonien abgehalten, Tänzerinnen, Feuerakrobaten und Illusionisten geben Gastspiele, während der Bey und seine Gäste sich auf feinen Kissen von Sklaven und Lakaia mit den köstlichsten Speisen bedienen lassen.

Schon die allgemein zugänglichen Räume sind mit Teppichen ausgelegt und mit kostbarem Wandschmuck und Mobiliar verziert, doch umso prunkvoller gestalten sich die privaten Gemächer des Beys sowie seiner Frauen und Konkubinen. Das Gästehaus ist nicht minder großzügig, soll doch jeder Gast die Mühen seiner Reise vergessen. Eigens abgestellte Leibdiener sorgen für das Wohl der Gäste.

Von mit Stuck verzierten Arkaden umgeben und mit goldenen Fresken an den Wänden ist die Bethalle einer der am kostbarsten ausgestatteten Räume des Palastes. Hier kommen die Gläubigen zusammen, um den Worten des Mawlli zu lauschen oder in stillem Gebet Rastullah für ihre zahlreichen Sünden um Vergebung zu bitten. Zu den Besonderheiten des Bethauses gehört 'Rastullahs Auge', ein hühnereigroßer Rubin, der in ein kunstvoll aus der Nordwand herausgearbeitetes Steinauge eingelegt ist.

Im Vergleich dazu sind die Gesindekammern nahe dem Haupteingang eher schlicht gehalten, auch wenn manch ein Bauer sich freiwillig versklaven ließe, wenn er um die weichen Decken und das würzige Hühnerfleisch wüsste, die den Untertanen des Beys ihre Knechtschaft versüßen. (Eine detaillierte Beschreibung samt Plan finden Sie in *Erben des Zorns* 49f.)

DER SÜDLICHE RASCHTULSWALL

In dieser Spielhilfe wird der Großteil des Raschtulswalls vorgestellt: das Konzil der elementaren Gewalten, der Raschtul Kandscharot, der Raschtulsturm, die Amazonenburg Keshal Rondra, der Riese Adawadt und die im Raschtulswall lebenden Ferkinas. In der kommenden Spielhilfe *Land der ersten Sonne* wird die Bedeutung des Raschtulswalls für Aramien, Fasar und das Zwergengreich Angralosh thematisiert, und in den Bereich der Spielhilfe zu Gareth und Almada fallen die Beschreibung des Schlundes und der gleichnamigen mittelreichischen Grafschaft sowie der bosquinschen Wildnis.

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

Die Abhänge des Raschtulswalls mit ihrem Braun, Grün und Grau unterscheiden sich deutlich von den helleren und kleineren Erhebungen des Khoram-Gebirges. Beide werden jedoch von urtümlichen Wäldern bedeckt, die so hoch hinaufreichen, wie ihnen Atem bleibt. Zwischen den



uralten Eiben und den mächtigen Zedern scheint es nicht geheuer: Nebelschwaden ziehen aus den hinteren Bergtälern, die dumpfe, fast greifbare Stille wird zuweilen von Schreien zerrissen, die nicht von Tier noch Mensch zu stammen scheinen. Zuweilen hastet ein erschreckter Hirsch vorbei, oder eine Trappe fliegt laut gurrend auf. Es scheint, dass diese Berge und Wälder nicht für Menschen gemacht sind.

Dennoch leben hier Wesen, die zumindest menschliche Gestalt haben. Doch du, Reisender, dessen Interesse nun geweckt ist, du wirst bereuen, sie gesehen zu haben. Uplötzlich sind sie da: Ferkinas! Drahtige Krieger mit dunkler Haut, durch zahllose Narben entstellt, in engen Kleidern aus ungegerbtem Leder, mit bunten Stickereien, die grausige Marterszenen zeigen. Ihre Gesichter sind mit blutroten Tüchern verhüllt, nur glühende Augenpaare starren dich an. Ihre Sprache ist ein dumpfes, tierhaftes Knurren, kaum erahnt man einige tulamidische Worte. Ehe du dich noch umblickst, bist du von allen Seiten umzingelt. Einer tritt auf dich zu, ein messerscharfes Steinbeil drohend erhoben. Die anderen bleiben stehen, doch er greift ohne Vorwarnung an. Ein Zweikampf, deine einzige Chance. Aber auch wenn du siegst – du wirst nicht mehr der gleiche sein.“

—Durchs wilde Mhanadistan, Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF

„Das Herz Aventuriens ist eine Festung“, sagen die Garetier. Kein Zweifel: Dem Reisenden erweisen sich die Zinnen, Türme und Schluchten des Raschtulswalls als unbezwingbare Feste der Ewigkeit. Durch ein Labyrinth von Vorgebirgen und Klüften dringt man zu einem Ort jenseits aller Pfade und Schutzhütten vor. Selbst die letzten Hirten mit ihren Schafen und Ziegen bleiben zurück. Es gibt nur noch Latschen, Barbaritzen, Lärchen, Krüppel- und Zirbelkiefern sowie den dickfleischigen, agavenartigen *Nurhanifex* (tul.: Gespensterbaum). Zwischen den graugrünen Ketten des Raschtulswalls erkennt der Wanderer das wahre Ausmaß seines Schreitens: Hier bewegt er sich, so heißt es, auf dem Körper des größten und mächtigsten der Giganten.

Der Raschtulswall ist bis heute, von Wanderungen einzelner Stämme abgesehen, die Nordwestgrenze des tulamidischen Lebensraums geblieben. Nach dem Erheben des Schwerts ist diese Bergkette die höchste Aventuriens, ein halbes Dutzend Achtausender und viele 'kleinere' Berggiganten stehen im Herzen des Kontinentes. Im Südwesten bricht die Kette kurz ab, um sich noch einmal zum Einzelmassiv des Raschtulsturms zu erheben. Dichte und fremdartige Wälder aus Eiben, Zypressen und Zedern reichen in die hintersten Bergtäler und bis zur Baumgrenze in zweieinhalbtausend Schritt Höhe. Es scheinen zwar keine großen Vulkane mehr aktiv zu sein, aber dafür gibt es viele abgründige Schlote, aus denen Schwefeldämpfe steigen. Hin und wieder zittert die Erde leicht.

Der graue und grüne Marmor des Raschtulswalls ist Baumaterial der Mächtigen aller Länder. Am Mhanadi und Szinto allerdings wird er hauptsächlich für die Inneneinrichtung verwendet, denn Paläste müssen im Land der Ersten Sonne weiß sein. Bauvorhaben im südlichen Kalifat treibt dies leicht in astronomische Preise. Weiterhin bekannt ist der schwarze, scharfkantige Obsidian der erloschenen Vulkane, aus denen die Mächtigen ihren Angebeteten kostbaren Schmuck anfertigen lassen, die Boron-Kirche kultische Artefakte und die Ferkinas primitive Waffen.

Inmitten kulturell hoch entwickelter Gebiete Aventuriens gelegen (Almada, Garetien, Aranien und Mhanadistan), bildet der Raschtulswall ein mal mystisch verklärtes, mal bedrohlich-gefährliches Gebiet der ertümlichen Wildnis. Nur die niedrigsten Täler sind auf den Karten der Derographen verzeichnet, und nur wenige Gipfel sind je von Gelehrten benannt worden. Am bekanntesten ist der *Djer Tulam*, der höchste der Kette, nach dem die Tulamiden ihren Namen tragen sollen. Weitere markante Berge sind der *Speerträger* und der *Luchskopf* südwestlich von Drakonia, der eine ein schroffer Turm mit einer bizarren Felsnadel, der Nachbar ein Klotz mit zwei aufragenden Zacken. Beide trennt eine grau-grüne Schlucht, durch die der ansonsten so gemüthliche Beleman orgelt, ein breites Kar, eine Halde von einer Rechtsmeile zerbröckeltem Fels, Marmor und Quarz, zieht sich bis zum Sattel zwischen den Bergriesen hinauf.

Neben den überall herumstreunenden Ferkinas sind es vor allem Einsiedlerklauen, Steinbrüche und einzelne zurückgezogene Klosteranlagen, die sich in den niederen Gefilden des Raschtulswalls, also bis auf ca. 4.000 Schritt Höhe, finden lassen. Am bekanntesten dürfte *Keshal Rondras* sein, die erste Burg der Amazonen, sein (s. S. 61). Gleichfalls auf der Südostseite der Steilabstürze, jenseits des Bosquirquells, klammert sich an eine Felsnase gut 60 Schritt über dem Abgrund ein kleines Boron-Kloster. Hier versuchen die Diener Borons, sich dem Willen und der Weisheit ihres Herrn im Traum zu nähern. Heute leben nur noch drei Geweihte und fünf Novizen in der gut 1.000 Jahre alten Anlage, die zur Hälfte in den Berg getrieben wurde, zur Hälfte über den Felsen hinausragt. (Mehr zum Kloster finden Sie im Sammelband 3 zur Borbarad-Kampagne: **Invasion der Verdammten.**)

Vor allem auf der südwestlichen Seite des Weltengebirges soll der Riese *Adawadt*, der ewige Beobachter der Welt, lebhaftig umgehen. Manch erfahrener Ferkina-Jäger, der sich allein ins ewige Eis des Raschtulswalls gewagt hat, erzählt, dass er ihn schon gesehen habe.

Irgendwo hier an der Baumgrenze kann der Forscher auf eine in Perfektion aus dem Fels gehauene Treppe stoßen, die über 6.000 Stufen tausend Höhenmeter hinauf zur sagenumwobenen Magierakademie des Kontinents führen soll, dem kolossalen *Konzil der Elemente* (siehe Seite 183). Sie liegt im Schatten des Vulkans *Raschtul Kand-scharot*, der sich gegen die umliegenden Berge wie ein kleiner Bruder ausnimmt, vor dessen Silhouette jedoch selbst Lindwürmer und Drachen, die über den Horizont verstreut kreisen, wie schwirrende Dohlen wirken. Große Drachen, insbesondere Weibchen, kann man in dieser Umgebung überraschend häufig sehen, denn sie fühlen sich von der Reinheit der Elemente angezogen und durch diese offenbar zum Liebespiel und zur Eiablage inspiriert.

Wenn man weiter hinaufsteigt, so durchstößt man bald die Wolkendecke, jenseits der die fruchtbaren Auen Mhanadistans oder Almadas nur noch Erinnerungen sind. Ein sattes, weiches Wolkenmeer breitet sich bis zu jedem Horizont aus und enttrübt den Wanderer in eine unwirkliche, fremde Welt. Nur noch hier und dort ragen die Giganten der Vorzeit aus dem wolligen Weiß empor – dort der Amboss, hier der Raschtulsturm, irgendwo in weiter Ferne die Trollzacken. Hier nun kommt man dem Herrn Praios bedenklich nahe, und man sollte sich gegen das Gleißeln seiner Macht geeignet schützen.

Besondere Vorsicht muss auch den großen Drachen gelten, von denen es hier etliche gibt, so der Großteil der erhabenen Purpurwürmer, alles in allem etwa ein Dutzend (siehe **Drachen zwischen Arratistan und Raschtulswall** auf S. 164). Dazu kommt, dass es wenig Jagdbeute und keinerlei Vergeltungsmaßnahmen für gefräßige Drachen gibt. Aber auch Harpyien, große Raubvögel und Bären, Luchse, Höhlenpanther und Berglöwen haben es auf unachtsame Wanderer abgesehen, und Lawinen, Steinschlag, Kälteeinbrüche mit Nebel und anderer Unbill kann Reisenden zur Gefahr werden. Übersteht man jedoch all die Fährnisse des Aufstiegs, so belohnen einen die Götter mit dem größten Zauber, den die Bergwelt zu bieten hat: Mit Praios' ersten Strahlen glühen die Flanken der Berggiganten kupferrot auf. Der Tag bricht an, noch erfüllt von Sternen, Magie und den ältesten Träumen der Menschheit. Der eisige Wind und die glühende Sonne, die Unverrückbarkeit des Felsens und die unermessliche Weite des Himmels bilden elementare Gegensätze. Hier oben, in der Nähe des Herzens von Aventurien, erfüllt einen die Bergwelt mit ertümlicher Kraft und Energie, so dass man nie mehr hinabsteigen möchte in die Niederungen der Zivilisation.

Andernorts entladen sich milchig-blaue Gletscherseen über meilen-tiefe, ins Endlose gischende Wasserfälle, hinter denen man nicht nur eine, sondern Myriaden von Schatzhöhlen vermuten muss. Im Schatten des Djer Tulam findet sich auch der sagenhafte Hort des *Ysolphur*, des mächtigsten aller Purpurwürmer, doch selten hat ein Sterblicher die Begegnung mit diesem Urclemt der Schöpfung überlebt. Er soll im Kampf mit seinem Enkel *Japhgur* liegen, der auf der Suche nach dem alten Hort des Pyrdacor ist, um das erst beginnende Zeitalter vor



einer drohenden Gefahr zu schützen. Nach Osten schließlich weist der Weg zur sagenumwobenen *Zitadelle des Erzes*, die wie so viele Geheimnisse im Raschtulswall verborgen sein soll.

Der Raschtulsweg (auch: -stieg oder -pass) führt in ca. 2.500 Schritt Höhe zwischen südlichem Raschtulswall und Raschtulsturm hindurch und verbindet Almada und Mhanadistan. Leider ist der schlechte Pfad, der für Karren nicht passierbar ist, nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei, so dass viele Karawanen die Wüstenroute über das Amhallassih und die Oase Alam-Terekh nehmen.

KESHAL RONDRA – DIE HEIMAT DER AMAZONEN

Gegründet wurde der Orden der Amazonen – deren Bezeichnung sich aus dem tulamidischen *achmad'sunni* (Kriegerin, Rächerin) herleitet – 413 BF im Raschtulswall von der jungen, von Rondra erleuchteten Gläubigen Ayla und einer kleinen Schar weiterer Kriegerinnen. Der Löwin gleich suchten sie in ihrer almadanischen Heimat in kleinen Gruppen den Kampf gegen die Schergen der Priesterkaiser, die die Kirche der Kriegsgöttin auszurotten versuchten, und führten gegen diese so manchen harten, aber auch blutig erkämpften Schlag. Auf den Kopf Aylas setzten die Priesterkaiser 1.000 Dukaten aus, die sich im Streit mit der von der Göttin Erwählten dann die einzigen drei je männlichen Mitglieder des Ordens verdienen wollten: Baron Izlavo Wolkenstein von Brig-Lo und seine beiden Brüder waren, nachdem der eitle Führungsanspruch des Hochgeborenen gegenüber Ayla von der Mehrheit der Kriegerinnen abgelehnt wurde, bereits auf dem Weg nach Punin, um die Gemeinschaft zu verraten, bevor die Amazonen sie stellen und töten konnten. Dieser und andere Triumphe bewegten Ayla al'Yeshinna (tul.: *die Tapfere*), wie sie mittlerweile genannt wurde, schließlich dazu, aus der besonderen Gnade der Göttin für ihre Kriegerinnen abzuleiten, dass Frauen der Göttin Rondra wohlgefälliger seien als Männer. Für den Umgang mit dem männlichen Geschlecht stellte Ayla rigorose Regeln auf, die absichern sollten, dass die *achmad'sunni* unter sich blieben.

Oft wird nach wie vor das Jahr 439 BF als Datum der Ordensgründung missverstanden, da Ayla zu diesem Zeitpunkt nochmals in der Öffentlichkeit alle tapferen, rondragläubigen Frauen dazu aufrief, sich dem Kampf der Amazonen anzuschließen, und dadurch den Bund um viele Kriegerinnen erweitern konnte. Der Kampf gegen die Priesterkaiser endete 466 BF mit dem Volksaufstand Rohals – und dem angeblichen Tod der noch in hohem Alter jugendlichen Ayla im Kampf. Zurückgezogen in die Einsamkeit der Berge und verborgen vom Antlitz der Welt, griffen die Amazonen seither nur noch in den Stunden der höchsten Not offen in die Geschicke der großen Reiche ein. In der Höhlenburg Keshal Rondra oberhalb der Bosquirquellen aber krönten sie mit der Tochter Aylas die erste Königin ihres eigenen 'Volkes'. Bis vor etwa 250 Jahren blieb die Stammburg im Raschtulswall stets immer auch Sitz der Hochköniginnen, bevor die Königin Sophrina dann "auf Rondras Weisung" in die Burg *Kurkum* in den Beilunker Bergen umzog.

Die jetzige Königin Keshal Rondras, Ayshal al'Yeshinna, ist ebenso wie Hochkönigin Gilia (die seit der Zerstörung Kurkums in der einzigen weiteren verbliebenen Burg *Yeshinna* in den Drachensteinen residiert) noch eine direkte Nachfahrin Ayla al'Yeshinnas und wahrt die alten Traditionen so weit, wie es die jüngeren Weisungen der letzten Hochkönigin Yppolita zulassen. Nachdem diese die Tötung neugeborener Knaben untersagte, wurde auch Ayshals Sohn zu Bauern in Bosquirien gegeben.

DIE BURG UND DIE AMAZONEN

Keshal Rondra ist nicht nur die älteste der Amazonenburgen, sondern auch die ungewöhnlichste: Inmitten einer steilen Felswand am südlichen Quellfluss des Bosquir erbaut, ist sie auf den ersten Blick gar nicht erkennbar und erinnert auf den zweiten am ehesten an eine Ansammlung von Nestern im Fels. Schwarze Fenster- und Türöffnun-

gen im hellen Gestein gruppieren sich hier um ein kleines Plateau auf der halben Höhe der Klippe. Die Unterkünfte der Amazonen (mehrere Etagen hoch in Höhlen im Berg untergebracht) sind noch jene, die Ayla einst angeblich selbst an dieser Stelle vorgefunden haben soll.

Zu den wenigen neueren Gebäuden zählt der Bergfried, dessen oberste, mit Lehmziegeln gemauerte Geschosse sich vom übrigen Gestein allerdings kaum unterscheiden lassen. Dafür gewährt er einen weiten Blick über das Tal, das der Klippe und der Burg zu Füßen liegt. Die Turmwächterinnen indes behalten immer auch die noch höher aufragende Wand im Rücken im Auge, denn obwohl diese als unerklärbar gilt, haben einige Ferkinas bereits versucht, von hier nach Keshal Rondra einzudringen – und sind dabei entweder selbst abgestürzt oder von den wachsam Amazonen entdeckt worden. Erreichbar ist das Felsendomizil lediglich über einen sich vom Grund des Tales an der Felswand empor windenden Pfad.

Das Leben auf der Höhlenburg ist streng, kriegerisch und asketisch: Tägliche Übungen stählen die Körper der Amazonen, die notwendigen Ausritte ins Tal schulen die Reitfähigkeiten. In der Wildnis des Raschtulswalls haben sie sich manche Härte und Kompromisslosigkeit (nicht allein in der Auslegung der alten Traditionen) bewahrt, und sie vermeiden es, ihre Belange allzu sehr mit denen ihrer Nachbarn zu verstricken. Manchmal aber kommt ein Trupp Kriegerinnen zum Tauschhandel in die Zivilisation, da die Bergdörfer, von denen sie leben, eben nicht alles bieten, was sie brauchen. Und bisweilen ist dabei eine Amazone, die sich in den Dörfern am Bosquir oder Yaquir einen Mann sucht, um ihrem Volk eine der zwei vorgeschriebenen Töchter zu schenken.

Keshal Rondra im Spiel

Die Amazonen von Keshal Rondra sind noch immer die ursprünglichsten Vertreterinnen ihres 'Volkes': für Außenstehende unnahbar, unerschütterlich stolz, den alten Traditionen verhaftet, eigenständig und oft kompromisslos. Während sie Nichtswöllgöttergläubige – vor allem natürlich Novadis und Ferkinas – in ihrer Umgebung selten verschonen, dürfte auch Anderen der Umgang mit ihnen nie leicht fallen.

DER RASCHTULSTURM

„Gen Südwesten, auf die Khôm-Wüste zu, werden die Bergriesen 'kleiner', hier stehen nur noch einige Sechstausender. Dann jedoch schwingt sich die Kette noch einmal zu einem mächtigen Felsstock auf, dessen Fuß weit über hundert Meilen durchmisst – dem Turm des Raschtul.“

—Durchs wilde Mhanadistan, Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF

Zwischen Raschtulswall und Amhallassih-Kuppen, dem Yaquir und der Khôm erhebt sich gewaltig und einschüchternd ein steiles Bergmassiv, der Raschtulsturm. Auf die drei mit Eis gekrönten Zinnen soll noch kein Mensch seinen Fuß gesetzt haben.

Doch nicht nur die Höhe macht dem Forscher zu schaffen (kaum jemand sonst käme auf die abstruse Idee, den Raschtulsturm besteigen zu wollen, es sei denn ein Firun-Geweihter, Ferkina-Schamane oder ein Eis- oder Luft-Elementarist). Dieser Berg heißt seine Besucher keineswegs in Freundschaft willkommen: Schroff ist das Gestein, das unter den Füßen gerne bricht, spiegelglatte Eisströme wälzen sich in die tief eingeschnittenen Schluchten, abgehende Lawinen aus mehreren tausend Schritt Höhe gefährden jede Seilschaft.

Von Purpurwürmern, Meckerdrachen und Flugechsen ist dieser Berg gleichfalls bewohnt wie von zahlreichen Königsadlern, die überall zwischen den Steilgletschern ihre Horste gebaut haben.

Es verwundert nicht, dass der Raschtulsturm Eingang in zahlreiche Mythen und Legenden der zivilisierten Völker gefunden hat. Von verwunschenen Wäldern, rivalisierenden Elementarherren oder glitzern-



den Kristallhöhlen handeln diese häufig, auch von Eisfeen, schwarzen Gletschern und dem Tal des Sternestaubs (denn die Sternschnuppen, die im Zentrum Aventuriens niedergehen, werden, wenn man sie nicht Phex zuschreibt, oft als Geschenk Ingerimms an seinen gefallenen Gigantenbruder Raschtul interpretiert, ihn mit neuer göttlicher Kraft zu erwecken). In der Mythologie des Zwölfgötterglaubens ist der Raschtulsturm die Himmlische Treppe, über welche die Herren Alverans zur Dritten Sphäre niedersteigen, und tatsächlich ist Brig-Lo nicht weit, wo einstmals sogar vier von ihnen gleichzeitig den Menschen leibhaftig beistanden. In den Sagen der Zwerge kommt der

Raschtulsturm mit seinen (ungehobenen) Schätzen interessanterweise nicht vor, wohl aber gibt es Anzeichen, dass bereits die Echsen und Drachen den Berg als mystischen Ort betrachteten (siehe **Drachenkulte** auf Seite 165).

Das Fundament dieses steilen Massivs bilden zerklüftete Täler, aus deren Tiefen der Mhanadi und der Yaquir-Zufluss Yrosa entspringen. Hier klammern sich Zedern und Goldpinien an die steilen Hänge und kaum andere Tiere als Gebirgsböcke finden Halt. Nur kleine Kaninchen, Siebenschläfer, Eichhörnchen, Füchse und verschiedene Wild- und Raubvögel sind verbreitet.

DAS KHORAM-GEBIRGE

Das Khoram-Gebirge trennt die Wüste Khôm vom Mhanadital, besteht überwiegend aus Sandstein und gehört mit seinen Dreitausendern zu den 'niedrigeren' Höhenzügen Aventuriens. Wind, Wasser, Frost und Hitze haben tiefe Schluchten in den weichen Stein geschnitten, haben Säulen und Türme, enge Kamine, Brücken und Felsüberhänge geformt.

Nord- und Südseite des Gebirges unterscheiden sich klimatisch beträchtlich. Die Nordseite erhält feuchte Luft aus Nordosten vom Meer und Mhanadital her und erlebt nur im zeitigen Frühling regelmäßig Dürren, wenn die Altoum-Winde von Süden her wehen und der an sich üppige Niederschlag noch als Schnee in den Hochlagen liegen bleibt. Diese nördlichen Berghänge sind von Nadel-Urwald aus Eiben, Zedern, Zypressen und Lebensbäumen bedeckt, an Bächen gedeiht Laubwald mit üppigem Unterwuchs. Die der Wüste zugewandte Südseite und das zentrale Hochland sind weit trockener. An den Hängen wachsen Dornbüsche wie Akazien und wilde Rosen, dazu Pinien, Yucca und Kakteen, auf den Ebenen Winsel- und stellenweise Messergras. Während der Regenzeiten im Rondra/Efferd und Tsa/Phex schießen Sturzbäche durch die Täler und reißen Felsblöcke mit sich, zu anderen Jahreszeiten trocknen viele Bäche ganz aus. Tagsüber wehen heiße Winde bergauf, nachts eiskalte bergab. Zusätzlich zu diesem Nord-Süd-Unterschied ist das Khoram-Gebirge im Westen karger und trockener als im Osten.

Bewohnt wird das Gebirge hauptsächlich von Ferkinas vom Stammesverband der Merech. Diese züchten eine Rinderrasse, welche die giftigen Eibennadeln verdauen kann, und genügsame Bergschafe, die das harte Winselgras fressen. Sie vergiften ihre Pfeile und Wurfspere aus Eibenholz mit Gonedé (einem Skorpiongift) oder mit Tulmadron, einem mineralischen Gift, das mancherorts als silbergraue, kör-

nige Masse in faustgroßen Gesteinsknollen zu Tage tritt und nur im Khoram-Gebirge zu finden ist. Derart bewaffnet, sind die Merech der Schrecken aller Reisenden. Andere unangenehme Bewohner dieser Berge sind die relativ zahlreich vorkommenden Höhlendrachen. Zudem gibt es Wülschräte und Khoram-Wühler, die sich durch den weichen Sandstein graben und ausgedehnte Höhlensysteme angelegt haben. Viele Bäche versickern darin, bilden Höhlen-Seen, die den Ferkinas heilig sind, oder fließen unterirdisch in die Khôm-Wüste, um dort als Oasen zu Tage zu treten. Die Wühlstätigkeit führt aber auch immer wieder zu Bergrutschen und Tagebrüchen.

In den südlichen Ausläufern des Khoram-Gebirges liegen mehrere von Novadis bewohnte Oasen, die Oase El'Karram sogar mitten im Gebirge. Von Mhanadistan aus führt ein selten begangener Pass nach El'Karram, ein weiterer Karawanenweg führt am Südrand der Berge entlang. Erheblich wichtiger als Handelsweg ist aber die Verbindung zwischen Almada und Mhanadistan über Omlad und Alam-Terekh, durch das westliche Khoram-Gebirge an den oberen Mhanadi. Dieser Weg ist ganzjährig begehbar, nicht sehr steil und kaum von Ferkinas geplagt und damit dem Pass über den Raschtulswall bei weitem vorzuziehen.

Nur wenige zivilisierte Menschen wohnen freiwillig im Khoram-Gebirge und verstehen es, sich die Ferkinas vom Leib zu halten. Der Magier Abu Terfas gehörte zu ihnen, bis sein Schloss von Fremden verwüstet wurde. Zu Zeiten des Diamantenen Sultanats wurde stellenweise bunter Sandstein gebrochen, auch grub man nach Edelsteinen wie Türkis und Lapislazuli, doch heute liegen die Steinbrüche brach. Ein Hadjinim-Kloster der Beni Uchakani und ein geheimes Höhlenkloster des Boron-Ordens der Marbiden sind ebenfalls hier beheimatet.

DER BALASH

Das Emirat Balash für den eiligen Leser

Gebiet: Flusstal des Mhanadi (Mhanessipur und Rashdul liegen bereits außerhalb des Emirats), Tiefland westlich des Aschubim bis zur Khôm-Wüste

Einwohner: ca. 35.000

Wichtige Städte und Dörfer: Mherwed (6.000), Bakir (600), Al'Tamur (450), Madrash (350)

Wichtige Verkehrswege: Mhanadi, Oasenroute von Mherwed nach Unau

Vorherrschende Religion: Rastullah, aber etwa 35 % Zwölfgöttergläubige

Sozialstruktur / Regierung: Patriarchat / Emirat Balash

Wohlstandes waren die großen, ehrwürdigen Flüsse, sie ermöglichten es den Tulamiden, zu einer Zeit eine Hochkultur zu errichten, während die gildenländischen Siedler noch in dreckigen Hütten lebten. Fasar, Mherwed, Rashdul und Khunchom geben noch heute Zeugnis von dieser Pracht.

Zu beiden Seiten des Mhanadi – nachdem er sich mit dem Gadang vereinigt hat – kann man Felder erblicken, so weit das Auge reicht. Hier, so mag es dem Betrachter scheinen, haben die göttlichen Schwestern TSA und PERaine die Erde geküsst.

Doch wo Reichtum ist, da ist auch Neid. Viele Kriege hat dieses Land schon gesehen, die Magiermogule vom Gadang, den Untergang Zhamorahs, die Zerschlagung des Diamantenen Sultanats durch Murak-Horas, den Kampf der Nomadenstämme gegen die Priesterkaiser und nicht zuletzt den Feldzug Al'Anfas, der in Mherwed zum Erliegen gekommen ist. Doch immer hat sich die Region wieder erholt, stets beginnt das Wachstum von Neuem.

*—aus dem Buch der Schlange der Hesinde-Geweichten
Raschenja von Festum, neuzeitlich*

»Entlang des Gadang und des Mhanadi hat sich die hohe Kultur der Tulamiden zur Blüte gebracht, und die Krone war das Diamantene Sultanat von Khunchom. Lebensadern, beständige Flüsse des Fortschritts und



Als Balash bezeichnet man das Mhanadital vom Zusammenfluss mit dem Gadang bis zum Khunchomer Flussdelta. Dieses Gebiet teilen sich das Emirat Balash, das Sultanat Gorien-Rashdul und Khunchom, neben einigen lokalen Potentaten. Der Mhanadi verfügt über ausreichend Wasser, um die umliegenden Felder zu versorgen, so dass die Bauern zwei Ernten pro Jahr einfahren können. Vor allem im Bereich von der Schuboch-Mündung bis Khunchom tritt der Mhanadi zur Regenzeit über die Ufer und hinterlässt fruchtbaren Schlamm. Der gebogene Flussverlauf hat die örtlichen Bewohner dazu verleitet, diese Region auch 'die Fruchtbare Sichel' zu nennen. Bis Samra können sogar große Flussegler den Mhanadi hinauffahren.

Neben Reis und Hirse wird hier unter anderem Weizen angebaut, der vor vielen Generationen aus dem Norden eingeführt wurde. Melonen, Datteln, Kürbisse, Oliven, Arangen, Zitronen, Aprikosen, Pfirsiche, Feigen, diverse Zwiebel- und Laucharten, Khunchomer Pfeffer, Ölpalmen, Baumwolle, Granatäpfel und Bohnen ergänzen das reichhaltige Angebot an nutzbaren Pflanzen. Daher verwundert es auch kaum, dass die balashidische Küche über eine große Vielfalt verfügt, die Reisende stets in ihren Berichten erwähnen.

859 BF gelang es dem Kalifen Haschabnah, Mherwed zu erobern. Damit begründete er den Anspruch des Kalifates auf die Region. Doch nur das Emirat Balash ist Unau treu ergeben, denn der Sultan der benachbarten Beni Avad, Hasrabal ben Yakuban von Gorien und

Rashdul, gilt als Widersacher des Kalifen. Immerhin aber gehören auch das fruchtbare Flusstal des Mhalik und die Aschub-Ebene zum Emirat. In diesem flachen Grasland, das von den Ausläufern des Khoram-Gebirges und der Unau-Berge einerseits und dem Aschubim andererseits eingeschlossen ist, wird zusätzlich zum Ackerbau die Zucht von Rindern (vorwiegend Rashduler Drehhörner), Mherwed-Böcken, den Mherwati-Eseln und edlen Tulamiden-Pferden betrieben.

Für das Kalifat ist der Balash das Tor zur Welt, denn hier hat man Berührung zu den meist freundlich gesinnten zwölfgöttergläubigen Tulamiden. Viel Handel wird in Rashdul, aber vor allem in Mherwed getrieben, zahlreiche Güter Araniens und Mhanadistans werden in die Khôm gebracht, hier werden die Tulamiden-Pferde verkauft, und der Mhanadi ist eine immens wichtige Handelsroute nach Khunchom.

An wichtigen Karawanenrouten gelegen, war der Ort Madrash einst eine prosperierende Siedlung. Doch im Khôm-Krieg wurden hier mehrere erbitterte Schlachten geführt, so dass der Ort beinahe komplett zerstört wurde. Viele Bewohner starben, flohen oder wurden nach Al'Anfa verschleppt. Heute Madrash ist trotz der Errichtung einer neuen Karawanserei nur eine Ansiedlung schmutziger Hütten, in denen arme Leute leben.

In der Spielhilfe **Land der ersten Sonne** finden Sie eine weitere Beschreibung des Balash, nämlich der Regionen um Rashdul und Khunchom.

MHERWED

„Oh, Mherwed, du Betrogen! Du Verleugnet! Du Vernachlässigte! Kräftiges Herz der fruchtbaren Sichel, Lebensspender der Wüste. Und doch untreu verlassen! Einst als prächtige Stadt errichtet unter Bastrabun, doch von jenem zugunsten der Schlangenhöhle Khunchom verlassen. Missbraucht von Bosparan und Al'Anfa. Was hast du getan, um solche Unbill zu erleiden?“

—Klage eines Mherweder Gelehrten

Mherwed stand seit jeher im Schatten anderer Städte, von Khunchom und seinem Nachbarn Rashdul. Nun, da auch der Kalif die Stadt verlassen hat, schwindet der Glanz aus Mherwed – sehr zum Vorteil der bodenständigen ortsansässigen Familien und zugezogener Auswärtiger.

GESCHICHTE

Über die Entstehung der Stadt kursieren verschiedene Legenden. Der einen nach soll Bastrabun ibn Rashdul, Sohn des großen Gründers von Fasar und Rashdul, in Mherwed geboren worden sein. Eine andere erzählt, dass Bastrabun Mherwed gegründet habe. Übereinstimmend jedoch war Mherwed Herrschaftssitz Bastrabuns, von wo aus er die Echsen bekämpfte.

Im Jahre 17 v.BF eroberte Murak-Horas – bereits verwundet – Mherwed. Nach seinem Tod zwang seine Tochter Hela das Tulamidenland unter ihre Knute. Am Mhanadi wurden tausende von Gefangenen versklavt. Mherwed gelangte wieder in die Hand der Tulamiden, als 0 BF Raul von Gareth ihnen freie Ausübung von Kultur und Religion versprach, um ihre Unterstützung gegen die Horas zu erhalten.

859 BF erstürmte Kalif Haschabnah, dessen Regierungszeit ansonsten von Trägheit geprägt war, Mherwed und eroberte den westlichen Balash für das Kalifat.

Nachdem Kalif Chamallah bei der Eroberung des Lieblichen Feldes gescheitert war und sich bei seiner Rückkehr nach Unau einer Revolte seines Oheims stellen musste, verlagerte er nach Unterwerfung der Rebellen den Kalifensitz 968 BF ins ruhige Mherwed. Chamallah baute am südlichen Ufer des Mhanadi, wo er das ganze Kalifat hinter sich wusste, einen prunkvollen Palast von Grund auf.

Niemand ahnte, dass von dort die Gefahr drohen sollte, und nicht aus Richtung Rashdul, Zorgan oder Khunchom. 1008 BF überfiel der Patriarch von Al'Anfa, Tar Honak, das Kalifat, nahm Selem und

Mherwed für den eiligen Leser

Einwohner: ca. 6.000 (ein Drittel Nicht-Rastullah-Gläubige)

Wappen: goldener herschauender Eselskopf auf rot (alte mittelreichische Heraldik)

Herrschaft / Politik: Mherwed gehört zum Emirat Balash und wird von dessen Emir verwaltet.

Garnisonen: 200 Mann Spahija (Reiterei), 33 Murawidun (Elitekämpfer), 100 Mann Askarija (Bogen- und Säbelkämpfer), 50 Stadtgardisten, ca. 50 Gardisten im Palastbezirk

Tempel: Rastullah, Tsa (geheim), Phex (geheim)

Besonderheiten: Der noch junge Kalifenpalast ist verlassen und zum guten Teil ausgeräumt – der Kalif hat die kostbare Einrichtung lieber zum Schmuck der Bethäuser in Unau und Keft verwendet.

Stadtgeschichte: Die uralte Stadt rühmt sich, der Geburtsort Bastrabuns zu sein – doch seitdem hat sie nie wieder im Mittelpunkt gestanden, ehe sie für einige Jahrzehnte Hauptstadt des Kalifates wurde.

Stimmung in der Stadt: Der Verlust des Kalifenhofes hat Mherwed ärmer gemacht – doch nun können sich die verbliebenen Zwölfgötter-Gläubigen fast ungehindert zu Götterdiensten treffen.

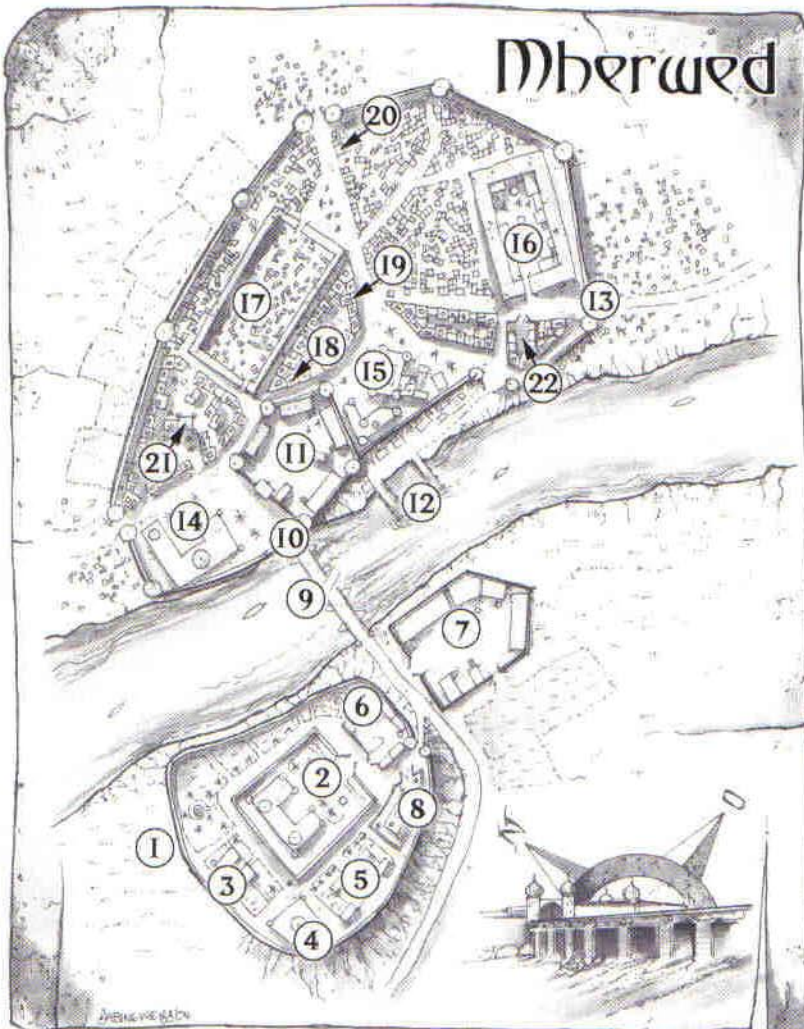
Was die Einwohner über Mherwed denken: Der Kalif hat uns verlassen, hoffentlich vergisst er uns nicht ganz!

Unau im Sturm und belagerte von Ingerimm 1008 bis Efferd 1009 BF Mherwed. Am 10. Efferd fiel die Stadt vollständig in seine Hände. Der Kalif Abu Dhelrumun war zu diesem Zeitpunkt längst geflohen und unter ungeklärten Umständen getötet worden. Doch die Herrschaft Al'Anfas währte kein Jahr lang, denn nach dem ungeklärten Tod des Patriarchen am 25. Rahja 1009 BF gelang am 12. Praios 1010 BF einem Novadi-Heer mit Unterstützung des mittelreichischen Kriegers Leomar vom Berg die Rückeroberung Mherweds.

1021 BF holte der Schrecken Borbarads Mherwed ein, als neuen Dämonen in Kutten auf dem Basar ein Blutbad veranstalteten. Ursache für ihr Erscheinen war ein Sphärenriss in der Gor, der von Tarlisin von Borbra und Sultan Hasrabal wieder geschlossen werden konnte.



Hasrabal blieb des Kalifen ärgster Feind und konnte seine Machtposition weiter ausbauen, als er 1022 BF die Shanja von Rashdul ehelichte und von nun an über die Stadt und die Akademie herrschte. Kurz darauf verlegte Malkillah III. den Kalifensitz wieder zurück nach Unau. Er begründete seinen Schritt damit, sich die Unterstützung der Wüstensultane sichern zu wollen.



PALASTVIERTEL (1)

In ihren größten Teilen erst nach der Eroberung durch Al'Anfa errichtet, stehen die Paläste heute größtenteils leer, fast alle Bewohner sind nach Unau umgezogen. Dieser – mutmaßlich unter Mithilfe von Dschinnen erbaute – Komplex imponiert durch äußerlichen Prunk und wird mittlerweile auch durch Befestigungsanlagen geschützt. Neun Paläste wurden hier errichtet und nach tulamidischer Rechenkunst und Zahlenmystik platziert. Der Kalifenpalast befindet sich im Zentrum der Anlage, geschützt von den Palästen seiner Wesire und Beamten. Hinzu kommen einige palastähnliche Residenzen und Verwaltungsgebäude.

PALAST DES KALIFEN (2)

Das größte und höchste Bauwerk des ganzen Bezirkes ist der Kalifenpalast. Er wurde erst von Kalif Chamallah aus weißem Raschtulswaller Marmor errichtet, aber Malkillah III. ließ ihn nach Überwindung der alananischen Besatzer großzügig ausbauen. Inzwischen jedoch lebt der Kalif in Unau, und daher wurden große Teile des üppigen Prunks, von dem Besucher berichtet haben, fortgeschafft. Nur noch bei seltenen Ausflügen lässt der Kalif sich hier blicken. Dennoch halten 20 Gardisten beständig Wacht.

PALAST DES ERSTEN MAWDLIS (3)

Sorgsam vom Wohnflügel des Ersten Mawdlis getrennt, der genauso verwaist ist wie der Kalifenpalast, ist die Mherweder Rechtsschule untergebracht. Schüler und Lehrer wohnen und arbeiten in ihnen zugewiesenen Räumen, und recht häufig besucht der Erste Mawdli Shanatir Sheranbil ibn Amullah die Schule, um die Novizen persönlich in der schwierigen Kunst der Rechtslehre zu unterweisen.

PALAST DES ALMOSARS (4)

Nach dem Abzug des Kalifen und seiner Wesire verblieb der Palast des Almosars als bestbewachter Ort des Palastbezirkes. Hier lagern immer noch Teile der Schatzkammer des Reiches, die von treuen Elitekriegern bewacht werden. Bauliche Hindernisse, tödliche Fallen und antimagische Schutzvorrichtungen sichern die Schätze, doch über allem soll – so sagt man – ein überaus übellauniger, ganz aus Gold und Juwelen bestehender erzener Dschinn wachen.

PALAST DES MAUTABAN (5)

Im Palast des Mautaban vernimmt man oft helle Stimmen. Diese stammen von den Frauen und Gespielinnen, die nicht mit nach Unau gezogen sind – der Eunuch bedurfte ihrer nicht. So vertreiben sie sich die Zeit mit Müßiggang, Musik und Tanz, mit Brettspielen untereinander oder gegen die Haremswärter. Jene haben immer noch ein waches Auge auf die Frauen, denn auch kein Fremder darf Hand an sie legen – ein Umstand, den Alverigo Anzani zu beklagen weiß. Der Kusliker Meister der Belagerungstechnik wurde einst von Fürstin Kusmina an den Hof des Kalifen entsandt und verblieb hier, als seine Gönnerin nach versuchtem Thronraub hingerichtet wurde. Für den Kalifen hat er mehrere Belagerungsmaschinen und Geschütze gebaut, die im Hof des Palastes auf ihren Einsatz warten.

PALAST DES LIOBHUN PASCHA (6)

Während alle anderen Wesire zusammen mit dem Kalifen nach Unau gegangen sind, bleibt der Liobhun Pascha ('Herr der Tiere') in Mherwed. Hier befindet sich der Harem Khablas (7), das kalifatistische Gestüt, in dem die Shadif- und Tulamiden-Rösser

für den Kriegsdienst ausgebildet werden. Gelegentlich kann man beobachten, wie mehrere Streitwagen ausfahren, um die jungen Pferde an das Geschirr zu gewöhnen.

Neben der Pferdezucht widmet man sich hier der Aufzucht von Kamelen und Jagd geparden. Auch zahme Beutetiere, wie Antilopen und Hirsche, werden hier gehalten.

PALAST DES EMIRS DES BALASH (8)

Eher klein nimmt sich der Palast des Emirs aus, doch auch er ist reich geschmückt und kündigt von weitem: Der Balash ist eine reiche Region. Man sieht vor dem Palast stets aufmerksame Wächter und eine Schlange Bittsteller, die auf eine Audienz hoffen. Obwohl der Emir nach dem Umzug des Kalifen uneingeschränkter Herrscher über Mherwed ist, so trennt ihn doch der Mhanadi von der lebhaften Stadt.

DIE BASTRABUN-BRÜCKE (9)

Der Überlieferung nach soll über diese Brücke bereits das Heer des Helden Bastrabun geschritten sein, als er aufbrach zum letzten Gefecht gegen die Echsichen. Und tatsächlich sieht die massige, aus schwarzem Basalt erbaute Brücke so aus, als stünde sie seit Jahrtausenden in den Fluten.



Verwitterte Reliefs zeigen fast unkenntlich gewordene Szenen von fremden Fabelwesen. Was sie darstellen sollen, darüber haben auch die gelehrten Magier keine Auskunft gefunden, möglicherweise entstammen sie lediglich der Phantasie eines verwirrten Künstlers.

Seit der Kalif den prachtvollen Palastbezirk errichten ließ, zeigt sich, dass die Brücke dem enorm angestiegenen Verkehr nicht mehr gewachsen ist. Oft bilden sich vor der Brücke Schlangen, die zu kleineren Raufereien führen. Nur wer energisch (oder rücksichtslos) genug auftritt, kann rasch vorankommen.

Am südlichen Ende führt die Karawanenroute am Palastbezirk vorbei, am nördlichen Ende der Brücke befindet sich das *Malkillah-Stadttor* (10), wo außer den Steuern auch der Brückenzoll erhoben wird. Direkt dahinter liegt die Garnison (11).

HAFEN (12)

Der Mherweder Hafen liegt außerhalb der Stadtmauern, wird aber durch eine leicht abschüssige Rampe mit einem zweiflügligen Tor verbunden, dessen einziger Zweck es ist, einen Zugang zum Hafen zu bieten. Zwei Stege ragen ins Wasser hinein, an denen die Schiffe vertäut werden können.

DAS INNERE MHERWED

Die Stadt ist ein großer Umschlagplatz für Waren, ein Knotenpunkt zwischen Mhanadistan, der Khôm und Fernwaren aus Khunchom. Demzufolge prägen die Händler das Stadtbild. Es werden viele verschiedenen Zungenschläge gesprochen, kleine Jungen bieten ihre Dienste als Führer an, Reisenden wird in Privathäusern Unterkunft angeboten. Doch der Fremde muss sich in Acht nehmen, denn in Mherwed leben auch eine Hand voll überfrommer Kasimiten, die jeglichen Kontakt mit Ungläubigen ablehnen. Sie befinden sich auf einer heiligen Mission, und so vertreiben sie augenscheinliche Fremde durchaus auch mit Hieben oder gar Waffengewalt.

DIE STADTMAUER

Die Mauer, die die Stadt umringt, stammt zu großen Teilen noch aus früherer Zeit. Damals widerstand sie den Angriffen von Kataphrakten (den alttulumidischen schweren Reitern) und Elefantenreitern, und auch die Eroberung der Stadt durch Al'Anfa geschah durch eine Kriegslist, so dass die Mauer nicht nennenswert beschädigt wurde. Über die Jahre wurde sie mehrfach ausgebaut, doch auch heute noch ist sie ein Bollwerk, das Mherwed vorwiegend gegen Gefahren aus dem Norden, Nordosten und Osten schützt und den vor den Toren liegenden Hafen schützend ummantelt.

RASHDULER TOR (13)

Das Rashduler Tor ist der mächtigste Teil der Verteidigungsanlagen. Gegen den ewigen Rivalen im Osten musste sich Mherwed seit seiner Gründung schützen. Das Tor selbst liegt gut geschützt und flankiert von zwei Wachtürmen, die jeden Sturmangriff frühzeitig von oben attackieren können. Seit Sultan Hasrabal in Rashdul regiert, wurden die Wachmannschaften verstärkt, die auch in Friedenszeiten jeden Reisenden kritisch mustern, nach dem Woher, Wohin und Warum fragen und auch häufig durchsuchen. Die anderen Tore, das Mhanadische und das Gorische, sind weniger stark gesichert.

ZAUBERSCHULE DES KALIFEN (14)

Die Schule der rastullahgefälligen Zauberei sowie der Meisterschaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastullah gesegneten Kalifen zu Unau wurde erst 1014 BF von Kalif Malkillah III. ins Leben gerufen, doch hat sie sich rasch einen Namen für Elementar- und Objektzauberei gemacht. Sie ist in der alten Sommerresidenz des Kalifen untergebracht, die hoch über dem Mhanadi thront. Diese stand seit dem Palastneubau Chamallahs leer, der Glanz bröckelte schon, doch die Elementarzauberer verstanden es, das Er-

scheinungsbild binnen Kürze zu restaurieren. Mawdli Mherrech ben Tuleyman ben Haschabnah leitet die Akademie, und er ist es auch, der den zahlreichen ablehnenden Stimmen aus Keft und auch aus Mherwed selbst die Stirn bietet. Es handelt sich um das 92. und 93. Gesetz Rastullahs, das den Umgang mit der Magie regelt. Der Kalif jedenfalls hat jede Anstrengung unternommen, um die Zauberschule zu legitimieren, weiß er doch um den Wert einer solchen Ausbildungsstätte.

Ebenfalls im Palast untergebracht sind die Alchimisten und Schreiber der Akademie sowie die jüngst durch den Vertrag von Unau (siehe **Bote 106**) nach Mherwed delegierten Magier aus Gareth.

Nähere Informationen zu den magischen Künsten der Akademie und der entsprechenden Profession finden Sie in **AZ 107**.

BETHAUS DES HASCHABNAH (15)

Sofort nachdem Kalif Haschabnah Mherwed für die Novadis erobert hatte, stiftete er dieses Bethaus zu Ehren Rastullahs. Mit seinen unzähligen Türmchen, Erkern und Kuppeldächern bietet das Gebäude schon von weitem einen prachtvollen Anblick. Die Spuren des al-anfanischen Wütens, als die Boron-Diener versuchten, das Bethaus niederzubrennen, wurden inzwischen getilgt. Der große Andachtsraum im Innern ist dagegen nüchtern eingerichtet, denn die Schätze, die Haschabnah hat herbeitragen und herstellen lassen, wurden beim Umzug des Kalifen nach Unau dorthin mitgenommen. Der prächtige Mosaikboden konnte hingegen nicht abtransportiert werden.

CHAMALLAH-KARAWANSEREI (16)

Die größte Karawanserei östlich der Khôm trägt den Namen des Kalifen, der Mherwed zu seiner Hauptstadt machte. Erbaut wurde sie erst vor einigen Jahrzehnten von Chamallahs Sohn Abu Dhelrumun, der auf diese Weise der Nachwelt wenigstens eine Glanzleistung hinterließ, denn die aus weißem Sandstein errichtete Anlage ist fürwahr ein Meisterstück der Baukunst.

Hohe Säulen tragen schattige Wandelgänge, die sich zum weiten Innenhof mit seinen zahlreichen Brunnenbecken öffnen, wo Mensch und Tier ihren Durst löschen können. Dattelpalmen und Obstbäume spenden Schatten und saftige Früchte, von denen der Gast gerne zehrt, ehe er sich in die Schlafräume zurückzieht.

Doch der Innenhof dient auch dem Geschäft. Hier werden die größeren Lieferungen sogleich aufgeteilt, bevor sie den Weg zu den Krämerinnen des Basars finden. Karawanenführer, Träger, Tierführer und Söldner bieten ihre Dienste an oder werden nach getaner Arbeit entlohnt.

BASAR (17)

Der Basar ist das Herzstück Mherweds. Er ist von einer eigenen Mauer umfriedet, es gibt nur zwei Tore (geschickte Kletterer können andere Wege finden), an denen Gardisten Dienst verrichten. Hier haben die Händler, Handwerker und Geldwechsler ihren Sitz. Im Basar selbst herrscht für Fremde ein unüberblickbares Chaos: viele kleine Läden und schmale, verwinkelte Gassen, von denen eine aussieht wie die andere. Da nur hier Kleinhandel und Handwerk betrieben werden darf, haben die Handwerker die Lehmbauten aufgestockt – manch ein Laden ist sogar nur über Treppen oder Leitern erreichbar. Im Basar haben sich die Gewerbetreibenden nach Berufen getrennt angesiedelt, um einander kritisch zu beäugen und die Preise der Konkurrenz zu kontrollieren.

Das Zentrum des Basars bildet der Markt, wo Vieh und Sklaven verkauft werden.

Doch nicht nur dem ehrbaren Gewerbe wird hier nachgegangen. So mancher Fälscher verkauft seinen Tand aus dem Bauchladen heraus, und es gibt zahlreiche Beutelschneider.

TECHHAUS MHANADISCHE FEIGE (18)

Für eine gepflegte Unterhaltung kehren die Mherweder gerne ins Techhaus *Mhanadische Feige* ein. Hier erwartet sie eine ruhige Atmosphäre, der wohl einzige Platz dieser Art während des Tagesgeschäftes. Weiche Diwane stehen beieinander, man kann sich auf ihnen oder



auf Kissen niederlegen, es werden Wasserpfeife, Früchte und Tee gereicht. Ungläubigen ist der Eintritt zwar gestattet, doch sie sind nicht gerne gesehen. So mancher Mittelreicher wurde bereits des Teehauses verwiesen, da er nicht die gängigen Gebräuche und Höflichkeitsformeln beherrschte. Frauen sind selbstverständlich nicht willkommen.

ABU HADJINS BADEHAUS (19)

Baden ist bei den Tulamiden ein gesellschaftliches Ereignis. Im Badehaus sind schon manche Verträge geschlossen, Hochzeiten vereinbart und Komplote geschmiedet worden. Ein Mann, der nicht ins Badehaus geht, gilt als isoliert.

Demzufolge reagieren die meisten Besucher auch verärgert, wenn sich Ungläubige ins Badehaus begeben. Jene dürfen zwar eine kräftige, die von der Reise verspannten Muskeln lockernde Massage nehmen, doch wenn ein Fremder in der Dampfkammer sitzt, verstummen alle Gespräche. Auch hier hat sich ein kompliziertes Gruß- und Höflichkeitsritual gebildet, gegen das zu verstoßen eine schwerwiegende Beleidigung ist. Daher sollte jeder Fremde sich erst kundig machen, bevor er aus Unachtsamkeit eine Blutfehde mit einem stolzen Stammes-Novadi anzettelt.

SCHANKSTUBE RASHTULS GABEN (20)

Recht munter geht es abends in der Schankstube zu, der einzigen in ganz Mherwed. Hier verpassen die Viehburschen und Hilfsarbeiter ihren kärglichen Lohn, doch auch so mancher reiche Bürger hat hier schon einen Dattelwein oder den schweren Raschtulswaller Rotwein zu sich genommen. Da hier viele fremde Reisende den Tag beschließen, hört man oft mehr Garethi als Tulamidyä. Der Wirt Tubal ibn Zhakarim führt daher auch ausländische Schnäpse und bisweilen ein Fass Bier. Die Fremden werden oft von der örtlichen Jugend belästigt, die sich ihnen andienen will als Führer oder Träger – und oft dient dies nur der Ablenkung, damit ein Komplize den unaufmerksamen Ungläubigen die Geldkatze stehlen kann.

PHEX-TEMPEL (21)

Der rege Zustrom von Händlern und Handwerkern, die nicht an Rastullah glauben, hat auch den Phex-Geweihten des örtlichen Tempels, Yazgar ibn Almallah, in die Stadt geführt. Mit Sorgfalt beobachtet er das Leben in Mherwed und weist Interessenten durch versteckte Hinweise den Weg zum Heiligtum.

MAULTIERZÜCHTER AMUL AL-HINNJ (22)

Der Name *Amul al-Hinnj* ist im ganzen Tulamidenland bekannt, stammen aus seiner Zucht doch überaus viele Maultiere, die im Land der Ersten Sonne Arbeiten verrichten. Sie vereinen die ausdauernde, genügsame Art des Mherwati mit der Kraft von Shadif-Rössern. Üblicherweise ist die Kreuzung aus Eselhengst und Pferdestute unfruchtbar, doch Amuls Maultierstuten werfen mit beständiger Regelmäßigkeit Fohlen. Um dieses kleine Wunder beneidet ihn die Konkurrenz, denn somit ist er in der Lage, enorme Gewinne einzufahren. Und bisher ist es auch noch niemandem gelungen, hinter das Geheimnis dieser außerordentlichen Fruchtbarkeit zu kommen. Amul selbst ist Geweihter der Jungen Göttin und hat in seinem Stadthaus einen versteckten Tempel eingerichtet. Seine Stallanlagen und Weiden sind insgeheim um ganz Mherwed herum verteilt, die besten Hengste und Stuten jedoch werden in einem geschützten Garten innerhalb der Stadtmauer vor Feinden abgesichert.

GEBEIFELD

Das alte Gebeinfeld, auf dem die Zwölfgötter-Gläubigen ihre Toten bestatten, liegt abseits der Stadt und der Felder an einem toten Altarm des Mhanadi. Kein Geweihter kümmert sich um die Gräber, der ehemalige Boron-Tempel ist seit Jahren verwaist. Die abergläubischen Hirten meiden diesen Ort, da ihnen die Vorstellung, die Toten in der Erde zu vergraben, nicht behagt. Daher halten sie ihr Vieh fern von dem mit Sträuchern bewachsenen Gräberfeld.



Die Novadis

»Er konnte die Oase riechen, lange bevor er sie sah. Das Fließende in der Luft. Dieses Rauschen der Dinge, Palmen und Zügel. Das Aufeinander-schlagen von Kürbiskanistern, deren tiefer Klang verriet, dass sie mit Wasser gefüllt waren.

Als der Zug zum Stehen kam, da gab es nichts Farbiges in jener Nacht. Weder Gespräche noch Gesang. Die Wüstenmänner geboten sich Schweigen, wenn er wach war. Er lag auf einer Bahre. Ja, sie hatten ihn gerettet, obgleich er sie mit feuriger Predigt dem Herre Praios zuführen wollte. Hatten sie ihn nicht verstanden?

Zuerst war der Sandsturm über sie gekommen, dann das Sengen des Drachen. Nicht viel hatte er von der todbringenden Kreatur wahrgenommen, denn geblendet von der Glut des Himmelsauges war sein Blick, als das Feuer über ihm ausbrach. Vielleicht hatten seine Stoßgebete sie alle errettet, aber vielleicht war es am Ende auch Rastullah gewesen. Welch blasphemischer Gedanke.

In seiner Eitelkeit stellte er sich Hunderte von Novadis um seine Bettstatt vor, und es mochten doch bloß zwei gewesen sein, die ihn nach all den Stunden gefunden hatten. Jene beiden, die er nur vom Geschmack des Speichels kannte, den er zusammen mit Datteln aufnahm, oder vom Geräusch ihrer rennenden Füße, von der vorsichtigen Führsorge ihrer rauen Hände.

Nach Tugen nun schienen sie in ein Dorf oder ein Zeltlager gekommen zu sein. Jetzt endlich hörte er Stimmen, diesen harten, singenden Klang der Wüstenbewohner. Noch immer sah er nur Weiß, doch erschlossen sich ihm die Vorsätze der Oase über andere Sinne. Frisches Wasser wurde unfern geschöpft, Kinder planschten im Nass. Erdige Luft wehte mit warmer Brise über seinen verbrannten Körper. Anbei der liebliche Duft einer jungen Novadi, um deren Gunst – wie es klang – zwei Männer voller Inbrunst stritten. Vorbei wurden Pferde geführt, die heißblütig aus ihren Nüstern schnaubten; Fliegen und Bremsen begleiteten sie.

Kameldung heizte den Ofen, über dem ein frischer Sud mit Bohnen und etwas Fleisch köchelte. Von ihm nährte man ihn jetzt. Der scharfe Geschmack brannte in der Kehle, die ausgetrocknet war von Wochen des Wüstensandes. Bescheidene doch wohlthuende Kräftigung. Mit in frischer Ziegenmilch getränkten Bandagen schufen sie auch seinen Wunden Linderung. Jeden Moment hatte er den Tod erwartet, aber die Nomaden erretteten ihn. Doch gab es auch Streit um seinen Aufenthalt. In seinem unzureichenden Verständnis des novadischen Dialektes meinte er, einen alten Mann gegen ihn sprechen zu vernehmen, während seine Erretter dem Ankläger mit respektvoller, doch aufrechter Stimme entgegentraten. Heftig wurden die Widerworte, und so verwunderte ihn das schlagartige Ende des Disputs. Alles war gesagt.

Oder war es die in seinen Gedanken schöne Novadi? Sie schien sich ebenfalls für ihn einzusetzen. Durch den Klang ihrer Schellenbänder und dem sanften Wirbeln der Luft fühlte er ihren Tanz so nahe, so intensiv, wie er ihn nie zu sehen vermocht hätte. Mut keimte erneut in ihm auf – und er wollte die Sprache der Novadi lernen, auf dass er sie verstehe, und sie endlich ihn. Viel wollte er sagen und fragen, doch nichts hatte mit seiner ursprünglichen Mission zu tun.

—Brennendes Land, Erzählung des Trouveres Gersh von Malkid über den Missionar Geronius, 850 BF

»Das Beben donnernder Pferdehufe auf staubigem Steppenboden riss die Bewohner der Drölschen Grenz-Commandaturen am frühen Morgen des 23. Boron, von den Ungläubigen 'Rastullahs Erscheinen' genannt, aus dem Schlaf. Die Bürger und Bauern mochten nicht glauben, was ihre Augen erblickten: Hunderte Reiter preschten auf wuschlaubenden Hochlandpferden aus den Ausläufern der Eternen in das Land hinein. Wüste Kriegsbemalungen bedeckten die Gesichter der bärtigen Novadi-Krieger in ihren luftigen Trachten. Im Winde flatterten übergroße Fahnen in dunklem Rot – in barbarischer Sitte, wie es ihr Götz Rastullah befiehlt, vor dem Kriegszug im eigenen Blute getränkt.

—Bericht über den Novadi-Einfall in Chababien 1026 BF, Aventurischer Bote No. 102

Das Kalifat für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Echsen Sümpfe und Loch Harodröl im Süden und Südwesten, Eternen und Goldfelsen im Westen, mittlerer Yaquir im Norden, fließender Übergang zu den Tulamidenlanden in Mhanadistan im Nordosten, Einfluss bis ans Perlenmeer im Osten

Landschaften: Khôm-Wüste, Szintotal, Shadifsteppe, Balash, Amhallassih (früher Süd-Almada), südöstliches Chababien (Chababistan genannt), Arratistan (Bergland und Wälder am Fluss Arrati, ansonsten Dornsavanne), teilweise Mhanadistan

Gebirge: Goldfelsen, Eternen, Hohe Eternen, Unauer Berge, Khoram-Gebirge, Amhallassih-Kuppen, Raschulturm, Wal-el-Khômchra

Gewässer: Yaquir, Mhanadi, Szinto, Arrati, Chaneb, Cichanebi-Salzsee

Geschätzte Bevölkerungszahl: 145.000 (Emirat Amhallassih 35.000, Emirat Balash 35.000, Emirat Malkillab 15.000, Khôm-Wüste 20.000, Arratistan 6.000, Chababistan 3.500, Shadif 16.000, Chorhop 1.300, unteres Szintotal 5.000, Mhanadistan 5.000, Gorien 3.500), davon etwa ein Viertel nicht rastullahgläubig

Wichtige Städte und Dörfer: Unau (8.000), Mherwed (6.000), Keft (1.500), Amhallah (2.600)

Wichtige Verkehrswege: diverse Karawanenrouten als Verbindung von Horasreich, Almada, Mhanadistan und dem Szintotal

Vorherrschende Religion: Rastullah-Glauben mit dem Zentrum Keft

Sozialstruktur / Regierung: patriarchische Sippen- und Stammesgesellschaft (Kalif Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi), Nomaden und sesshafte Fellachen und Handwerker, Sklavenhaltergesellschaft

Einflussreiche Geschlechter: Maugiriden (Dynastie des gegenwärtigen Kalifen)

Wundersame Örtlichkeiten: Feld der Offenbarung zu Keft, Wal-el-Khômchra, Wadi Yiyila (verfluchtes Dschungeltal inmitten der Wüste), Geisterfelder zu Unau, Cichanebi-Salzsee, Selem

Wappen: gespaltenen Echsenhädel in Gold auf Rot (nach alter mittelreichischer Heraldik)

Sprachen: Tulamidya, selten Garethi oder Zelemja

Währungen: Marawedi (Goldmünze zu 2 Dukaten), Zechine (Silbermünze zu 2 Silbertalern), Muwlat (Kupfermünze zu 5 Kreuzern); zudem einige alte Münzen (Shekel, Piaster, Denar) noch im Umlauf

Zeitrechnung: Rastullahs Erscheinen: 1 Rastullah = 760 BF = 233 v.H. = 2252 Horas. Das Jahr beginnt am 23. Boron (näheres hierzu siehe **Zeitrechnung und Kalender** auf S. 96f.)

Lokale Helden und Heilige: Hahmud Dhach'gamin, Verfasser des ersten Berichtes über Rastullahs Erscheinen; die Neun Reiter von Keft, Verkünder der Offenbarung; ar-Yerhani, der Erste Mawdli; Malkillah ibn Hairadan, Gründer des Kalifats; Malkillah II. al-Yanuf, Eroberer Süd-Almadas; Malkillah III. Mustafa, Retter des Kalifats und Bezwiner Al'Anfas; Raschul Bedi al-Novad, Prophet und Hoher Mawdli zu Keft; der Mautaban

Lokale Fest- und Feiertage: 9. Efferd: Vierter Rastullahellah, Tag der Einkehr; 22. Boron: Fünfter Rastullahellah, Höchster Festtag; 25. Firun: Kamelrennen in Unau und Mherwed; 5. Tsa: Erster Rastullahellah, Fastenfest; 18. Peraine: Zweiter Rastullahellah, Fest der Treueide und Heerschauen; 1. Namenloser: Dritter Rastullahellah, Tag der Blutrache



Ämter und Titel im Kalifat

Kalif: Anführer aller Stammesverbände, ursprünglich von den Sultanen gewählt. Seit Malkillah I. erblicher Titel. Weltliches und nominell geistliches Oberhaupt aller Novadis.

Sultan: Oberhaupt eines Stammesverbandes, wird von der Stammesversammlung der Scheichs und Hairanim gewählt.

Scheich: Oberhaupt eines einzelnen Stammes innerhalb des Verbandes, von den Hairanim gewählt.

Hairan: Oberhaupt einer Sippe, von den verheirateten Männern der Sippe gewählt.

Emir: Verwalter eines Emirats, direkt dem Kalifen unterstellt. Amt nicht erblich.

Bey: Verwalter eines Sandschaks, meist dem Emir unterstellt, selten dem Kalifen direkt. Amt nicht erblich.

Woher stammt die Bezeichnung 'Novadis'

Die Bezeichnung 'Novadis' leitet sich vom Stamm der Beni Novad ab, denen Rastullah in Keft erschienen ist. Wer heute 'Novadi' sagt, meint jedoch die Nomaden aller Wüstenstämme, auch die der Bergstämme – und häufig auch die sesshaften Rastullah-Gläubigen. In diesem letzteren Sinne verwenden auch wir den Begriff, um sperrige Formulierungen zu vermeiden. Wenn die nomadisch lebenden Stämme gemeint sind, wird dies explizit erwähnt.

ÄUSSERLICHKEITEN

AUSSEHEN

Bei den Novadis gibt es eine Vielzahl von Kriterien, die über die Schönheit eines Menschen entscheiden: So soll der Novadi sein "von schlankem Wuchs wie die Dattelpalme, mit tiefschwarzem Haar und langem Bart, kühn blickenden Augen wie die des Falken, kräftiger, scharfer Nase als wie der Schnabel des Adlers und glatter Haut von der Farbe milchigen Tees". Natürlich erfüllen nicht alle Novadis diesen Anspruch, doch sie hören es gern, wenn man sie so beschreibt. Für den Fremden ist vielleicht am auffälligsten, welche Bedeutung die Novadis der glatten und hellen Haut beimessen: Zwar herrscht der Typ des sonnegegerbten Wüstenreiters mit unzähligen Fältchen eindeutig vor – als schön gilt er den Novadis jedoch nicht. Daher legen bei manchen Sippen auch die Männer einen Schleier an, um so beim Ausritt vor Sonne, Flugsand und Nachtfrost geschützt zu sein – doch andere Stämme verspotten sie dann wegen ihrer Eitelkeit. Der ursprüngliche Grund des Schleiertragens liegt aber wohl daran, dass man sich damit die Augen bedecken konnte, um vor dem 'kalten Blick' der echsischen Feinde geschützt zu sein – so heißt es jedenfalls ...

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

KLEIDUNG

Die Wüste bietet nicht viele Materialien, aus denen sich Tuche erzeugen lassen. So ist die Wolle aus Kamel- oder Ziegenhaar der am weitesten verbreitete Stoff, neben leichten Leinentuchen und Baumwollstoffen, die an Yaquir und Mhanadi durch Handel oder Raubzüge erworben werden. Daher besteht die Garderobe der Novadis vor allem aus diesen beiden Stoffen, die als weite Gewänder getragen werden. In den Städten und Oasen, wo Karawanen ihre Ware aus fernen Ländern anbieten, kann man auch Kusliker Leinen, Garethher Samt, elfischen Bausch oder alafanische Seide bekommen. Doch nur die Reichsten tragen Seide und Damast an allen neun Tagen der novadischen Woche. An einem so lebensfeindlichen Ort wie der Wüste kommt der Kleidung natürlich eine besondere Schutzfunktion zu: Tagsüber muss sich der Reisende vor der Sonne schützen, darf gleichzeitig jedoch nicht in seiner Kleidung überhitzen. Nachts dagegen wird es oft bitterkalt.

Prägend für die Garderobe der Novadis sind die weiten Gewänder der Nomaden: der *Kaftan* (ein weites Gewand aus leichtem Stoff),

der *Burnus* oder *Silham* (Kapuzenmantel, meist aus fest gewebtem Kamelhaar) und schließlich die *Keffiya* (ein Kopftuch, dessen Größe von der gesellschaftlichen Stellung abhängt), die nur die Männer zum *Turban* wickeln dürfen – Frauen tragen bunte Kopftücher, die oft mit Schmuck – von Glasperlen bis Goldplättchen – verziert sind.

Dazu haben sich in den Oasen und Städten unterschiedliche Moden herausgebildet. Bei der traditionellen *Kefti Tracht* wird eine zweiteilige Garderobe getragen: eine einfach geschnittene Bluse und weite Beinkleider, die bei den Männern unterhalb des Knies gerafft sind, bei den Frauen bis zu den Fesseln reichen. Die Leibesmitte ist mit einer verzierten Schärpe umwunden, unter die auch die Dolche und Krummsäbel geschoben werden können. Die Frauen tragen diese Schärpe etwas tiefer, auf den Hüften liegend. In den Oasen Birscha und Schebah tragen die Frauen stattdessen knielange, weit schwingende Röcke über den Pluderhosen, im Amhallassih verjüngt sich die Form der Beinkleider nach unten. Hier sieht man auch oft Einsprengel der almadanischen und horasischen Mode. Die Kasimiten zeigen sich stets komplett verschleiert, denn niemand außer Rastullah selbst ist würdig, ihrer angesichtig zu werden. In Unau und dem Shadif werden anstelle von Kaftan und Burnus oft Pluderhosen und Hemden getragen. Über die zieht der Kaufmann eine farbige, bisweilen kostbar verzierte Weste und der Krieger eine gesteppte Jacke. So kann man anhand der Tracht oftmals die Abstammung und Stammeszugehörigkeit erkennen. Auch wenn die Alltagskleidung eher schlicht ist, so wird sie – vor allem in den Städten – mit Fransen und Trödeln verziert oder es werden Stoffe verwendet, in die Muster eingewebt sind.

Für Feste besitzen die angesehenen Novadis besondere Gewänder, mit denen sie ihrem Wohlstand prunkvoll Ausdruck verleihen. Wer unangemessen schlicht zu einem novadischen Fest erscheint, gerät in den Verdacht, arm oder geizig zu sein, und wird daher schnell gemieden. Im Freien tragen Männer wie Frauen häufig einen Gesichtsschleier, der Mund und Nase vor dem sandigen Wüstenwind schützt. Um Kopf und Schultern wird ein großes Tuch geschlungen, dem bei den Männern ein kleiner Turban Halt verleiht, wohingegen die Frauen ein besticktes Käppchen von der Form eines flachen Zylinders darüber stülpen.

Den Gesichtsschleier findet man gelegentlich auch bei den Novadi-Frauen in Mhanadistan und Thalusion und selbst bei Tulamidinnen. Hier hat er sich jedoch, seiner Schutzfunktion enthoben, zum reinen Zierrat gewandelt: So fein ist der Stoff, dass er das Gesicht der Trägerin kaum verhüllt, aber ihren Zügen den Zauber des Geheimnisvollen verleiht. Trifft man außerhalb der Khöm auf dicht verschleierte Novadis, so handelt es sich hierbei um besonders strenge und glaubensstarke Männer und Frauen, die keinem Ungläubigen gestatten würden, ihr Antlitz zu betrachten.





SCHMUCK

»Pferde und Frauen sind der kostbarste Besitz eines Novadis und beide sollen gehorsam, fruchtbar, schön und mit Schmuck behängt sein.«

—aus dem Kommentar des Shabob al-Hillhil zum 42. Gesetz, 901 BF

Schmuck wird bei den Novadis fast nur von Frauen getragen – zu meist aus Gold gefertigt, seltener aus Silber, bisweilen aus einfachen

Glasperlen, aber immer aufs Feinste verarbeitet: zierliche Finger- und Nasenringlein, Fußkettchen mit klammernden Münzen daran, klirrende Arm- und Halsreifen und prächtige Spangen und Ohrgehänge aus Filigran.

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

LEBENSUMSTÄNDE

SIPPEN UND STÄMME

»Meine Sippe soll fortan die deinige sein.«

—Segensformel des Hairans zu einer neu eingetragenen Novadi

Die grundlegende Einheit aller Novadis ist die Sippe: die Gemeinschaft von bis zu 100 verwandten Männern, Frauen und Kindern. Es sind die Männer, die sich meist als die Nachfahren eines gemeinsamen Stammvaters begreifen, während die Frauen durch die Hochzeit beigetreten sind und Mädchen demnach auch die Sippe verlassen, wenn sie heiraten. Die Sippenzugehörigkeit spielt im Leben des Novadi eine überaus wichtige Rolle. Die Sippe steht über dem traditionellen Familienverständnis. Wenn also ein Novadi von seinem "Bruder" spricht, muss das nicht zwangsläufig heißen, dass beide ein gemeinsames Elternpaar haben.

Jedem Novadi wird in einer langwierigen und schmerzhaften Prozedur das Stammeszeichen auf die linke Brust (bei einigen Stämmen auch auf die Stirn oder Wangen) gebrannt. Es besteht aus einem einfachen, verschnörkelten Zeichen und gibt Auskunft über die Sippen- und Stammeszugehörigkeit. Derwische, Kasimiten und andere besitzen ihrerseits ein eigenes Stammeszeichen. In Notzeiten muss der Novadi seiner Sippe stets unter Einsatz seines Lebens helfen, und kommt er selbst in Not, kann er sich auch auf die Unterstützung seiner Sippenbrüder verlassen. Wer dagegen einen Sippenbruder verletzt oder auch nur übervorteilt, wird bei den meisten Stämmen seiner Stammeszeichen beraubt – die Schmucknarben, die in ihrer ausgeprägtesten Form bei den Beni Habled vorkommen, werden ausgebrannt – und für immer verbannt.

Geführt wird die Sippe von einem **Hairan**, dessen Wort Gesetz über Leben und Tod ist. Denn in der tödlichen Khôm ist wenig Zeit zum Debattieren, und die kleinste Streitigkeit kann die ganze Sippe das Leben kosten. Die Mehrzahl der Stämme kennt allerdings die Möglichkeit, dass die Gesamtheit der übrigen Männer der Sippe einen tyrannischen Hairan seines Amtes enthebt. Ein neuer Hairan wird stets am letzten Tag des novadischen Jahres von den verheirateten Männern der Sippe gewählt. Eine besondere Rolle spielt der Hairan für die Töchter der Sippe: Er ist es, der über die korrekte Behandlung jener Frauen wacht, die in andere Sippen eingetraget haben.

Etwa 15 bis 25 Sippen bilden jeweils einen Stamm. Der **Scheich** hat die Oberherrschaft über Stamm und Oase und muss alle Streitigkeiten zwischen den Sippen regeln, soll keine mörderische Blutrache ausbrechen. Oft wird der Scheich von den Hairanen der Sippen gewählt, manchmal auf Lebenszeit, manchmal auch nur für ein Jahr (stets am Fünften Rastullahellah).

Gemäß der alten Überlieferungen gehören jeweils zwei bis vier Stämme wiederum enger zusammen und bilden damit einen der dreizehn Stammesverbände. Ein solcher Verband umfasst mehrere Oasen oder ein bestimmtes Gebiet und steht unter der Herrschaft eines **Sultans**. Die Sultanate sind weitgehend eigenständige Herrschaftsgebiete, die untereinander auch Krieg führen können.

Wenn früher, vor dem Erscheinen Rastullahs, die Gesamtheit der Wüstennomaden bedroht war, schlossen sich die Stammesverbände manchmal unter einem gewählten Anführer zusammen, dem **Kalifen**, der dann die oberste militärische Gewalt besaß und die Un-

ternahmen der einzelnen Stämme und Sippen zu koordinieren versuchte. Aus der Geschichte kennt man den unglücklichen Uhaftar ibn Keshban, der den Widerstand gegen Hela-Horas zu formen versuchte, und Khariman al-Rik, der das Heer der Priesterkaiserin Amelthona am Salzsee schlug. Nach Ende der jeweiligen Krise erlosch allerdings auch das Amt des Kalifen – bis der novadische Heerführer Malkillah den Titel annahm und erblich machte.

ПОМАДЕНТУМ

»Heimatlos ziehen sie in der großen Wüste umher, auf der Suche nach Wasserstellen und auf der Flucht vor ihren Feinden, um diese zu einem geeigneten Zeitpunkt aus dem Hinterhalt zu überfallen [...]«

—weit verbreitete Meinung über die Lebensgewohnheiten der Novadis

Etwa die Hälfte der Novadis führt auch heute noch ein nomadisches Leben in Wüste und Steppe. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Khôm, von Wasserloch zu Wasserloch.

In dieser Zeit der Wanderschaft leben die Novadis ausschließlich in Zelten. Diese Zelte (tulamidisch *Aram*) werden von den Novadis meist aus dem Filz ihrer Schafe und Ziegen hergestellt, es finden sich aber auch Stämme, die Lederzelte bevorzugen. Ein echtes novadisches Zelt ist fast immer groß genug für etwa zwanzig Personen und wird von einem Mittelpfosten und vier Seitenpfählen getragen.

Diese Pfosten sind reich mit Schnitzereien oder Bemalungen verziert und neben den Kriegslanzen meist die einzigen größeren Holzgebilde, welche die Wüstenreiter mit sich führen. Viele Bewohner der Khôm vererben diese Zeltpfähle über Generationen, denn das Holz hält sich in der trockenen Wüstenluft gut. Der Novadi gebraucht den Begriff 'Aram' oft auch, um seine Familie zu bezeichnen – das tulamidische Wort 'Harem' hat sicherlich dieselbe Wurzel.

Es ist üblich, mehrere Zeltbahnen zu benutzen, um auch bei einem Sandsturm das Eindringen von Sandkörnern zu verhindern. Einige südlichere Stämme stellen auch Schutzmannen aus Schilf wie eine Art kleine Außenmauer rund um ihr Zelt auf, um vor dem Wind besser geschützt zu sein. Die Zeltstoffe werden gerne eingefärbt, damit man das Zeltlager schon von Weitem erkennen kann – ein Novadi fürchtet keine angreifenden Feinde. Das Zeltinnere wird durch Vorhänge in eine Frauen- und eine Männerseite geteilt; getrennt wird gegessen, besprochen und geschlafen. Allein im *Radschach*, einem abgetrennten Raum des Zeltes, dürfen sich Frauen und Männer treffen, um unter anderem auch Khabla näher zu kommen. Das Aufstellen und Abbrechen sowie die Instandhaltung des Zeltes obliegt den Frauen der Sippe.

Die Tiere lässt man meist frei um das Lager herumstreunen. Ältere Tiere wissen, dass es ihnen in der Nähe des Lagers besser geht, Jungtiere sind durch eine lange Leine an einem Pflock in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt.

Die Zeltlager werden meist auf einer möglichst ebenen Fläche aufgeschlagen, um vor abrutschenden Sanddünen geschützt zu sein und bei einer allfälligen Verteidigung ebenfalls die Vorteile des Pferdekampfes nutzen zu können. Wenn der Sippenälteste aber den Willen des Windes richtig zu deuten vermag, rastet man auch einmal am



windgeschützten Fuß einer großen Sanddüne, damit die Zelte von einem heftigen Sandsturm nicht einfach davongerissen werden. Die Zelte werden ohne besondere Anordnung aufgestellt, wobei der Hairan als erster den Standort seines Zeltes wählen darf, danach der Sippenälteste, dann erst die restlichen Sippenmitglieder. Abends versammeln sich die Männer rund um mehrere Lagerfeuer, um gemeinsam zu speisen und zu beratschlagen, während ihre Frauen an einem anderen Lagerfeuer essen und den Kindern Geschichten erzählen – oder erst nach den Männern die Reste verzehren. Danach werden die Nachtwachen aufgestellt, und man zieht sich zum Schlafen in sein Zelt zurück, denn am nächsten Morgen wird das Lager früh abgebrochen, wenn man weiterziehen will.

OASEN

In der Zeit der Regenfälle beenden die Novadis ihr Wanderleben und suchen für ein paar Tage ihre heimatliche Oase auf. Die meisten Sippen leben zwar auch in dieser Zeit in ihrem Aram, manche der reicheren Stämme haben aber auch feste Bauten, die sie aus großen Lehmziegeln errichten. Aus dem gleichen Material besteht auch der *Funduk*, den fast jede Oase besitzt: ein großes Gebäude in der Mitte des Oasendorfes, das sowohl als Speicher für die Vorräte wie auch als Fluchtburg dient, in die sich Frauen und Kinder während eines Stammeskrieges zurückziehen können. Während der Funduk in den meisten Oasen in Friedenszeiten unbewohnt ist (und das Plündern desselben als ehrlose Tat gilt) und in zahlreichen Räumen nur Hirse, Räucherfleisch und Datteln sowie in einzelnen Lagerkammern die Habseligkeiten der Sippen enthält, gibt es in manchen Oasen auch Funduqim mit prächtigen Wohnräumen für den Scheich des Stammes, der dort als mächtiger Potentat regiert. (Stämme, die sich so behandeln lassen, sind allerdings selten unter den Novadis und werden von den übrigen Wüstenreitern mit Verachtung bedacht.) Neben diesen Stammesoasen, für deren Unterhalt der gesamte Stamm sorgt, gibt es auch immer wieder kleinere Wasserstellen, die von verschiedensten Sippen und Stämmen beansprucht und umkämpft werden, liegen sie doch zum Beispiel an einer wichtigen Karawanenroute.

STAMMESTREFFEN

*„Es gab nur Fleisch, Tanz und Wein!“
— Ausspruch des höchsten Lobes eines Chorbash-Festes*

Die wichtigste Zeit im Jahr ist für den Novadi der *Chorbash*, die Stammesversammlung in der heimatlichen Oase des Stammesverbandes. Zu Beginn der Regenzeit kehren alle Nomaden in ihre Heimatoasen zurück. Dies ist der richtige Zeitpunkt für Viehhandel, Pferdemarkt und das Verabreden von Eheverbindungen zwischen den Sippen und Stämmen. Dann ist die Oase erfüllt von der Musik der Dablas, Bandurrias und Kabasflöten. Ziegen, Schafe und Kamele werden geschlachtet und über großen Feuern gebraten, und der reife Dattelwein aus dem Vorjahr fließt reichlich.

In dieser Zeit werden auch die Tribute zusammengestellt, die man dem Kalif im fernen Unau schuldet. Dabei hat es der Sultan aber alles andere als einfach, und so zieht sich die Zusammenstellung des Tributs meist über mehrere Tage hinweg, bei der des Tages hitzig diskutiert und gefeilscht wird, des Abends aber ausgiebig gefeiert. Die Besteuerung ist neben dem Ausheben von Kämpfern in Kriegszeiten das einzige Recht, das man dem Sultan zugesteht: In innere Angelegenheiten der freien Wüstenstämme mischt sich auch ein Kalif nicht ein. Es ist die Aufgabe des Sultans, anlässlich des Chorbashs Sippen- oder gar Stammesfehden zu schlichten, wiewohl hier auch das Umgekehrte entschieden werden kann, also einem anderen Stamm die Fehde zu erklären.

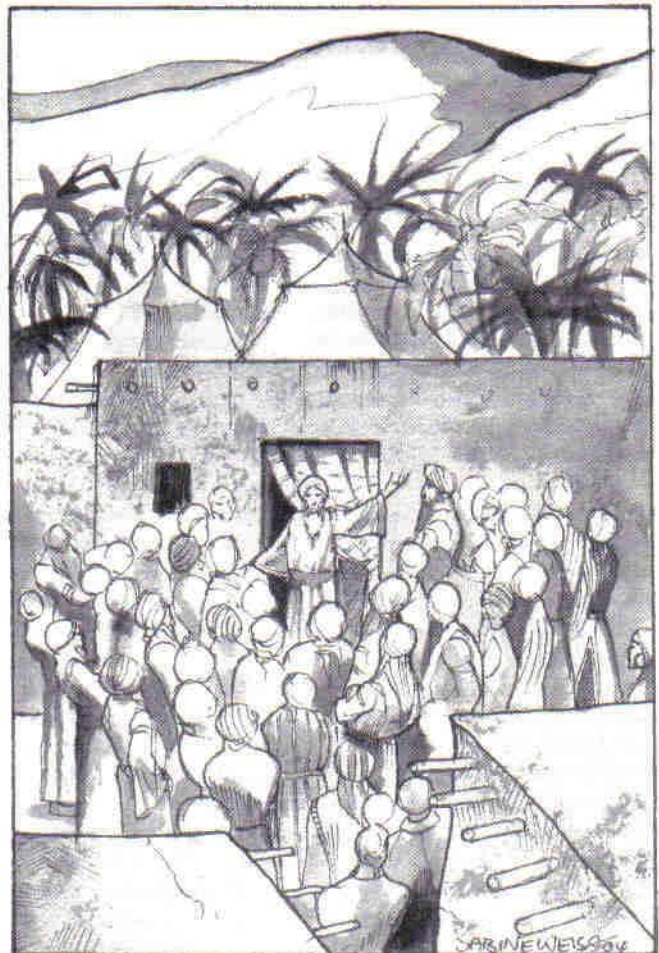
GASTFREUNDSCHAFT

*„Mein Lager ist das Lager des Gastes,
mein Zelt ist sein Zelt,
und nichts lockt mich fort von der Sorge um ihn.“
— Mawdli Charub al-Ra'id, 826 BF*

Novadis haben eine ausgesprochen hohe Wertvorstellung von der Gastfreundschaft. Es ist ein Gesetz der Ehre und lange Tradition, einem Gast Obdach und Speise zu gewähren, sei es ein Novadi oder ein Ungläubiger – die Wüste kennt diese Unterschiede nicht. Mit der überlieferten rituellen Formel „Ich bin dein Schützling“ berührt der Gast die Zeltwand des Gastgebers. Damit verpflichtet er den Gastgeber, ihn auch vor Verfolgung zu schützen. So kann es also passieren, dass sich Jäger und Gejagter im Zelt einer Nomadensippe gegenüber sitzen, ohne sich gegenseitig an die Gurgel zu gehen. Denn auch das gebietet die Gastfreundschaft: Respekt vor dem Gastgeber. Eine solche Situation wurde nicht selten durch geschickte Verhandlungen mit dem Gastgeber entschieden – oder gar zu einer Blutfehde ausgedehnt, wenn die Sippe des Gastgebers die Verletzung der Gastfreundschaft rächte.

In Zeiten von Krieg und Blutrache gelten diese Gesetze jedoch nur eingeschränkt. Denn die Gesetze der Verteidigung der Ehre und der Blutrache stehen über dem der Gastfreundschaft.

Diese Gastfreundschaft und Solidarität unter den Novadis ist nichts anderes als eine Konsequenz der lebensfeindlichen Umstände, in denen sie leben. Dass das Gastrecht grundsätzlich auch auf Fremde ausgeweitet werden kann, liegt unter anderem daran, dass man im Verlaufe des Feldzuges Al'Anfas gegen das Kalifat gelernt hat, dass nicht alle Ungläubigen verdorben sind. Und es ist besser, einen zukünftigen Freund im Zelt aufzunehmen, als einen Feind abzulehnen.





ESSEN UND TRINKEN

*«Langsam trinke ich das Wasser – sanft spiegelt es die Höhe des Himmels.
Doch sein Geschmack ist gleich dem der tiefsten Erde,
kraftvoll und weich in einem.*

Süßer als Dattelsaft

*berauschender als Wein, erregender als die Liebe – die Gabe des Herrn
nach neun Tagen der Dürre und Sonne.»*

—aus dem Gedicht Trunk des Lebens des novadischen Dichters

Abu ibn Surkan, neuzeitlich

Die ursprüngliche novadische Küche ist ein Produkt der harten Umweltbedingungen: Sie ist einfach, nahrhaft und ohne jede Kunstfertigkeit – jedenfalls in den Augen der städtischen Tulamiden und Mittelreicher. Vor allem die Hirse gilt außerhalb der Khôm als mindere Speise. Dabei lässt sich allerdings feststellen, dass die Novadis mit den wenigen vorhandenen Zutaten Gerichte herstellen, die eines gewissen Reizes nicht entbehren: Es ist erstaunlich, wie sehr sich Wasser, Hirse und Milch – und manchmal Fleisch – variieren lassen. Fleisch ist vor allem ein Männergericht, das sie "stark und wild wie den Löwen macht, der die Gazelle jagt".

Frauen aber sollen "sanft sein, weich und zart wie Quark und reife Feigen, wie Datteln und süßer Hirsebrei", weshalb ihnen vornehmlich diese Speisen zugeordnet sind. In der Regel wird die Hirse auf dem Kamelmistfeuer zu einem dicken Milchbrei gekocht, der sich auch trocknen und später kalt essen oder, zu schuhsohlenförmigen Fladen geformt, mit etwas Schmalz braten lässt. Geschmackliche Variationen werden durch getrocknete Datteln, Feigen und einige wenige Würzkräuter erzeugt. Unter den Gewürzen sei besonders das Feuerkraut erwähnt, dessen Schärfe, die dem Fremden das Wasser in die Augen treibt, zugleich eine konservierende Wirkung hat. Das bekannteste Gewürz der Gegend sind die Shadifnägelnchen (Gewürznelken).

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

Die Milch der Schafe, Ziegen und Kamele kann in der Wüste kaum länger als einen Tag aufbewahrt werden – deshalb kennen die Novadis die Sitte, die überschüssige Milch mit Lab zu versetzen oder zu säuern und so dickflüssigen Quark zu erhalten. Auch wird Joghurt produziert, der in vielen Speisen Verwendung findet oder einfach mit viel braunem Zucker gegessen wird. Die novadische Vorstellung von einem Festmahl lässt sich in wenigen Worten skizzieren: Fett, salzig und süß muss das sein, was einem Hairan als edel erscheinen soll.

So türmen sich denn bei einem der seltenen Festessen gebratene Ziegen, Schafe und Hühner auf gekochter Hirse und Reis, übergossen mit süßen, würzigen und vor allem scharfen Soßen und zerlassener Butter. Das starke Salzen ist vor allem in Unau verbreitet. Dazu trinkt man teuren Raschulswaller oder einheimischen Dattelwein in großen Mengen, so dass am nächsten Morgen die Köpfe dick und die Zungen pelzig sind – ein Novadi hat nun einmal selten Gelegenheit zu einem Rausch. Dafür weiß er das Wasser und wässriges Gemüse und Obst wie Gurken und Melonen, die es in den Oasen gibt, sehr zu schätzen.

Wenn Novadis allerdings einmal einer Karawane begegnen, kaufen (oder rauben) sie Tee und vor allem Zucker, mit dem sie den starken Teesud so sehr süßen, dass es für Andere ein Graus ist. Ein weiteres verbreitetes Getränk ist das *Khaluff*: Man bereitet es zu, indem die Milch der Ziegen oder Kamelstuten langsam über einem Feuer oder durch die Wüstensonne getrocknet wird. Die sich bildenden Brocken bewahrt man auf und wirft sie am Morgen in einen Wasserschlauch,

um nach einem Tag des Reitens einen nahrhaften und süßlichen Seim zu haben.

Die Novadis essen mit der bloßen Hand, der Gastgeber befördert dem Gast gar den besten Brocken eigenhändig in den Mund, das so genannte *Ghourcha*. Allerdings darf der strenggläubige Novadi nur Geschirr verwenden, das nicht von Ungläubigen berührt wurde. Selbst feinste Töpferwaren dürfen daher nur von rechthabenden Töpfern stammen und werden versiegelt an ihren Bestimmungsort geschafft. Es wird stets versucht, das Abendmahl aus neun verschiedenen Zutaten zu kochen, wenn möglich gar neun kleine Gänge; nur von den wenigsten pompösen Festlichkeiten, wie beispielsweise die Salbung des neuen Kalifen, wird berichtet, dass den Gästen gleich 99 einzelne – kleine, aber erlesene – Speisen gereicht werden.

RAUSCHMITTEL

An Rauschkräutern kennen die Novadis nur einen Bruchteil der Fülle, die von den Tulamiden verwendet wird. In der Praxis hat nur Cheriacha wegen seiner kultischen Verwendung größere Bedeutung. Das

getrocknete Fleisch eines Wüstenkaktus raucht man, allein oder vermischt mit Tabak, in einer Wasserpfeife, um Visionen zu suchen. Die

Kraft des Krautes soll den Raucher bis in die Nähe Rastullahs führen und so für göttliche Offenbarungen sorgen. Von allen bedeutenden Anführern der Novadis weiß man, dass sie Cheriacha rauchten – der jetzige Kalif bildet da keine Ausnahme.

Interessant ist, dass die Stacheln des Cheria-Kaktus ein relativ gefährliches Gift enthalten: Eine Verletzung reicht oft, um das Opfer in einen Rausch zu schicken, aus dem es – zumal in der Wüste – keinen Rückweg findet. Andererseits benutzt auch die Bruderschaft der Salzgänger (siehe S. 38) getrocknete Cheria-stacheln bei der Anbringung der rituellen Schmucknarben auf Stirn und Wangen. Viele schreiben diesem Brauch die Fähigkeit der Salzgänger zu, sichere Wege über den trügerischen und launischen Cichanebi-Salzsee zu finden.

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

Alkohol wird im Kalifat hingegen kaum als Rauschmittel aufgefasst, gerade Wein wird gerne und oft auch einmal über die Maßen genossen. Früh schon kosten die Heranwachsenden vom süßen Dattelwein, Palmwein gilt als besondere Delikatesse und in der Kalifenstadt kennt man den so genannten 'Unauer Blauen Punsch'.

VIEHZUCHT

Notwendig für das Leben der Novadis und das Überleben in der Wüste sind die Tiere. Ziegen und Schafe liefern Milch, die – neben Hirse und Datteln – der Hauptbestandteil der Ernährung ist. Ihre Wolle wird zu festen Stoffen gesponnen, und als Festschmaus werden sie zuweilen auch geschlachtet.

Das kräftige Kamel verrichtet schwere Arbeiten als Lasttier. Die an Hitze und Wassermangel gewöhnten, mit einem kurzen, hellgelben Fell versehenen Bidenhocker sind in ständiger, durchschnittlich 60 Meilen täglich in der Khôm zurückzulegen und tagelang ohne Wasser





auszukommen. Während in der Wüste vorwiegend *Qai'Chelar*-Kamele anzutreffen sind, bevorzugen die Beni Arrat und Beni Brachtar Dromedare, wie die einhöckerigen Kamele genannt werden. Mit der speziellen Züchtung der *Qai'Ahjan*-Rennkamele, auch *Meharri* genannt, werden Wettkämpfe unter den Stämmen ausgetragen. Anlässlich der Entstehung des Kalifates veranstaltet der Kalif traditionell am 25. Firun jedes Jahr ein Kamelrennen durch die Wüste, an dem neuerdings auch Ungläubige – mit entsprechendem Leumund – teilnehmen können.

Zum Einsatz im Krieg eignen sich Kamele nur bedingt. Wer in der Schlacht kein Pferd besitzt, reitet dennoch auf dem Kamel in die Schlacht und muss gegen Fußtruppen zwangsläufig die lange *Dschadra*-Lanze verwenden. Normalerweise aber dient das Kamel als Reittier, will man lange Strecken durch die Wüste zurücklegen – so wurde es auch vom berühmt-berüchtigten *Kamelkorps* des Mittelreiches eingesetzt, das die rebellierenden Wüstenstämme bekämpfen musste.

Esel und Maultiere sind keine Tiere der Wüste, sondern werden vor allem in den umliegenden Gebirgen und in Städten als Arbeitstiere (als Zugtiere vor dem Karren, als Kraftquelle von Pumpen und Mühlen) verwendet. Auf den feuchten Reisfeldern im Szintotal und im südlichen Balash kommen Rinder als Zugtiere zum Einsatz.

Mehr als nur ein Tier, sondern ein treuer Begleiter ist dem Novadi das Pferd. Im Märchen hoch gerühmt vereinen die *Shadif*-, *Goldfelser* und *Tulamiden*-Rösser Schnelligkeit, Temperament und Geschick mit edlem Wuchs. Nach einer langjährigen Ausbildung können diese gelehrigen Tiere zurecht als Freunde ihres Reiters gelten, mit dem sie ein unsichtbares Band verknüpft. Solcherart ausgebildete Schlachtrösser wird man nie käuflich erwerben können, sondern nur als Geschenk erhalten oder rauben.

Der Kalif zu Unau besitzt ein eigenes Gestüt, der *Harem Khablas*: die größte Zucht an edlen *Shadifs* und *Tulamiden*.

Da die meisten Novadis als Nomaden von der Viehzucht leben, ist dem Novadi das Wichtigste, diesen Besitz zu schützen. So kennt er für Viehdiebe auch nur eine Strafe: den Tod.

Weitere Informationen zur den Rassen und zur Ausbildung von Reit- oder Nutztieren finden sich in der ZBA ab Seite 22.

REITKUNST

«Der Novadi liebt sein Pferd und schätzt es als seinen wertvollsten Besitz, und so achtet er den fremden Krieger, dessen Streitross den Stolz, dem eines Wüstensohnes vergleichbar, ahnen lässt. Denn dies ist der Wille Rastullahs.»

—aus Der Krieg gegen die Heiden,
Assam ben Aram beni Novad ay Punin, 1013 BF

Wer einen Novadi bewundert, der vorbeigaloppiert, sich halsbrecherisch vom Pferd stürzt, aufspringt oder Säbel schwingend vom Sattel hängt, denkt kaum daran, wie viel Disziplin das Pferd hierfür aufbringen muss. Die meisten Tiere lassen sich durch Pfliffe herbeirufen oder in andere Richtungen dirigieren. Sie können stundenlang reglos ausharren, zuweilen sogar an der Seite ihres Herrn im Sand vergraben werden, wenn es Sandsturm, Hitze oder die Nähe von Feinden verlangen. Es gibt zahllose Märchen von verletzten oder gefangenen Novadi-Helden,

die ihr Ross ins väterliche Lager schickten, um Hilfe zu holen.

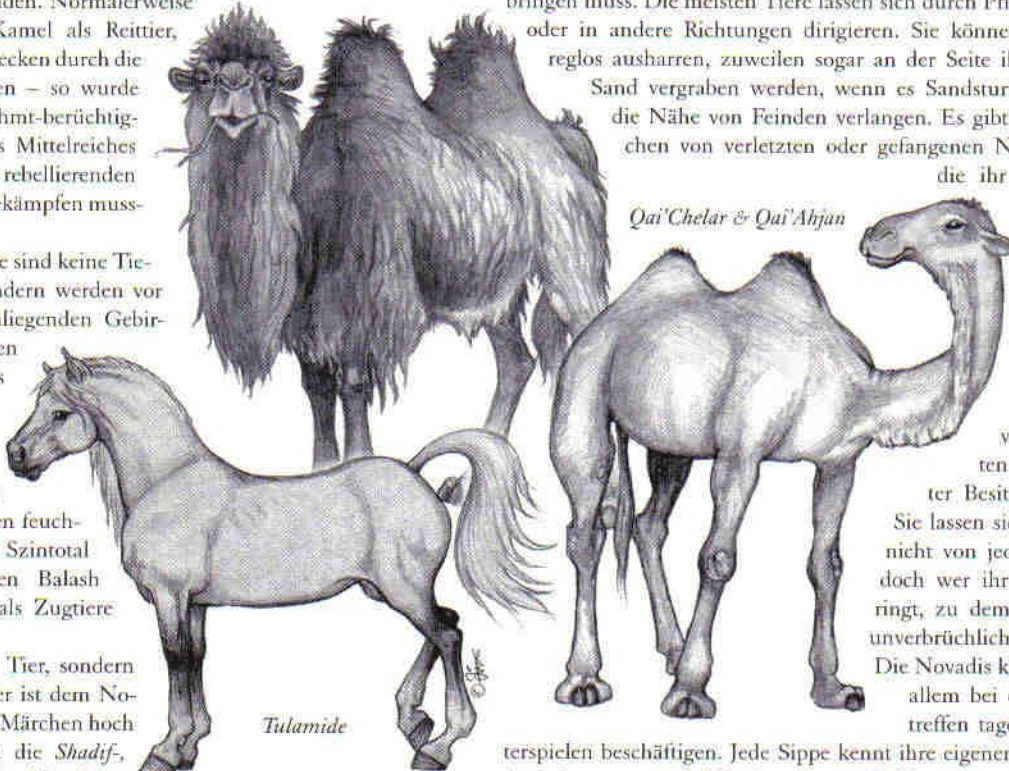
Besonders die echten *Shadif* aus der Gegend von Unau gelten als wertvollster Besitz des Novadi.

Sie lassen sich bekanntlich nicht von jedem abrichten, doch wer ihr Vertrauen eringt, zu dem stehen sie in unverbrüchlicher Treue.

Die Novadis können sich vor allem bei den Stammestreffen tagelang mit Reiterspielen beschäftigen. Jede Sippe kennt ihre eigenen Spiele. Eines der bekanntesten wird *Sindaqa* (in etwa 'Schlangenstechen') genannt: Dabei werden mehrere konzentrische Kreise in den Sand gezogen, häufig in die Mitte eine Schlange gezeichnet. Die Teilnehmer müssen in vollem Galopp daran vorbeisprengen und dabei einen Dolch möglichst in die Mitte der Kreise schleudern.

Erwähnt sei noch die Sitte mancher Stämme, Zaumzeug und Brustgurt ihrer Pferde mit Schmuck zu behängen. Meist sind dies geometrische Figuren aus gestanztem Goldblech, Kreise, Halbkreise, Dreiecke, Rauten und dergleichen, denen eine schwer verständliche Zahlensymbolik zugrunde liegt, basierend auf denjenigen der 99 Gesetze, in welchen Pferde erwähnt werden. Bei besonders schweren Gefechten streicht man seinem Streitross auch gerne Blut über die Brust, um Unglück vom Reittier, auf das man angewiesen ist, abzuwenden.

Qai'Chelar & Qai'Ahjan



KULTUR

GEMÜT

Aufbrausend und hitzig, leidenschaftlich und stolz – Adjektive, die das generelle Gemüt eines Novadis gut umreißen. Seine Ehre und die Ehre Rastullahs, seines Pferdes, seiner Familie, Sippe und seines Stammes stehen über allem anderen.

Selbstverständlich gibt es auch unter den Novadis den Skrupellosen, Intriganten oder Zögerlichen. Allerdings werden diese Charakterzüge

allgemein verachtet. Diese Novadis sind besonders gefährlich, da sie in innerer Zerbissenheit zwischen ihrer Philosophie und den Geboten Rastullahs leben.

Novadis sind unberechenbare Gesprächs- oder Geschäftspartner, deren Stimmung binnen weniger Augenblicke schwanken mag: Ein unbedachtes Wort reicht oftmals schon aus, dass der Novadi Verwünschungen ausstoßend seinen Khunchomer zieht und den Gegenüber zum Kampf auffordert.



DAS PATRIARCHAT

Das Patriarchat durchzieht die gesamte novadische Kultur und Lebensweise, und wer auf Novadis trifft, sollte sich dessen bewusst sein. Der Mann herrscht nahezu unumschränkt über seine Frauen, Kinder, die Diener und Sklaven; er kümmert sich um Gelderwerb, Handel, Religion, Politik und Krieg. Der Frau (nur mächtige und reiche Novadis haben mehrere) obliegt die Erziehung der Kinder und die Führung des Haushaltes inklusive der Verwaltung des Geldes. Wird ihre Ehre angegriffen, verteidigt sie der Mann, Vater oder Bruder oder der eigene Sohn. In reichen Haushalten müssen die Frauen überhaupt keine Verantwortung tragen, sondern können der Muße frönen. Ein Diener führt hier die Haushaltssklaven, und die Erziehung wird von Ammen übernommen. Dies gilt als besonderes Zeichen des Wohlstandes, auf den jeder Novadi stolz ist. Allerdings besteht auch unter den 'beschäftigungslosen' Frauen im Harem eine Rangordnung, und es wird hinter den Vorhängen Politik und/oder Intrige betrieben, von der die Männer meist nichts wissen oder auch nur ahnen.

Frauen werden als hohes Gut, als zukünftige Mütter der Söhne und Töchter der Sippe von den Novadis hoch verehrt und beschützt, und es gilt als höchst unehrenhaft, einer Frau Gewalt anzutun.

Besonders hoch angesehen und mit für Frauen ungewöhnlich hohen Freiheiten versehen sind die *Sharisadim*, Tänzerinnen, die schon als Kinder eine lange, harte Ausbildung absolvieren müssen und deren kunstvolle, sinnbetörende Tänze der Höhepunkt jeder novadischen Feier sind. Viele von ihnen verfügen über Zauberkräfte. Über die Profession der *Sharisad* erfahren Sie Näheres in AZ 140.

Es bleibt anzumerken, dass Frauen ihre Rolle selbst nur selten als ungerecht oder falsch empfinden. Die novadischen Frauen sind in ihren traditionellen Stand hineingewachsen und kennen die Gleichberechtigung der Geschlechter nicht, die von den meisten als Anmaßung betrachtet werden würde.

Die wenigsten Frauen stellen die Werte ihrer Kultur in Frage, und kaum eine findet es erstrebenswert, die verantwortungsvollen und schwierigen Aufgaben der Männer zu übernehmen oder gar in den Krieg zu reiten. Solche Ideen werden vielmehr als schockierend und gegen die göttliche Ordnung empfunden, und fremde Frauen, die unverschleiert unter Rastullahs Himmelszelt wandern und mit den Männern sprechen, als unanständig.

Gegenüber Frauen, die selbstständig einer höherwertigen Arbeit nachgehen, Geschäfte betreiben oder am öffentlichen Leben teilnehmen, herrscht allgemein eine hohe Skepsis, ebenso gegenüber unverheirateten, aber erwachsenen Frauen. Sie werden von der männerdominierten Gesellschaft nur schwer akzeptiert, was auch ausnahmslos auf Fremde zutrifft, die einer anderen Kultur entstammen. Insbesondere Kriegerinnen werden skeptisch beäugt und selten ernst genommen, bis sie sich durch eine außerordentliche Tat als würdig erwiesen haben. Dann werden sie zum Mann erklärt, dürfen einen männlichen Namen annehmen und sogar einen Harem halten. Im novadischen Verständnis gelten die *Achmad'sunni* als Männer (siehe auch S. 88).

HEIRAT

»Bei Rastullahs Lockenpracht! Oh du Tochter aller Unvernunft, willst du deinen armen Vater ruinieren? Schande über Familie und Sippe bringen? Drei Kamele zahlte ich, Sohn der Torheit, um dir den Trunk zu besorgen! Möge dein zukünftiger Gemahl gefallen an deiner Störigkeit finden [...]«

—gehört in einem Haus zu Unau

Der Heiratsmarkt spielt für den Novadi eine große Rolle. Wenn sich für eine junge Frau bis zu ihrem achtzehnten Lebensjahr keine Interessenten gefunden haben, wird sie von ihrem Vater laut schreiend angepöbele, wobei er ihre echten oder angeblichen Vorzüge wie Gehorsam, Arbeitswilligkeit und Schönheit hervorhebt. Für die meisten Mädchen sieht es allerdings so aus, dass sich die Brauteltern irgend-

wann einmal zusammenfinden und die Ehe und die damit verbundenen Zahlungen von Sippe zu Sippe aushandeln. Die Beteiligung des Brautpaares an dieser Abmachung ist von Stamm zu Stamm unterschiedlich: Bei manchen Stämmen muss die Braut zustimmen, bei anderen nur der Bräutigam, vielerorts aber ist es nur eine Abmachung der Eltern, oft gar vor der Geburt der betreffenden Brautleute beschlossene Sache.

Kein Wunder also, dass die Verabreichung von Liebeselixieren aller Art zum festen Programm einer novadischen Hochzeit gehört – und kann sich gar ein Stamm glücklich schätzen, einen echten alchimistischen Liebestrunke zu besitzen, zählen seine jungen Leute zu den meistgesuchten Heiratskandidaten. Andere wichtige Elemente einer Hochzeitsfeier sind – neben reichhaltigen Gelagen – der Austausch der Geschenke, das Überreichen des Brautpreises durch den Bräutigam, das der Mitgift durch den Hairan der Braut und das Zusammenbinden der Hände des Brautpaares mit einem reich bestickten Tuch aus goldgelber Phraischaf-Wolle. Dieses *Akkharid* genannte Tuch wird später im Zelt des Paares aufbewahrt und beim Tod eines der Ehegatten oder bei einer Trennung zerschnitten oder zerrissen, so dass der Ausdruck "unser Akkharid ist zerrissen" zum festen Bestandteil der novadischen Sprache wurde.

Die Möglichkeiten, eine Ehe aufzulösen, sind übrigens recht beschränkt: Ein Mann kann seine Frau nur verstoßen, wenn sie unfruchtbar ist oder ihn zugunsten ihrer Sippe bestiehlt. Die Frau darf den Mann verlassen, falls er sie nicht versorgen kann, ihr eine andere Gemahlin deutlich vorzieht, Streitigkeiten unter seinen Gattinnen nicht schlichten kann oder wenn ihre Sippe mit der seinen eine Fehde beginnt. Allerdings gilt die Frau dann als verwitwet und wird nicht immer von ihrer eigenen Sippe aufgenommen – ein Schicksal, bei dem sich jede Frau diesen Schritt gut überlegt.

Was die Zahl der Ehefrauen angeht, reicht die erlaubte Anzahl bis zu sieben Frauen; neun Frauen darf nur Rastullah haben, acht der Kalif (es dürften auch andere acht Frauen haben, allerdings wäre dies eine Provokation gegenüber dem Herrscher). In der Praxis haben allerdings nur die Wenigsten mehr als zwei Frauen, denn sie müssen alle versorgt werden. Des Weiteren ist es üblich, dass Männer ihren Frauen kleine Wünsche erfüllen ("Ach, Rezzan, mein Löwe, einem so gewaltigen Krieger wie dir fällt es doch sicher nicht schwer, ..."), eine Frage der Ehre und des Ansiehens ist es jedoch, wie groß 'klein' ist.

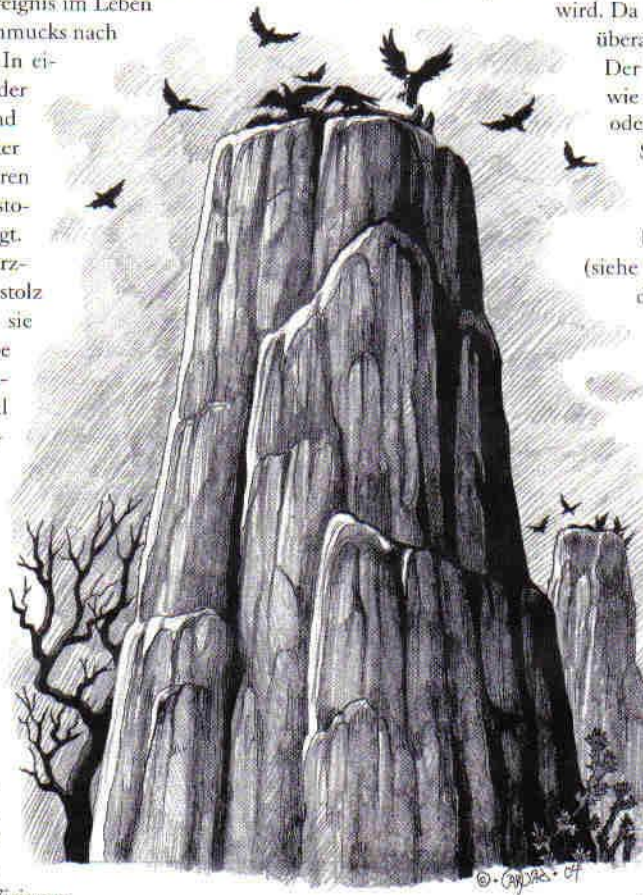
Selbst diese Verteilung der Frauen führt aber noch dazu, dass viele Männer ledig bleiben müssen. Kein Wunder, dass sie sich kopfüber in Stammesfehden und Rastullahs Kriege stürzen, denn ein Leben ohne Familie gilt als Unglück und Zeichen für Rastullahs fehlende Gunst. Allgemein ist den Menschen der geschlechtliche Umgang am achten Tag des Gottesnamens untersagt.

GEBURT UND KINDHEIT

Wenn eine Novadi ein Kind erwartet, kommen alle Frauen der Sippe zusammen und warten vor dem Zelt, bis das Geschlecht des Neugeborenen bekannt ist. Ist es ein Mädchen, feiern sie im kleinen Kreis mit der Mutter, ist es aber ein Junge, wird rasch der Vater herbeigeholt, der (nach seinen Möglichkeiten) ein rauschendes Fest für die ganze Sippe gibt. Bei dieser Feier darf dann auch die Mutter mit den Männern zusammen speisen, denn sie muss ja dafür belohnt werden, dass sie einen Sohn geboren hat – so jedenfalls sehen es die Novadis. Übrigens, so patriarchalisch die Novadis sonst sind: Wenn es um die Stammesangehörigkeit eines Mischlings geht, entscheidet nur die Mutterschaft. Der Sohn eines Novadi-Mannes mit einer Fremden bleibt ein Fremder, selbst wenn er im Zelt eines Scheichs zur Welt kommt. Eine Blutsbrüderschaft mit seinem leiblichen Vater und dessen Söhnen, sobald er mannbar geworden ist, ist die einzige Möglichkeit, sein Sippenrecht zu erhalten. Das Kind einer Novadi-Frau dagegen gehört, falls ihr Gatte die Vaterschaft leugnet oder falls sie ledig oder mit einem Ungläubigen verheiratet ist, zu ihrem Stamm. Normalerweise lebt das Kind in seinen ersten neun Lebensjahren bei



seiner Mutter und lernt all die Dinge, die für das Leben in der Wüste wichtig sind. In den folgenden fünf Jahren werden die Mädchen auf die Ehe vorbereitet, während die Jungen unter die Obhut des Vaters oder eines Onkels kommen und in den Kriegerkünsten unterwiesen werden. Ein besonderes Ereignis im Leben eines Mädchens ist der Tag des Schmucks nach Ablauf des fünften Lebensjahres: In einem feierlichen Ritual werden der Kleinen im Beisein des Vaters und des Sippenältesten von der Mutter oder einer älteren Schwester die Ohren und der linke Nasenflügel durchstochen und der erste Schmuck angelegt. Erweist sie sich bei der schmerzhaften Prozedur als besonders stolz und tapfer, so wird sie, wenn sie neun geworden ist, wie ein Knabe in die kriegerischen Künste eingeführt, um vielleicht später einmal als Achmad'sunni die Ehre der Familie verteidigen zu können. Mädchen gelten nach ihrem vierzehnten Geburtstag als ehefähig, die Jungen des Stammes müssen sich noch einer längeren Zeremonie unterziehen: Bei der alljährlich zur Zeit der Stammesversammlung abgehaltenen *Amadah* kommt es zu Reitwettbewerben und fingierten Überfällen auf andere Sippen, bei denen die Jungen ihr Talent und ihre Tapferkeit unter Beweis stellen müssen. Wer sich dabei als Mann bewährt hat, bekommt zum ersten Mal in seinem Leben eine Portion des Visionen erzeugenden Rauschkrautes *Cheriacha*. In dem nun folgenden Traum erfahren die Jungmänner ihre wahre Berufung und – nach dem Glauben mancher Stämme – ihren wahren Namen, unter dem Rastullah sie kennt. Nachdem das rituelle Stammeszeichen eingeritzt wurde, gelten die Jungen als Männer. Mit diesem Ereignis sind sie erbfähig und haben das Recht auf die Hälfte der väterlichen Herde, weshalb Erstgeborene in der Regel auch die reichsten der Söhne sind.



BESTATTUNG

Eine Jenseitsvorstellung ist den Novadis fremd, und es gilt allgemein als Anmaßung, über das nachzudenken, was nach dem Tode sein wird. Da die Vögel als Rastullahs Boten gelten, überantwortet man ihnen die Verstorbenen. Der Tote wird auf natürlichen Felstürmen, wie man sie häufig in der Khôm findet, oder auch auf von Hand aufgeschichteten Steinhäufen niedergelegt. Auf diesen *Türmen des Schweigens* sollen sich die Tiere des Himmels – Geier, Raben und andere Vögel – gütlich tun (siehe Abbildung auf S. 76); das Aufgehen des Leichnams in diesen Tieren wird als Weg zu Rastullah verstanden. Grabbeigaben sind ausgesprochen selten und beschränken sich meist auf Kleinigkeiten. Waffen und Pferde werden traditionsgemäß den Söhnen übergeben, üblicherweise wird der Erbe durch ein Wettrennen oder einen Zweikampf ausgewählt. Frauen werden gar nicht selten in der Sippe weiterverheiratet.

NAMENS GEBUNG

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

An den Eigennamen hängt man den Namen des Vaters an ('ben' = Sohn des ..., beziehungsweise 'saba' oder '-suni'/'-sunya' = Tochter

Männernamen

Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, Ali, Alrik, Amir, Assaf, Aytan, Benayman, Chadim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Faizal, Faramud, Feruzef, Feybach, Gaftar, Habled, Hamar, Hamed, Hamil, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jachman, Jalif, Jassafer, Jedrech, Jikhar, Kasim, Kazan, Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Khusrau, Mahmud, Marwan, Melekh, Mezzek, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Nareb, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Rohal, Ruban, Ruehan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Sulman, Surkan, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umran, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zubal, Zuhamid

Ehrennamen für Männer: abu'l Ketab (Vater des Buches), al-Ahjan (der Kämpferische), al-Ahmad (der Rächer), al-Alam (der Gelehrte), al-Ankhra (der Löwe), al-Fessir (der Listige), al-Kebir (der Große), al-Kira (der Siegreiche), al-Rashid (der Gerechte/Weise), al-Rik (der Königliche), al-Hashinnah (der Tapfere)

Frauenamen

Abri zah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Beluna, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Chalibah, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Damila, Dunja, Erzibeth, Emiramis, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmaban, Jamilha, Jushibi, Jismabith, Karhima, Kerime, Kemillja, Laila, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Nurhan, Oyan, Oymira, Onchabeth, Palmeya, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Riftah, Sefira, Selime, Semirhija, Shahane, Shanja, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yashima, Yasine, Yezemin, Zechiban, Zulhamin

Ehrennamen für Frauen: al-Azila (die Wildrose), al-Azizel (Gartenrose), al-Jamila (die Schöne), ash-Shabra (die Glänzende), ash-Shaya (Juwel), as-Sarjaban (Aranierkatze), az-Zahra (die Blume), bint-al-Laila (Tochter der Nacht), bint-el-Buchäre (Tochter des Duftes), ez-Zitaqi (Nachtigall), saba-es-Sulef (Tochter des Liebreizes)



des ...), eventuell auch den Namen eines berühmten Lehrers, dessen Schüler man gewesen ist ('sal' = Schüler/-in des ...) oder gar die Heimatoase ('ay' = aus/von ...). Mit der Silbe 'al' oder 'el' werden schließlich die Ehrentitel gebildet. Novadi-Frauen, die einen zwölfgöttergläubigen Vater haben, setzen das 'bint' vor den Namen ihrer Mutter. Und zu guter Letzt wird noch der Sippenname, seltener der Stammesname, angehängt, wieder mit dem 'ben' beziehungsweise 'saba' geformt. So ist zum Beispiel 'Dhunya saba Cherek sal Faizal al-Djiin ay Kefi saba Thira' die Tochter Chereks, war Schülerin Faizals, errang den Ehrennamen 'die Geschickte', stammt aus der Oase Kefi und gehört der Sippe der Thira an.

Nicht zuletzt wegen der Blutrache aber nennt ein Novadi nur selten seinen vollen Namen (also samt Sippennamen), sondern stellt sich nur mit seinem Vornamen vor, um einem eventuellen Bluträcher die Suche nach ihm nicht zu erleichtern.

BLUTSBRÜDERSCHAFT

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

Auch wenn im Normalfall die Blutsbrüderschaft nur zwischen zwei Novadis geschlossen wird, so gibt es doch auch bekannte Fälle, bei der einer der Blutsbrüder ein Fremder war – eine außerordentliche Ehre.

MUSIK

Der Novadi ist ernst und streng. Sein Glaube und das harte Leben als Wüstennomade lassen wenig Raum für Scherz, Leichtigkeit und Frohsinn. Löst er sich aber aus dem Alltag, sei es beim Feiern, im Rausch oder bei Gebet und Meditation, so kann sich sein Empfinden von tiefer Hingabe oder verzehrender Leidenschaft bis zu Raserei und Ekstase steigern. Und diese seelische Veranlagung findet ihren Niederschlag auch im künstlerischen Schaffen des Wüstenvolkes. Balladen und Heldenepen sind allen Völkern im Land der Ersten Sonne fremd. Bei den Liedern der Novadis nehmen geistliche Gesänge einen breiten Raum ein, aber auch weltlichen Liedern lauscht man gern und mit Hingabe (Wiege- und Kinderlieder wollen wir hier vernachlässigen). Weltliche Lieder handeln zumeist von allgemeinen Themen: dem Lauf des Lebens, des Jahres oder Tages, der Beschreibung eines Pferdes, einer Waffe oder Rüstung, einer Landschaft oder Blume, und vor allem von der Liebe.

Gerade bei dem letzten Thema entfaltet sich die Lust der Novadis an wortreichen Beschreibungen und an blumiger Sprache voller Bilder und Vergleiche in besonderem Maße: Da wird der Nabel der Geliebten als Kelch voller Süße beschrieben und ihre Brüste als leuchtende Kuppeln, ihre Augen gleichen Brunnen, die nach Regen dürsten in der Zeit der Dürre, ihre Lippen werden mit Blut betauten Säbeln verglichen und ihre Zähne mit Perlen auf der Schnur oder Zicklein auf der Weide.

Die novadischen Liebesgesänge versetzen die Zuhörer oft in einen Gemütszustand, bei dem Leidenschaft und Sehnsucht, Trauer und Gier aufs Seltsamste vermischt sind. Dies rührt aber gewiss nicht nur von den Worten her, sondern hängt ganz entschieden mit der Art des Vortrags zusammen. Bei den Novadis steht dem Sänger häufig nur ein Dabla-Trommler zur Seite, der den Vortrag rhythmisch unterlegt und akzentuiert.

Der Gesang mag dem Fremden näselnd und monoton erscheinen, kunstlos womöglich, da er nicht viele Töne umspannt, die hohen und die tiefen meidet und die wenigen in der Mitte aufs Sonderbarste zum Schluchzen und Vibrieren bringt. Aber je länger der Lauschende zuhört, desto weniger wird er sich dem Bann des Gesanges entziehen können. Und falls er schon einmal eine Kabasflöte gehört hat, so wird er vielleicht finden, dass die Stimme des Sängers dem Klang dieser Flöte gleicht und eine hypnotische Kraft hat, die ihn Stimmung und Gefühle des Liedes begreifen lässt, auch wenn er die Worte nicht versteht.

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

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

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

DAS NOVADISCHE MÄRCHEN

*»Rastullah ist ewig und weise, er möge uns erleuchten.«
— allgemeine Redewendung*

Diese Worte des Heils und des grüßenden Verabschiedens sind es, mit denen der Märchenerzähler, der Haimamud, jede seiner Geschichten beendet, sie damit aus seinem Inneren entlässt und in den größeren Zusammenhang von Rastullahs Schöpfung stellt. Denn nichts ist der Novadi ohne Rastullah, nichts gehört ihm. Rastullah ist alles und ihm fühlt sich der Novadi in letzter Konsequenz zutiefst verbunden. Dies gilt auch für Schätze von Geist und Gedanke, und so ist jedes Märchen ein Geschenk Rastullahs an sein Volk.

Die Märchen der Novadis sind jung und lebendig, weil sie niemals niedergeschrieben werden. Sie gehören den Nomaden, sind Eigentum weniger Sippen, die sich zu Zirkeln der Haimamudim zusammengeschlossen haben. Scharf ist dieser Besitz abgegrenzt, und nach ungeschriebenem Gesetz darf keiner ein Märchen erzählen, das einer anderen Sippe gehört. Geschieht dies doch, so gilt es als Diebstahl. Solche Diebe aber werden geächtet, bekommen weder Wasser noch Brot und können nur noch auswandern, dorthin, wo man derlei Sitten nicht kennt. So kommt es, dass man in einigen größeren Städten Aventuriens weise Novadis antreffen kann, die mit ihren Worten die Wärme der Khôm in die zugige Gaststube zu zaubern vermögen.

Märchen, so die Meinung der novadischen Haimamudim, sollten nicht geschrieben sein, sie müssen gesprochen werden, immer neu aus dem Augenblick geboren und aus jenen heraus gestaltet, die zuhören. Erzähler begleiten fast immer die nomadisierenden Hirten oder Handelszüge, die dem wandernden Volk die langen Tage der Beschwernis vertreiben und nachts mit ihnen am Feuer sitzen, um die Wächter des kostbaren Herden- oder Handelsgutes durch ihre Märchen und Geschichten am Einschlafen zu hindern.

Auch ist der Haimamud der einzige Mensch, der ungestraft den Mund zur Kritik auf tun darf. Er kann im Gewand eines Märchens vieles sagen, und es geschieht nicht selten, dass das Gesagte die geheime Volksmeinung widerspiegelt. Der Haimamud zeigt die Sultane oder Wesire, die verachteten Reichen und Mächtigen mit allen ihren Schwächen, und niemand darf es ihm verbieten, denn so würde er ja zugeben, dass er sich selbst in der Erzählung wiedererkennt. Und das



käme in gewisser Weise einem Schuldkenntnis gleich. So kommt es auch, dass die Märchenerzähler unter den Machthabern gefürchtet sind, die sie im schlimmsten Fall (dann nämlich, wenn sie das Volk besorgniserregend aufzuwiegeln drohen) ergreifen und wegsperren lassen. Während Frauen in den Sippen den Kindern oft Märchen erzählen, ist es doch das Privileg der Männer, Haimamud zu werden.

Auffällig ist, dass die Märchen sich wegen der Naturverbundenheit der Novadis ihrer Art nach deutlich unterscheiden. Je nach den klimatischen Gegebenheiten, aus denen der Haimamud stammt, sind es strenge, harte Geschichten aus Chababistan und Arratistan, grausame aus den Grenzgebieten zu den Echensümpfen, mehr erzählend und breiter aus der Wüste und lieblich, fast verträumt aus dem Amhallassih, wo Obst und Rosen wachsen.

Anmerkung: Entsprechend dieser Charakterisierung lässt sich auch die sonstige Volkskunst zuordnen. Teppiche und Stickereien etwa haben dunkle Farben und strenge Ornamentik im Süden und Südosten des Kalifats, Gartenanlagen und großräumige Plätze sind aus den großen Städten Mherwed und Unau bekannt, harmonische Sandtöne und weite Landschaftsdarstellungen aus der Khôm und Blumen, helle Farben sowie zarte Anordnungen findet man im Norden.

Der Teppichknüpfer

«Einer ist, der webt und webt; er sitzt auf der Höhe des Berges der Berge in seinem eigenen Schatten, und er webt. Doch webt er einen Stein hinein und der Stein biegt sich in des Webers Hand, wird zu Gebilde, zu Farbe und Gestalt, sinkt dann herab und liegt am Boden neben vielen seinesgleichen. Auf dem Webstuhl aber liegt sogleich ein neuer Stein, wird Gebilde, sinkt herab. Und so von Zeitbeginn zu Zeitende, Bilder aller Geschehnisse menschlichen Seins eingegraben in Stein, der wiederum zu Erde wird.

Der Weber aber ist blind, stumm und taub, und doch erblickt er alles, was geschieht, hört er alle Stimmen aller Zeiten und redet er leise, leise, ohne die Lippen zu bewegen.

Was aber ist es, das er sagt, dieses Wort, davon die Steine Leben bekommen, stumme Lippen Klang, taube Ohren Ton, blinde Augen Gesicht? Es ist das Wort, davon alles lebt, das Wort aller Schicksale, das Wort vom Zeitbeginn und Zeitende ... es ist: "Rastullah!" Möge er uns erleuchten mit seiner ewigen Weisheit.»

TANZ

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

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

Frauen. Es existieren nur wenige bekannte Männertänze, darunter der *Bel-Dechi*, was 'Schwirrende Dolche' bedeutet, bei dem die Tänzer während der komplizierten Schritte, Sprünge und Drehungen Wurfedolche zwischen die Füße ihrer Gefährten in den Boden schnellen lassen, und der *Khunchalla*, zuweilen auch *Tanz der Asinati* genannt, ein ebenso wild-akrobatischer, kriegerischer Tanz. Letzterer wird mit dem Khunchomer oder Säbel getanzt, einzeln, zu zweit oder in

der Gruppe, und imitiert auf tänzerische Weise einen Kampf – ein gefährliches Vergnügen, denn die Waffen sind scharf, und bei den zahlreichen rituellen Figuren wie dem 'Wirbelnden Sonnenrad' kann es durchaus zu Verletzungen kommen.

Frauentänze aber gibt es so viele, dass wir sie unmöglich alle benennen und beschreiben können. Da gibt es Tänze mit bunten Bändern, mit Fingerschellen, verzierten Stäben und zarten Schleiern (am bekanntesten ist

sicherlich der 'Tanz der Sieben Schleier'), auch werden bisweilen Gegenstände auf dem

Kopf balanciert, etwa Amphoren, Säbel und Leuchter. Charakteristisch für den Tanz

der Frauen sind die weichen, anmutigen Bewegungen der Arme, das Wiegen, Kreisen und Vibrieren des Bauchs und der Hüften, die kleinen, trippelnden Schritte und die lebendige Mimik, die Schmerz und Sehnsucht, Zaudern, Sieg und Unterwerfung gleichermaßen auszudrücken vermag. Bei manchen Tänzen winden sie sich Schlangen gleich am Boden, biegen ihren Körper zu ungeahnten Posen, fremd und sinnlich, aber niemals ohne Grazie. Auch gibt es Tänze mit dem

Säbel oder Dolch, die dem Schattenkampf der Krieger gleichen und viel Kraft, Geschick und Mut von der Tänzerin verlangen.

Schön herausgeputzt sind sie, die novadischen Tänzerinnen, über und über mit klirrendem Schmuck behängt, aber die kostbaren, zarten Stoffe ihrer Gewänder verhüllen nur wenig von den biegsamen Körpern. Eine gute Tanzdarbietung ruft bei Novadis oft solche Begeisterung hervor, dass sie der Tänzerin stampfend und johlend Beifall spenden und ihr mit sehr persönlichem Dank Münzen, edle Steine oder Schmuck schenken. Auch scheint es, dass manchen Tänzen eine Magie innewohnt, die das Publikum bis hin zur völligen Selbstvergessenheit verzaubern kann.

Vom Kalifen Haschabnah wird berichtet, dass oft düstere Stimmungen seinen Geist umwölkten. Auch wurde er von Schmerzen an Kopf und Gliedern heimgesucht, die keine Medizin vertreiben und kein Heiler lindern konnte. Die Kunde von den Leiden des Kalifen erreichte die Tänzerin Rifah saba al Assiaban, die größte ihrer Zeit, und sie bat, vor dem Kalifen tanzen zu dürfen. Mit nur einem Tanz heilte sie ihn von seiner rätselhaften Krankheit, und er belohnte sie reich mit Gold und Adamanten. Tatsächlich gibt es im Land der Ersten Sonne Tänzerinnen, die über arkane Kräfte verfügen. Nur diese wenigen 'von Rastullah ausgezeichneten' sind in der Lage, magische Tänze aufzuführen. Neun solcher Tänze sind novadischen Sharisadim bekannt. Natürlich können auch solche Tänzerinnen, die keine arkane Gabe besitzen, das Publikum mit ihrer Kunst verzaubern, es fesseln,





zu Tränen rühren oder in sinnliche Leidenschaft versetzen. Die magischen Tänze aber können sie niemals erlernen.

Die Kunstfertigkeit einer novadischen Tänzerin wird in neun Stufen eingeteilt, von denen die erste als leichte, und die neunte und höchste als gnadenreiche Kunst bezeichnet wird. Nur die erste Stufe der Tanzkunst kann ein Mädchen in den Zelten der Frauen lernen: die Namen der Tänze und Stile, wie den zögernden, den herrischen oder den verlangenden Stil, die Bewegungen des Körpers, die Schrittfolgen und Tanzfiguren. Erweist sie sich als gelehrt und äußert sie den Wunsch, Tänzerin zu werden, so wird diese Entscheidung in der Regel von der Familie respektiert und man wird sie bei einer der berühmten Frauen in die Lehre schicken. Tänzerinnen sind bei den Novadis hoch geachtet, denn man glaubt, dass sie unter dem besonderen Schutz von Rastullahs Gemahlin Dschella stehen. Unter den Frauen können nur sie und die Achmad'sunni, die seltenen novadischen Kämpferinnen, ein wirklich freies und unabhängiges Leben führen und es mit den Jahren zu viel Ruhm und großen Reichtümern bringen, die sich beide zu Teilen auch auf ihre Sippe übertragen. Übrigens scheint es, dass die Novadis einer reifen Tänzerin den Vorzug vor einer jungen geben. Dies liegt nicht nur daran, dass der weibliche Körper mit den Jahren oft üppiger wird und dem novadischen Schönheitsideal besser entspricht – erst die Erfahrung des Lebens, die Kenntnis seiner Leidenschaften und Sehnsüchte, Freuden und Leiden verleiht in den Augen der Novadis dem Tanz die Kraft und Wahrfähigkeit des Ausdrucks.

SPRICHWÖRTE

- »Wer böse Worte gebraucht, schadet seiner eigenen Zunge, nicht dem, dem sie bestimmt waren.«
- »Lügen zeigen des Menschen tiefste Wahrheit, denn Lügen sind den Träumen gleich, die den Stimmen der Unsichtbaren Worte verleihen. Frage nach Lügen, und du wirst tiefe Wahrheit erfahren.«
- »Ist auch das Seufzen der Liebe herzerfreuend am Beginn der Dinge – wer kann wissen, in welche Geräusche sich solches Seufzen späterhin wandelt? Ist es nicht Wesen der Liebesseufzer, zu verhallen und nichts zu werden als Staub der Erinnerung?«
- »Riegel und Schlösser halten nicht, was entfliehen will; nur Riegel, die das Herz selbst vorschiebt, machen zu Gefangenen.«
- »Handle mit dem Stolz innerer Ruhe, denn schwächliche Hast ziemt sich nicht!«
- »Alter zahlt mit Gold, Jugend mit Freude.«
- »Jeder Lebende hat verschiedene Gesichter, je nach den Augen, die ihn betrachten.«
- »Die beste Waffe eines Mannes gegen den Zorn der Frauen ist es, sie schreien zu lassen und ihnen erheitert in Ruhe zuzuschauen, nicht aber zuzuhören.«
- »Der Sandlöwe schläft niemals, auch wenn er die Augen geschlossen hält.«

SKLAVEREI

»Sklavenmarkt ist, und es geht bunt zu. Die Händler haben ihre Buden mit gestickten Stoffen und Teppichen behängt und schreien sich gegenseitig nieder, um ihre Waren anzupreisen. Unau, die Stadt des Kalifen, ist es sich selbst schuldig, diesen Markt mit aller nur möglichen Pracht auszustatten. Stolz ist man über die hohe Qualität der angebotenen Ware und geht zunächst nur herum, betrachtet alles und steht gemeinsam mit Freunden vor den einzelnen Buden. Als das Gebot dann beginnt, hebt es zunächst an um die männlichen Sklaven, besonders um diejenigen, die des Waffentragens fähig sind. Schöne, dunkle Waldmenschen und starke, hoch gewachsene Nordländer sind es, und sie stellen sich hochmütig zur Schau, wohl wissend, dass der weitere Gang ihres Schicksals in ihren eigenen waffenfähigen Händen liegt, in der geschmeidigen Kraft ihrer Muskeln, der Schnelligkeit ihrer Füße, der Ausdauer ihres Atems.«

—aus dem novadischen Märchen Einführung in den Serail

Die Sklavenshaltung ist weit verbreitet im Süden und Südosten Aven-turiens. Jeder, der es sich leisten kann, darf Sklaven besitzen und mit ihnen Handel treiben. Dies mag für Fremde – namentlich Reisende aus den mittelländisch geprägten Gebieten – frevelhaft erscheinen, kennen sie doch nur die Leibeigenschaft, die in ihren Augen ein praisorgewolltes Privileg des Adels ist.

Für die Tulamiden aber – und damit auch für die Novadis – stellen Sklaven einen hohen Wert dar, der sich nicht nur im Kaufpreis niederschlägt. Den Sklaven wird zugestanden, worauf ein Al'Anfaner im tiefsten Rauschraum nicht käme und was viele Landesherren im Bornland, Horas- oder Mittelreich ihren unfreien Untertanen kaum zubilligen würden: Der Sklave ist Eigentum seines Herrn, doch erhält der Herr mit der Unterzeichnung der Kaufurkunde nicht nur Rechte an den 'Diensten' seiner neuen 'Ware', sondern übernimmt auch Pflichten.

Sklaven steht eine 'angemessene' Unterkunft und Verpflegung zu, die in den allermeisten Fällen tatsächlich besser ist als diejenige bornländischer Leibeigener, und das Recht auf sechs Stunden Schlaf pro Tag. Viele Potentaten gewähren ihren Sklaven auch das Recht auf Partnerschaft und Fortpflanzung, denn Nachwuchs bindet die Sklaven noch stärker an ihren Herrn. Jener sorgt dann für die gesamte Familie auf eine Art, in der die Sklaven selbst es nicht könnten. Gerade in den novadischen Städten sind die Sklaven als Hausdiener auf gewisse Weise ein Teil der Lebensgemeinschaft der Familie.

Die Wege in die Sklaverei sind vielfältig. Früher waren es vor allem Kriegsgefangene, die auf den Sklavenmärkten gehandelt wurden, doch lange Zeiten des Friedens brachten diesen Zufluss zum Erliegen. Räuberische Sippen überfallen daher bisweilen Ungläubige, um sie zu verschleppen. Es ist dem gegenwärtigen Kalifen anzurechnen, dass nicht mehr jeder Fremde, der die Khôm betritt, befürchten muss, gefangen und auf einem der großen Sklavenmärkte in Unau, Mherwed, Amhallah, Keft oder Selem verhöckert zu werden. Da Malkillah III. seine Herrschaft maßgeblich fremdländischen Recken zu verdanken hat (was selbstredend ein Staatsgeheimnis ist), genießen Reisende und Händler gewisses Gastrecht – zumindest solange, wie sie sich nach den Gepflogenheiten der Novadis richten. Während hellhäutige Sklaven hohe Preise erzielen – vor allem wenn sie blondes Haar haben – gelten Waldmenschen und Utulus bei den Novadis nicht viel und werden vor allem für niedere Arbeiten eingesetzt.

Auch Novadis können in die Sklaverei gelangen: Wer das Vertrauen des Hairans (Scheichs, Sultans) verliert oder eine gestellte Aufgabe nicht zur Zufriedenheit erfüllen konnte, dem droht die Sklaverei. Bei Sippenfehden werden die Gefangenen ebenfalls versklavt – und es steht jedem Vater frei, seine Kinder in die Sklaverei zu verkaufen. Dies gilt jedoch nicht als ehrenhafte Tat, und so werden nur die besonders misstrauten Sprösslinge einem solchen Schicksal ausgesetzt. Bei vielen armen Familien im Szintotal oder dem Balash stellt das Verkaufen der Kinder jedoch eine überlegenswerte Alternative dar, zumal man dann ein Maul weniger füttern muss. Schuldner, Betrüger und Diebe müssen nur einen bestimmten – und vom Scheich oder Sultan festgelegten – Zeitraum (meist mehrere Jahre) in Sklaverei dienen, bis ihre Schuld abgegolten ist. Gerade den sittenstrengen Novadis, die der Ketter Rechtsauslegung folgen, sind novadische Sklaven besonders willkommen. Sie können zur Arbeit auf den Feldern und in den Küchen eingesetzt werden, was über die Maßen hilfreich ist, da ein rechtgläubiger Novadi nichts essen darf, das von Ungläubigen berührt wurde.

Die Freisetzung eines verdienten Sklaven ist etwas, was der Novadi mit seinem Ehrgefühl – und der Würde des Sklaven – verbindet. Hat der Sklave sich in einer ausgesprochen schwierigen Situation für seinen Herrn als loyal erwiesen, so kann er darauf hoffen, dass ihm die Freiheit geschenkt wird. Gerade novadischen Sklaven wird diese Ehre oftmals gewährt, 'Ungläubigen' mag dies ein Anreiz zur Konvertierung sein. Auch Sklaven, die das würdige Alter von 60 überschritten haben, wird oftmals die Freiheit angeboten, doch oft weisen jene die-



se Offerte zurück, da sich der so Beschenkte in einem selbständigen Leben kaum mehr zurechtfinden würde. Jene verdienen sich dann ihr Altenbrot als Diener oder Magd des Herrn, der sie weiterhin bei sich wohnen lässt.

(Mehr zum Thema Sklaverei im Spiel finden Sie in der Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** auf S. 53.)

DER SKLAVENMARKT

„Ihr seht hier, edle Herrn, das Beste und Schönste, das an Mädchen und Frauen geboten werden kann. Lieblich wie der junge Morgen, zart wie Nusskern, duftend wie Rosen...“

—aus dem novadischen Märchen Einführung in den Serail

Die novadischen Sklavenmärkte unterscheiden sich nur wenig von denen der südlichen Stadtstaaten. Während im Süden allerdings Sauerkeit, Umgangston und Sittsamkeit nicht überall groß geschrieben werden, herrscht auf den Sklavenmärkten des Kalifats bei aller Geschäftlichkeit und Feilscherei doch stets ein gewisser Anstand. Das ihm eigene Ehrgefühl umgibt den Novadi auch, wenn er andere Menschen, Zwerge oder – selten – Orks, Goblins und Elfen in die Unfreiheit verkauft. (Auf die Idee, Echsenmenschen als Sklaven zu halten, käme man nur in Selem.) Ein Händler 'verramscht' seine Ware nie, denn jedes Lebewesen hat seinen (Mindest-)Preis – und so wäre es auch unter der Würde des Verkäufers, seine Ware zu 'verschleudern'.

Und so kann es durchaus geschehen, dass ein unglücklicher Sklavenhändler auf einem nur mäßig kräftigen Jüngling oder einer mit wenig Charme, aber umso mehr Herzenswärme gesegneten Frau sitzen bleibt. Märchen erzählen von den Abenteuern derart ungleicher Paa-re, die manchmal gar zu Freunden werden.

Sklaven werden grundsätzlich versteigert, weshalb es auch nur in ganz besonderen Situationen vorkommen mag, dass einem einzelnen Interessierten die Ware dargeboten wird, was meist die Preise verdirbt. Eine derartige Auktion läuft stets nach einem ähnlichen Muster ab: Zunächst werden die kräftigen Jünglinge aus den Hinterräumen der Händlerbuden auf einem Podest der Käuferschaft wortgewandt, wie es nicht anders sein könnte, angepriesen, die meist für Wachdienste, Schwerstarbeit oder, wenn sie Glück haben, als Leibdiener erstanden werden. Ihnen folgen die älteren Männer, die mehr ihre geistigen Fähigkeiten als ihre Muskelkraft auszeichnet, schließlich die Frauen, wobei auch bei ihnen der Jugend der Vorzug gegeben wird.

Die Preise im Kalifat sind denen in den südlichen Stadtstaaten sehr ähnlich. Der Richtwert besagt: Der Kaufpreis liegt bei dem Lohn, den man dem entsprechenden Sklaven für drei Jahre seiner Arbeit zahlen müsste. Die billigsten Feld-, Minen- und Salzarbeiter kosten um 15 Marawedi, aber schon für einfache, in ihrer Profession ausgebildete Arbeiter (Hausdiener oder Handwerksge-sellen entsprechend) sind 100 Marawedi ein angemessener Preis, während qualifiziertes Fachpersonal kaum unter 250 Marawedi zu erwerben ist.

DIE STÄMME DER POVADIS

Eine Übersicht der Stammesgebiete finden Sie auf Seite 98.

Wenn Sie sich für einen novadischen Helden interessieren, wählen Sie die Kultur *Novadi*, falls Ihr Held dem Nomadenleben der Wüste entstammt, *Tulamidische Stadtstaaten*, sofern er in einer der Städte aufgewachsen ist, oder *Mhanadistan* für Oasenbewohner und Fellachen. Diese Kulturen finden Sie in **AH** ab Seite 43.

DIE 13 STAMMESVERBÄNDE

BENI POVAD

Gebiet: zwischen Wadi Yiyila und den nördlichen Unau-Bergen
Oasen: Keft, Tārfui und Hayabeth
Anzahl: ca. 2.500
Sultan: Dschadir ben Nasreddin

In Keft offenbarte sich einst Rastullah, und von dort zogen die Beni Novad aus, den anderen Stämmen der Wüste von seiner Herrlichkeit zu berichten und sie zu bekehren. Heute gibt es kaum noch reinblütige Vertreter der Beni Novad, denn schon während der Zeit der Unterwerfung der anderen Stämme und der Befreiung der Khöm wurden die Männer des Stammes stark dezimiert. In den folgenden Jahren, als die Beni Novad zur herrschenden Schicht aufgestiegen waren, holten sie sich Frauen aus den Zelten aller Stämme, und so floss in den Adern ihrer Söhne immer weniger vom Blut der Vorfäter. Heute

Die Beni Novad im Spiel

Ein Angehöriger der Beni Novad ist besonders stolz, aufbrausend und kriegerisch, was ihn zum Inbegriff der mittelreichischen Vorstellung eines Novadi macht. Es braucht schon einen ganz besonderen Grund für einen Ben Novad, die heimatische Wüste zu verlassen oder gar mit Ungläubigen zusammen zu reisen – eine Blutrache etwa. Die Mitglieder des Stammes sind wohl, gleich nach den Kasimiten, die strengsten Rastullah-Gläubigen, wie unter anderem die Kefter Schule eindrücklich beweist.

BENI TERKUI

Gebiet: nordöstlich der Kabashpforte
Oasen: Terekh, Achan
Anzahl: ca. 3.000
Sultan: Ali ben Faizal

Die Beni Terkui unterwarfen sich Rastullah schon sehr früh, stritten aber noch jahrzehntelang in erbitterten Blutfehden gegen die Beni Novad, um ihrer Ehre Genüge zu tun. Lange verhinderten ihre Überfälle fast jeden organisierten Handel durch die Khöm. Als die Handelsroute zwischen Keft und dem ebenfalls unabhängigen Lieblichen Feld immer bedeutender wurde, gelang es einer jungen Vertreterin des Handelshauses Tiorakis in Kuslik, einige Hairane derart zu beeindrucken, dass die Angehörigen der Tiorakis seither freie Passage hatten. Nach und nach entdeckten die Beni Terkui die Vorzüge ihrer Lage an einer der wichtigsten West-Ost-Straßen zwischen Punin und Brabak, und so konnten bald auch andere Händler die Strecke nutzen. Auch wenn die Beni Terkui ihren Reichtum den Verbindungen zum Horasreich verdanken, so sind sie dennoch nicht bereit, ihrem alten Broterwerb, der Wüstenräuberei, und ihrem Glauben abzuschwören. Eine Heilerin aus den Zelten der Beni Terkui, Zulhamin Mairechi, war sogar zur Leibärztin der Horaskaiserin Amene aufgestiegen, ohne dass sie deswegen ihren Glauben hatte verleugnen müssen. Doch der neue Sultan schwankt noch, ob er mit seinem Stamm weiterhin dem ruhigen Kurs der Beni Ankharā (s. S. 81) folgen oder doch eher ein verstärktes Bündnis mit Sultan Rastafan II. von Chababistan schließen soll. Denn viele Männer seines Stammes – vor allem jüngere – drängen auf Raubzüge und den ehrenvollen Kampf gegen die Ungläubigen.



Die Beni Terkui im Spiel

Für die Beni Terkui gibt es zwei Welten: der ehrlichen Handel mit den Ungläubigen und das Rauben und Plündern. Für Fremde ist es schwer abzuschätzen, welcher Neigung die Hairanin und Scheichs pflegen. Denn obwohl die meisten Sippen friedlich leben, kann es leicht zu Überfällen kommen. Für die Stammesmitglieder ist es schwierig, sowohl die Traditionen der Wüste wie auch die Regeln im Umgang mit Ungläubigen miteinander zu vereinen, daher tendieren viele von ihnen zu einem dieser Extreme.

BENI KHARRAM

Gebiet: östliches Khoram-Gebirge samt Ausläufern

Oasen: El'Karram, Al'Rifat

Anzahl: ca. 3.000

Sultan: Alrik ben Sarhidi

Dieser Stammesverband lebt auf den spärlich bewachsenen Flächen am südlichen Rand des Khoram-Gebirges, wo die Menschen besonders unter den kalten, nächtlichen Nordwinden leiden. Daher verwundert es auch nicht, dass die vorwiegend als Schafzüchter lebenden Beni Kharram einen schweren und dicken Filz herstellen, den sie weithin verkaufen und der in Fasar und Punin als 'Wüstenloden' bekannt ist und ob seiner Wasserfestigkeit gern gekauft wird.

In der Bergoase El'Karram findet regelmäßig ein großer Markt statt, der dem dortigen Scheich zu beträchtlichem Reichtum verholfen hat. Viele Ungläubige kann man hier antreffen, denen die Beni Kharram mit Distanz, aber Respekt begegnen – will man doch keinen potentiellen Käufer und Reisenden entlang der häufig genutzten Karawanenroute vergaulen.

Konflikte lösen die Scheichs und der Sultan meist ohne großes Blutvergießen. Statt dessen wiegen sie Vergehen mit Vieh oder anderen wertvollen Gütern auf. Da sie als verweichlicht gelten, werden die Beni Kharram daher von anderen Stämmen gerne als Opfer von Raubzügen ausgewählt.

In den Zelten der Nomaden kann man wundersame Märchen von finsternen Schlangenwesen, üblen Zauberern, geierköpfigen Menschen, wandelnden Knochenechsen und vielerlei mehr hören. Die Nähe zum geschichtsträchtigen Khoram-Gebirge beflügelt offenbar die Haimamudim der Beni Kharram.

Die Beni Kharram im Spiel

Auch wenn die Beni Kharram wesentlich langmütiger sind als viele ihrer Brüder der anderen Stämme, so ist auch ihre Geduld irgendwann erschöpft. Meist jedoch erfolgen mehrere Aufforderungen zur Entschuldigung und Wiedergutmachung an einen Übeltäter, bevor man in die Blutfehde zieht, doch die Weidegründe und die Existenz der eigenen Sippe verteidigen die Beni Kharram energisch.

BENI SCHEBT

Gebiet: zwischen Wal-el-Khômchra, Manekh-Chanebi und Hohen Eternen

Oasen: Shebah, Birscha, Manesh

Anzahl: ca. 4.000

Sultan: Ferzef ben Hafir

Bei den Beni Schebt sind die Frauen selbstständiger als anderswo. Da sie sich traditionellerweise um den Haushalt kümmern, vertrauen ihnen die männlichen Stammesmitglieder sogar die Finanzen an. So

kümmern sie sich auch um den Handel und feilschen um den Preis einer Ware. Diese Sitte wird von strenggläubigen Novadis außerhalb des Siedlungsgebiets der Beni Schebt nicht toleriert.

Darüber hinaus gelten die Beni Schebt als besonders musisch. Aus ihrem Stamm sind einige der schönsten Märchen, Tänze und Rhythmen hervorgegangen, die man in der Khôm-Wüste kennt, und die Sharisadim der Beni Schebt besitzen ein hohes Ansehen.

Heiratsversprechen werden hier üblicherweise während der alljährlichen Chorbash getätigt. Dabei kommt es zu regelrechten Versteigerungen, wenn die Männer um eine besonders schöne und edle Frau buhlen. Sie müssen die Hälfte des Brautpreises – meist in Form von Schafen, Kamelen oder gar Pferden – an den Hairan der Sippe der Frau entrichten. Diese Gaben werden dann den weniger begehrten Mädchen als Mitgift gegeben, damit auch sie einen Mann finden.

Die Beni Schebt im Spiel

Von allen Wüstenstämmen ehren die Beni Schebt die Frauen am höchsten. So rufen sie auch häufig die Ehefrauen Rastul-lahs an Stelle des All-Einen selbst um Hilfe an. Denn ein gestrenger Herr mag so manche Bitte seiner Diener abweisen, den Wünschen seiner Frauen sollte er als ehrenhafter Mann jedoch tunlichst nachkommen.

Auf diese Weise haben sich die Frauen der Beni Schebt eine ansehnliche Stellung in der Gemeinschaft erworben und können nach ihrer Heirat oftmals recht frei walten. Frauen, die unverheiratet bleiben, gelten jedoch als familiäres Unglück.



Ein Stammesangehöriger der Beni Kasim



BENI KASIM

Gebiet: zwischen Wal-el-Khômchra und westlichem Khoram-Gebirge
Oasen: Kirch, Yiyimris
Anzahl: ca. 1.500
Sultan: Gulshev ben Sahir ben Kasim

Die Kasimiten haben ihren Ursprung in Unau, wo der Kefter Mawdlî Kasim ben Ilram aus Protest gegen die gemäßigte Unauer Schule ein Bethaus stiftete. Sogar die strenge Auslegung der 99 Gesetze durch die Kefter Schule geht den Kasimiten nicht weit genug. Sie verschärfen und interpretieren die Gesetze und leiten daraus die Ordenslehre her, dass nur derjenige, der aus der Khôm kommt, ein rechtgläubiger Rastullah-Anhänger sein kann und dass nur diejenigen Güter, die aus der Khôm kommen, dem Rechtgläubigen erlaubt seien.

Auch wenn sie in Wirklichkeit Bauern und Stadtbewohner mit starker religiöser, ja sektiererischer Prägung sind, so sehen sie sich selbst doch als Stamm mit gewähltem Stammesultan, der zugleich als religiöser Führer fungiert. Sie behaupten sogar, einer der Urstämme der Wüste zu sein, die einst die Ssrkhrsechim vertrieben. Um die Blutlinie nicht zu verwässern, heiraten Kasimiten nur untereinander. Kontakt zu Ungläubigen meiden sie, sogar gegenüber gemäßigten Novadis sind sie ablehnend. Männer wie Frauen, sogar die kleinsten Kinder, gehen immer verschleiert, um sich vor den Einflüssen der Ungläubigen zu schützen. Im Bethaus zu Unau wird wohl der größte Schatz aller Novadis aufbewahrt, dessen Besitz die Kasimiten als Beweis ihrer Auserwähltheit sehen: eine Kupferplatte mit Rastullahs Fußabdruck. Die zweite Reliquie, die Urschrift der magischen Buches *Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes*, wurde im Khôm-Krieg von den Al'Anfanern geraubt.

Die Beni Kasim im Spiel

In den Oasen und Städten wie Mherwed und Unau kam es bereits gelegentlich zu bewaffneten Auseinandersetzungen zwischen Kasimiten und Ungläubigen und es wurde gar schon von hinrichtungsfähnlicher Lynchjustiz gesprochen. Dennoch werden die Kasimiten von einigen Mawdliyat als vorbildlich gepriesen, und ihr Einfluss auf die Rechtslehre darf nicht unterschätzt werden. Die Kasimiten sind ohne Zweifel die fanatischsten unter den Novadis.

Die Kulturvariante *Kasimiten* finden Sie in AG 83.

BENI ANKHARA

Gebiet: zwischen nördlichen Goldfelsen und den westlichen Ausläufern von Khoram-Gebirge und Raschtulsturm
Oasen: El'Ankhra, Virinlassih, Alam-Terekh
Anzahl: ca. 4.500
Sultan: Khorim ben Suleyman

Von den drei großen Oasen im Einflussgebiet der Beni Ankhara ist Virinlassih unbestritten die wichtigste. Der Handel mit dem Horasreich begründete den Reichtum des Stammes, ähnlich wie dies auch bei den Beni Terkuî geschah. Allerdings stehen die Beni Ankhara voll und ganz zu dem Bündnis mit der Horaskaiserin und haben schon seit längerem den Raubzügen abgeschworen. Ihr Broterwerb ist der ehrlicher Handel mit dem Horasreich. Die Verbindungen zum Liebliehen Feld sind so gut zu nennen, dass die Beni Ankhara unter den restlichen Wüstenstämmen als profitgierig oder gar als Verräter verschrien sind. Bekannt sind die Beni Ankhara für einen ausgeprägten Tierkult: Rastullah wird bei ihnen oft in Gestalt eines Löwen – seines Symboltieres – abgebildet, und Löwen gelten bei ihnen gar als Gesandte des All-Einen.

Die Beni Ankhara im Spiel

Von den Wüstenstämmen kamen die Beni Ankhara am frühesten und am häufigsten mit Ungläubigen in Kontakt. So haben sich zahlreiche Riten und Bräuche vermischt. In der Oase Virinlassih etwa wird Efferd als lebensspendender Wassergeist verehrt (siehe auch Seite 37). Die besondere Ehrerbietung gegenüber wilden Löwen ist ein Ritus, der die Zeit überdauert hat und der auf sehr frühe tulamidische Bräuche zurückgeht.

BENI ERKIN

Gebiet: zwischen Raschtulsturm, Erkin und nördlichem Khoram-Gebirge
Anzahl: ca. 1.000
Sultan: Jikhbar ben Tulachim

Im kleinen Sultanat Erkin widmen sich die Sippen vornehmlich ihren Schaf- und Ziegenherden, die hier ein nur karges Weidegebiet mit dürrem Grasland und vereinzelt Pistazienbüschen vorfinden. Durch die geographische Lage begünstigt, blüht neben der Viehzucht auch der Handel über den Raschtulspass mit Almada und Mhanadistan, insbesondere aber auch der Sklavenhandel. Die Wüstenstämme verkaufen den Beni Erkin Gefangene, die diese wiederum im ganzen Tulamidenland weiter verkaufen und umgekehrt. Insbesondere der jüngst geschlossene Friede von Unau zur Beilegung der Streitigkeiten zwischen Almadanis und Novadis am mittleren Yaquir ermöglicht den Beni Erkin so manchen guten Handel.

Die Beni Erkin im Spiel

Als zuverlässige Sklavenhändler genießen die Beni Erkin nicht nur bei den Novadis, sondern auch bei den zwölfgöttergläubigen Tulamiden einen guten Ruf, wiewohl die Blütezeit des Handels, der Große Khôm-Krieg, seit langem vorbei ist. Ungläubige sieht man in erster Linie einmal als mögliche Ware, die es zu verkaufen gilt. Erst mit der Zeit mag sich eine andere Haltung einstellen; wie diese freilich aussieht, hängt stark vom Betroffenen ab.

BENI ARRAT

Gebiet: zwischen Loch Harodrôl, Harotrud und den südlichen Ausläufern der Eternen
Anzahl: ca. 2.000
Sultan: Nazir ben Yussuf

Die Beni Arrat sind wohl der einzige Stamm, der friedlichen Kontakt zu Echsenmenschen pflegt – einer der Gründe für die schon Jahrhunderte anhaltende, blutige Fehde mit den Beni Brachtar. Auch andere Stämme blicken mit Verachtung auf die Beni Arrat, werden allerdings durch die Eternen daran gehindert, sie ihre Abneigung deutlicher spüren zu lassen. Mit den Achaz am nahe gelegenen Loch Harodrôl

Die Beni Arrat im Spiel

„Die Beni Arrat sprechen mit gespaltenen Zunge wie ihre geschuppten Freunde.“ – So lautet eine verbreitete Meinung unter den anderen Wüstenstämmen, welche die Beni Arrat immer wieder als Verräter an Rastullah bezeichnen. Tatsächlich sieht ein Ben Arrat weitaus weniger Probleme als andere Novadis im Kontakt mit anderen Rassen, Kulturen oder Gläubigen. Dies gilt zumindest, so lange man auch ihn in Frieden lässt.



wird reger Handel getrieben, insbesondere mit *Quinjabrannt*, einem stark alkoholhaltigen Getränk, das regelmäßig für aufernde Besäufnisse und blutige Wettkämpfe sorgt. In einigen der wenigen Siedlungen der Beni Arrat gibt es sogar sesshafte Echsenmenschen, und manchen Sippen wird nachgesagt, sie hätten Rastullah abgeschworen, um H'Ranga zu verehren.

BENI BRACHTAR

Gebiet: westlich der (Hohen) Eternen und des Hügellandes zwischen Banchab und Harotrud
Anzahl: ca. 3.500
Sultan: Rastafan II. von Chababistan

Das Gebiet der Erbfeinde der Beni Arrat ist ständig umstritten zwischen dem Stamm der Beni Brachtar und dem Horasreich. Die Kriegerelite unter den Novadis steht selbst nicht vollständig hinter dem Großen Zelt und dessen Politik, wie etwa der jüngste Angriff 1026 BF auf die Stadt Neetha eindrucksvoll bewies, auch wenn er letztendlich scheiterte, wie einst der Sturm Tugruk Paschas. Die Sultane von Chababistan sehen sich seit langem als Abkömmlinge des Gegners der Heiligen Thalionmel, der als Märtyrer und sogar als erster richtiger Kalif verehrt wird.

Im Horasreich hat man auf jedes Mitglied der Beni Brachtar, deren Raubzüge besonders blutig sind, ein Kopfgeld ausgesetzt. Den Kopf des Räubersultans Rastafan II. ließe sich die horasische Staatskasse sogar 500 Dukaten kosten.

Die Beni Brachtar im Spiel

Die Erziehung der Beni Brachtar zeichnet sich durch besondere Grausamkeit und Härte aus, was sie zu gefährlichen Gegnern macht. Kaum ein anderer Stamm kann sich einer solchen Waffenkraft rühmen, und von dieser machen die Beni Brachtar auch häufig Gebrauch. Manche Sippen gehen gar so weit, ein Mitglied auszustoßen, wenn es einen Ungläubigen verschont hat. Sofern es ihm gelingt, den Nachstellungen seiner eigenen Familie, welche die Schande tilgen will, zu entkommen, mag er sich eines Tages inmitten einer Gruppe Ungläubiger in einem fremden Land wiederfinden.

BENI SHADIF

Gebiet: Shadif, Unau, Cichanebi
Anzahl: ca. 10.000
Sultan: Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi, gleichzeitig Kalif Malkillah III.

Der heute größte Stammesverband der Novadis ist zugleich einer der jüngsten. Seine Unterstämme könnten unterschiedlicher nicht sein: So werden die *Beni Khibera* um ihre Waffenkünste beneidet, während die *Beni Tarash* die edlen Shadifpferde im gleichnamigen Gebiet züchten und die *Uled Djebusch* vor allem für den Abbau des Salzes am Cichanebi-Salzsee sorgen.

Ihre körperliche Größe verdanken diese Novadis wohl den starken Liebestränken, welche die Frauen besonders fruchtbar zu machen scheinen – das Wissen um deren Herstellung wird vom Sultan eifersüchtig gehütet.

Der Dienstfeier der Beni Khibera führte dazu, dass sie heute auch als Stadtwachen und Büttel in Mherwed und Unau eingesetzt werden – auch die gefürchteten 'Gelbherzen' des Sultans von Unau stammen größtenteils aus diesem Stamm. So ist es kein Wunder, dass 'Khibera' im Kalifat zum allgemeinen Ausdruck für Büttel und Wächter geworden ist und auch viele so bezeichnet werden, die gar nicht dem Wüstenstamm angehören.

Die Beni Shadif im Spiel

Dass ihr Sultan gleichzeitig das Amt des Kalifen bekleidet, erfüllt die Beni Shadif mit besonderem Stolz, was ihr aufbrausendes und stolzes Gemüt noch verstärkt. Die begnadetsten novadischen Reiter, wie könnte es auch anders sein, stammen ebenfalls von den Beni Shadif. Der jüngst ausgehandelte Unauer Frieden bestärkt die Beni Shadif in der Ansicht, dass ein friedliches Zusammenleben mit den Ungläubigen sehr wohl möglich ist, wiewohl man eingestehen muss, dass gewisse Uneinigkeiten unüberbrückbar bleiben werden.

BENI SZELEMJATI

Gebiet: Selem und Randgebiet der Echsen Sümpfe
Anzahl: ca. 2.500
Sultan: Mahrwan ibn Eslam

Rastullah prüfte die Beni Szelemjati in der jüngsten aventurischen Geschichte überaus hart: Nachdem man im Zuge der Alanfaner Invasion feige floh, beschnitt der Kalif das Stammesgebiet um das Szintotal – den Beni Szelemjati blieben nur noch die Region um die heruntergekommene Stadt Selem und das Bannland der Echsen Sümpfe. Mehr schlecht als recht ernähren sie sich von der Viehzucht, und viele überfallen regelmäßig ihre Nachbarn, die Szintauts und die Shokubunga westlich des Szinto. Als der damalige Sultan Eslam ibn Qusrah 1025 BF an der Spitze seines Stammes gegen die aufkommende Echsengefahr aus den Sümpfen zog, gelang es nicht, die Ehre des Stammes wieder reinzuwaschen: Man wurde vernichtend geschlagen, und der Sultan, der fortan als al-Kaschaddai (der ewige Feigling) in die Geschichtsbücher der Novadis einging, gilt seither als verschollen. Sein Sohn hat nun die schwierige Aufgabe, den Stamm wieder zu alter Größe zu führen und das alte Stammesgebiet und die verlorene Ehre wieder zurückzugewinnen. Gegen den Emir von Malkillabad, der jetzt über das ehemalige Stammesland gebietet, wurden schon mehrere erfolglose Fehden geführt.

Die Beni Szelemjati im Spiel

Die Beni Szelemjati können insbesondere in jüngster Zeit als die unkonventionellsten Novadis in der Auslegung der 99 Gesetze gelten. Hier stehen Männer und Frauen einander fast gleichberechtigt gegenüber, denn jedes Sippenmitglied wird angehalten, die Ehre und das Land des Stammes wieder zurückzugewinnen. Ungläubige, insbesondere Boron-Gläubige, können sich aber für einen besonders 'heißten' Empfang bereit machen, schiebt man ihnen doch einen Teil der Schuld am Verlust des Stammlandes zu. Auch den ehemaligen Stammesmitgliedern, die sich der Herrschaft des Emirs gefügt haben, steht man offen feindselig gegenüber.

BENI AVAD

Gebiet: südlich der Gor bis nach Chalukand
Anzahl: ca. 3.500
Sultan: Hasrabal ben Yakuban von Gorien

Die Beni Avad sind Zeltnomaden in der Steppe Südgoriens. Sie drangen als einer der ersten Stämme nach Rastullahs Offenbarung aus der Khöm hervor und zogen mehrmals plündernd durch den Balash. Unter Kalif Malkillah II. führten sie einen längeren Religionskrieg gegen die Bewohner der Nachbaroasen, ehe sie sich das heutige Stammesgebiet erwählten, in dem sie ihrer alten Lebensweise nachgehen konnten. Die Beni Avad gehören zu den eifrigsten Flusspiraten des unteren



Mhanadi und kassieren auch von allen Karawanen, die auf der einzigen Straße nach Goriens Hauptstadt Al'Ahabad ziehen, Wegzoll. Trotzdem sind sie durch die bloße Nähe der tulamidischen Zivilisation nach und nach ruhiger und friedfertiger geworden, und viele vom Stamm der Beni Avad sind heute Händler, Söldner und andere zivi- lisierte 'Halsabschneider'.

Die Loyalität des Sultans zum Kalifen, und somit diejenige des gesamten Stammes, kann mit ruhigem Gewissen als überaus fragwürdig bezeichnet werden. Hasrabal schmiedet eigene Pläne. Über diese und die Region Goriens allgemein erhalten Sie detaillierte Informationen in der Regionalspielhilfe **Land der ersten Sonne**.

Die Beni Avad im Spiel

Viele Untergebene des legendären Piraten El Harkir stammen von den Beni Avad ab; sie gelten allgemein als die dem Wasser am stärksten verbundenen Novadis. Der enorme Einfluss Sultan Hasrabals hat aber auch zu einigen Verschiebungen in den Sitten und Traditionen geführt; die Magie und die Elemente nehmen einen besonders hohen Stellenwert ein und werden als Mittel Rastullahs angesehen, mit denen er zu seinen Gläubigen spricht.

BENI GADANG

Gebiet: oberes Mhanadistan zwischen Erkin und Gadang

Anzahl: ca. 4.000

Sultan: Malik Bey ibn Hachir

Fast zeitgleich wie die Beni Avad verließen die Beni Gadang die heimatliche Wüste und stießen tief in die fruchtbaren Gegenden des Gadang vor. Der Versuch, die altherwürdige Stadt Fasar zu erobern, misslang. Seither lebt man in einem Zeltlager, Yol-Rastullah, vor der eigentlichen Stadt. Fremden gegenüber ist man überaus misstrauisch, man hat sich aber so weit an die Besonderheiten Fasars gewöhnt, dass so etwas wie Handel durchaus möglich ist. Die Beni Gadang gelten, neben den Beni Shadi, als treueste Gefolgsmänner des Kalifen zu Unau und sind dafür bekannt, jedes Mal bei dem fälligen Tribut ein wenig mehr als beim letzten Mal zu zahlen.

Die Beni Gadang im Spiel

Die Beni Gadang haben das Nomadentum fast vollständig aufgegeben und sich vollkommen dem Stadtleben angepasst. Am Rande des Schmelztiegels Fasar versucht man mehr oder weniger erfolgreich, unglaubliche Einflüsse abzuwenden und den Namen Rastullahs zu preisen – einem Fels in der Brandung gleich. Selbstbewusst leugnet der Beni Gadang unter keinen Umständen seine Herkunft und seinen Glauben, im festen Vertrauen, dass Rastullah dem Gottgefälligen beisteht.

STAMMESÄHNLICHE GEMEINSCHAFTEN

BENI HABLED

Gebiet: innere Khôm

Oasen: keine

Anzahl: ca. 1.000

Scheich: Hasdrubal ben Selim al-Kira

Die Beni Habled sind wegen ihrer militaristischen Lebensweise bei den übrigen Stämmen der Khôm bekannt und gefürchtet, denn sie sehen sich als die eigentlichen Herren der Wüste und erkennen keine fremden Besitztümer an. Die erfolgreiche Teilnahme an einem Raub-

zug ist die Voraussetzung zur Durchführung des Mannbarkeitsrituals, bei dem der Hairan dem Jungen Schnitte im Gesicht zufügt. Die dabei entstehenden Narben gelten als Zierde, der Besitz des Mannes gründet sich auf all jene Kamele seines Vaters, deren Namen er während dieser Zeremonie trotz des Schmerzes noch verständlich ausrufen konnte. Dem Vernehmen nach kennen manche Sippen der Habled gar die Sitte, sich für jeden erschlagenen Mann eine Narbe zuzufügen, so dass die Tapfersten auch die (zumindest in den Augen Fremder) Hässlichsten sind.

Die Beni Habled besitzen keine Oase, sondern nur einige Wasserlöcher in der innersten Khôm – sie sind keinem Stammesverband zugehörig und keinem Sultan untertan. Selbst die Treueschwüre gegenüber dem Kalifen und Rastullah scheinen eher Lippenbekenntnisse zu sein, denn ihr blutiger Kult eines grausamen Herrschergottes und Völkerschlichters hat selbst mit den extremen Ansichten der Mawdliyat in Keft wenig gemein. Manche weiter entfernt lebenden Stämme glauben übrigens nicht an die wirkliche Existenz der Beni Habled, und für die städtischen Novadis und Tulamiden stehen sie erst recht in einer Reihe mit Fabelwesen und Dämonen.

BENI UCHAKÂNI

Gebiet: Khoram-Gebirge

Oasen: keine

Anzahl: schätzungsweise 50

Oberhaupt: Relim Ar'Rash ben Uchak

Die Beni Uchakâni sind kein Stamm im Sinne der Familienstruktur, sondern ein Hadjin-Orden. Dieser besitzt ein Kloster im Khoram-Gebirge, huldigt dem Gottlöwen Ra'andra und betrachtet alle Menschen als dessen schützenswerte Kinder. Die Ordenskrieger sind vorwiegend einzeln unterwegs und stellen sich in den Dienst derer, die Hilfe benötigen.

Auch wenn dies prinzipiell alle Menschen – auch Mittelländer, Thorwaler und Waldmenschen – umfasst, so erstreckt sich ihr Einflussgebiet vorwiegend nur auf das Khoram-Gebirge und das nähere Umland. Den meisten Novadis gelten die Beni Uchakâni als Ungläubige.

Es ist zwar ein seltener Anblick, doch vereinzelt trifft man einen Ordenskrieger, der von einem Löwen, meist einem Weibchen, begleitet wird. Es scheint, als akzeptierten sich Mensch und Löwe als gleichwertig. Gegen einen Löwen zu kämpfen – wie es in der Rondra-Kirche bisweilen der Fall ist – ist im Orden der Beni Uchakâni undenkbar.

Die Beni Uchakâni im Spiel

Die Beni Uchakâni unterliegen einem strengen Ehrencodex: Sie dürfen keine Bitte um Hilfe ablehnen und fordern statt monetärer Belohnung Dienste ein, die sie bisweilen erst nach Jahren einlösen. Sie dürfen sich keinem Zweikampf verwehren (wohl aber vor einer Überzahl fliehen), kämpfen ohne Gift, nicht gegen Unbewaffnete und verschonen überwundene Gegner. Erlaubt ist es jedoch, einen Hinterhalt zu legen oder aus dem Rücken des Gegners zu attackieren; Tarnung und Sinnen- schärfe sind legitime Mittel des Kräftermessens zweier Gegner. Die einzige Voraussetzung für einen Kampf ist, dass der Gegner bewaffnet sein muss.

Getötete Gegner werden dem Gottlöwen geopfert. Der Hadjin errichtet einen Scheiterhaufen, auf den der oder die Toten gelegt werden. Unter rituellen Anrufungen Ra'andras schneidet er seinen Gegnern die Herzen heraus, preist die Kampfkraft der Getöteten, lobt Ra'andra für dessen Stärke und trinkt dann vom Herzblut. Auch Kampfgefährten bietet er einen Schluck an. Zuletzt werden die Leichname – mit den Herzen – verbrannt,



als Opfergabe an Ra'andra. Sollte es nicht möglich sein, einen Scheiterhaufen zu errichten, so werden die Leichen vergraben. Trotz dieser grausamen Riten, die an die Sitten der Ferkinas erinnern, sind die Beni Uchakāni in den umliegenden Dörfern geachtet, zumal sie ansonsten respektvoll und tapfer auftreten und kein Anzeichen von Barbarei zeigen. Abgesehen von dieser Totenzeremonie, die die Kraft der Beni

Uchakāni steigern soll, kennt man keine Blutrivalen. Das Klosterleben ist eher asketisch zu nennen. Meditation und Askese stärken Körper und Geist. Übungskämpfe der Beni Uchakāni werden mit kräftigen Hölzern ausgefochten, meist gefertigt aus Khoramszeder.

Die Professionswerte für einen Ordenskrieger der Beni Uchakāni finden Sie in AG 83f.

TULAMIDYA – DIE SPRACHE

Tulamidyā ist nach dem Garethi die zweite große 'Verkehrssprache' in Aventurien. Wichtigstes Merkmal des Tulamidyā ist, dass es eine Konsonantensprache ist: Vokale innerhalb eines Wortes können fast willkürlich verändert werden. Dabei kann der Sinn unverändert bleiben, oder die Bedeutung verschiebt sich ein klein wenig. Typische Beispiele sind Pluralbildungen wie *Ketab/Kutub* (Buch/Bücher) oder die Ableitung der Münze '*Maravedi*' von der Stadt '*Mherwed*' (eigentlich also ein 'Mherweder'). Auch 'ch' wird oft durch ein stummes 'h' ersetzt oder ganz weggelassen. 'Achmed' (Kämpfer, Streiter, Rächer) etwa, einer der beliebtesten Eigennamen, kann ebenso als 'Ahmad', 'Amed', 'Hamud' oder in zahlreichen anderen Varianten verwendet werden. Welche Abwandlungen möglich sind, hängt vom jeweiligen Dialekt ab, und Dialekte gibt es Dutzende. Sie lassen sich zu drei Gruppen zusammenfassen, die sich stark unterscheiden: das Khôm-Novadische, das Ongalo-Thalusische und die Mundarten Araniens, Mhanadistans und des Balash (das 'Balashidische').

AL – DER INBEGRIFF DES WORTS

Das typischste tulamidische Wort ist wohl die Vorsilbe *Al* oder *El*, die meist mit 'der, die, das' übersetzt wird, jedoch in feststehenden Begriffen und in Ehrentiteln oft eher 'Inbegriff von' oder 'besonders ausgeprägt' bedeutet. Beispielsweise bedeutet *mhanach* 'alt ehrwürdig', und *Al'Manach*, also 'die Essenz des Altehrwürdigen', ist ein Buch mit gesammelten Weisheiten, insbesondere ein Zauberbuch. Im Khôm-Dialekt, der es liebt, die Worte ineinander fließen zu lassen, kann der Artikel *al/el* an das nachfolgende Wort angepasst werden, wenn dieses mit *d*, *n*, *r*, *s*, *sh*, *t*, *th* oder *z* beginnt. Aus einer Wasserstelle *Bir El'Soltan* wird so *Bir Es'Soltan*, aus einer Frau *Peribeth Al'Sharisad* wird *Peribeth Ash'Sharisad*. In tulamidischen Wörtern, die Aufnahme ins Garethi gefunden haben, ist der Artikel meist mit dem Wort verschmolzen, so etwa in *Almanach*, *Alchimie*, *Alkohol*, *Alveran*, den Ortsnamen *Altoum*, *Almada* und *Elburum* und dem beliebten Männernamen *Alrik*.

BLUMIG WIE EIN GARTEN VOLLER ROSEN UND JASMIN

In einigen Tulamidyā-Dialekten ist es nicht üblich, seinen Gesprächspartner zu 'Ihrzen', um höflich zu wirken. Stattdessen ehrt man sein Gegenüber mit blumigen Titeln und Lobpreisungen. Statt: "Würdet Ihr bitte das Tor öffnen, Herr Weibel?" heißt es dann etwa: "Oh mächtiger Agha, du herrlichster unter den Dienern des Kalifen – Rastullah halte seine Hand über ihn und dich, deine Kinder und Kindeskinder, mögen sie zahlreich sein wie die Grashalme in der Ebene Esh'Shadif –, oh du Gebieter der Kühnen und Befehliger der Wachsamkeit in der Nacht! Verzeih uns Unwürdigen, dass wir dich zu dieser späten Stunde belästigen; in deiner Großmut und Güte, die auf uns herablächeln, wirst du uns sicher das Tor öffnen."

Doch auch in Dialekten, wo die Anrede mit 'Ihr' üblich ist, sind blumige Floskeln beliebt. Je länger die Lobrede und je kunstvoller die Komplimente, desto größer die zum Ausdruck gebrachte Höflichkeit und Anerkennung. Wer sich kurz und knapp äußert, gibt dagegen

zu verstehen, dass er sich selbst für weit höher stehend hält als sein Gegenüber und diesem auch keinerlei Respekt zollt. Zugereisten aus anderen Kulturen fällt es oft schwer, sich daran zu gewöhnen und das richtige Maß an Schmeicheleien zu treffen. Häufig missverstehen Mittelreicher als 'kriecherische Unterwürfigkeit', was einfach nur zum guten Umgangston gehört. Umgekehrt sind Tulamidyā-Muttersprachler, wenn sie Garethi lernen, oft entsetzt über den 'barschen Kommando-Ton', der in den Mittellanden üblich ist, und haben Mühe, sich die blumige Ausdrucksweise abzugewöhnen.

ARAN-TULAMIDYA UND KHÔM-NOVADISCH

„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 Einzähl 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 Umschreibungen wie 'Schöpfer der Gräben', 'Vater der Erzählkunst', 'Meisterin des Tanzes' mindestens ebenso beliebt. Das Mhanadi-Tulamidische oder Balashidische als die Mundart des Landes von Fasar, Rushdul 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 Rastullah-Treue und Eigenständigkeit, aber auch der Rückständigkeit, während das Aransische mit Zwölfgötterglaube und Fortschrittlichkeit, aber auch Traditionsvergessenheit assoziiert wird.

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

GESTEN UND GEBÄRDEN

Besucher aus dem Mittelreich und nördlicheren Ländern finden es häufig irritierend, dass Tulamiden von Aranen bis Selem "beim Reden einfach nicht still sitzen können und unaufhörlich mit den Händen wedeln". Im Verlauf der Jahrtausende hat sich ein Repertoire von



Handbewegungen entwickelt, denen jeweils eine bestimmte Bedeutung zukommt. So gibt es Gesten der Zustimmung, der Ehrerbietung, des Zweifels, des Widerspruchs, der Freude, der Trauer oder der Beleidigung. Diese Gesten sind vielfältig und nuancenreich, stellen aber keine echte Zeichensprache dar. Diese Aufgabe erfüllt dagegen das *Atak*, das aus diesen Gesten hervorgegangen ist und im tulamidischen Kulturraum von vielen Menschen verstanden wird.

Die Neigung zum Gestikulieren ist in den Städten und Dörfern größer als bei den Nomadenstämmen, nur Frauen – außer in Aranien – halten sich in der Öffentlichkeit meist zurück. Im Übrigen spricht ein 'wirklich lebhafter' Mensch nicht nur mit Mund und Händen. Da wird umarmt und sich verbeugt, genickt, gelacht, falsche Tränen geweint; man neigt sich dem Gegenüber vertraulich zu, wendet sich empört ab oder wiegt nachdenklich den Kopf. (Aranische Frauen wiegen auch noch ganz andere Körperteile.) Würdenträgern, älteren Verwandten und allgemein angesehenen Leuten (besonders wenn man sie um einen Gefallen bittet) küsst man zur Begrüßung oft die Hand oder den Mantelsaum. In Thalusion ist auch das Küssen der Füße noch verbreitet. Händeschütteln zur Begrüßung ist weniger üblich, gibt es doch Händlern die Gelegenheit, den Anderen so lange festzuhalten, bis er etwas gekauft hat.

SCHRIFT

Die 19 Geheiligten Glyphen von Unau sind die heutzutage gültige Schrift im Kalifat, werden aber auch von Rastullah-Gläubigen andernorts verwendet. Um 860 BF (ca. 104 Rastullah) vom Mawdli ar-Yerhani in Unau aus der älteren Tulamidyja-Schrift entwickelt, besteht diese Schrift aus 19 'geheiligten' Konsonantenzeichen sowie 'minderen' Zeichen für Vokale, Dopplungen, Dehnungen und Buchstabenhärte. (Übrigens: Kein geringerer als der weise Mawdli Raschul Bedi al-Novad von Keft beklagt die Verbreitung der Schrift, weil durch sie die Übung der Gedächtniskraft schwindet. "Das Gedächtnis ist untrügerisch, die Schrift kann täuschen.")

Im Balash und in Mhanadistan verwendet man noch die klassische Tulamidyja-Schrift aus 56 Silbenzeichen, die vor über tausend Jahren aus den 300 Wort- und Silbenzeichen des Ur-Tulamidyja entwickelt wurde, die ihrerseits ihre Wurzeln im echsischen Chrmk haben. Schriftstücke, die älter sind als die Geheiligten Glyphen, sind also in dieser Schrift geschrieben (wenn nicht gleich in Ur-Tulamidyja). Die Tulamidyja-Schrift ist die Schrift der tulamidischen Literatur und Wissenschaften. Bis in die Gegenwart hinein werden kaum Bücher in den Glyphen von Unau geschrieben, abgesehen von solchen über den Rastullah-Glauben. In Aranien schreibt man Tulamidyja mit Kusliker Zeichen.

Schriftstile des (Ur-)Tulamidyja sind die kalligraphische *Shâhvestu*-Schrift (seit 6. Jhd. v. BF) und die *Alam-Alrik*-Kurzschrift (seit etwa 0 BF), Schriftstile der Glyphen von Unau die klassische *Unavi*-Schrift (seit etwa 700 BF in Tulamidyja, mit Erscheinen der 19 Glyphen auf diese angewandt), *Mherwed'shi*-Schönschrift (seit etwa 880 BF) und der *Al'Jamia*-Stil des Westens von Arratistan bis Chorhop (seit etwa 950 BF).

Die *Yalaiadeh*-Druckschrift (Khunchomer Adamanten-Presse) ist zur Wiedergabe des Ur-Tulamidyja gedacht und stellt somit eine Besonderheit dar, die ausschließlich für magische und mystische Schriften verwendet wird.

DIE TULAMIDYA-SPRACHFAMILIE

Das heutige Tulamidyja hat sich aus dem Ur-Tulamidyja entwickelt, das mit dem Fall des Diamantenen Sultanats vor etwa tausend Jahren als gesprochene Sprache unterging, als Schriftsprache der Gelehrten jedoch überdauert hat.

Vor gut zweieinhalb Jahrtausenden spalteten sich die damaligen Dialekte der Norbarden und Trollzacker vom frühen Ur-Tulamidyja ab. Heute sind *Alaani* (Norbardisch) und *Zulchammaqra* (Trollzackisch)

eigenständige Sprachen und vom Tulamidyja aus nicht mehr verständlich.

Zu jener frühen Zeit entstand auch das *Zelemja*, das heute noch in der Gegend von Selem gesprochen wird, aus dem frühen Ur-Tulamidyja und dem *Rssahh*, der Sprache der Echsen.

Die Sprache der *Ferkinas* entwickelte sich parallel zum Ur-Tulamidyja und Tulamidyja der Flachland-Tulamiden aus den gemeinsamen Wurzeln, veränderte sich aber nicht so stark, sodass Ferkinas aus weit voneinander entfernten Gebirgen einander noch immer verstehen können. Aus der Ferkina-Sprache ging das *Rauuz* der Beni Rurech hervor, das heute nur noch wenige Maraskaner beherrschen.

Die *Rabensprache*, eine Kunstsprache, die in der alananischen Boron-Kirche verwendet wird, baut auf dem tulamidischen Wortschatz auf. Zu Sprach-Komplexitäten und verwendeten Schriften siehe MFF 32.

KLEINES WÖRTERVERZEICHNIS

Alle bereits publizierten Tulamidyja-Wörter aufzulisten, würde den Rahmen dieser Publikation sprengen. Hier finden Sie daher einige Wörter, die Ihnen zum Erfinden von Orts- und Personennamen so-

EINIGE WÖRTER UND REDEWENDUNGEN

Begrüßung/Abschied

Ahlan!: Heda!, Hallo!

Amchalla(h): einleitende Höflichkeitsfloskel (etwa: "Ich erbitte eine Gunst," oder: "Darf ich fragen ...?")

Azur al'azilach: Guten Morgen! (wörtl. etwa: "Rosenhimmel")

Maha as-Salâma!: Abschiedsgruß, sinngemäß etwa: Gute Reise! (wörtl. etwa: "Sehr groß sei der Frieden!")

Marhaba!: Willkommen!

Salâm!: Sei/seid begrüßt! (wörtl.: "Frieden!")

Anreden/Bezeichnungen

Abd: Diener, Geweihter (als Diener einer Gottheit), weiblich: *Abda*

Effendi: höfliche Anrede (etwa: Exzellenz)

Maluk: Ungläubiger, Nicht-Rastullah-Gläubiger

Sahib: respektvolle Anrede (etwa: Meister/in)

Shaddai: Feigling

Ya ...: Anrede ("O ...")

Alltägliches

Ana Alrik: Ich heiße Alrik.

Chal'Awalla!: "Erhabene Stute!" (= Rahja), Ausruf des Erstaunens und der Bewunderung, nur bei zwölfgöttergläubigen Tulamiden – Novadis halten Rahja für eine Pferdedämonin.

Châra!: derber Fluch

la, lâ: nein

Men-fadlek!: Entschuldigung!, Verzeihung!

sai: ja

Shokran!: Danke!

Tâfadal!: Bitte sehr!

Wê Mirhibanu Rastullah!: Bei Rastullahs Lockenpracht!

Im Kampf

Ayâl!: Alarm!

Kalam as-sirr?: Losung?, Parole?

Keshâlar!: In Deckung!

Yalla!: anfeuernder Zuruf (etwa: "Los!" oder "Vorwärts!")

Yêh!: Halt!

Ya Fuchud, ya Dschambul, ya Ben wa Benbeni w' Abu'l Kache-laq!: Du Selemferkel, du Warzenschwein, du Sohn, Enkel und Vater von Ungeziefer!



wie Buchtiteln für Ihre Abenteuer dienen können. Tulamidische Bezeichnungen für zahlreiche Tiere und Pflanzen finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**. Wenn Sie damit nicht auskommen, lassen Sie sich von den Sprachen Nordafrikas und des vorderen Orients inspirieren.

ORTSNAMEN

Aimar (Hafen), Ain (Quelle, Wasserstelle), Bab (Tor, Durchlass, Engpass, Meerenge), -bad (Siedlung), Bahr (Meer, See, Fluss), Basar (Markt), Bir (Brunnen), Birkat (Teich, See), Djer (Gipfel), Erega (Wüste), Erg (Sandwüste), Farsh (Hochland), Hammada (Felswüste), Hammadat (Hochplateau), Jazira (Insel, Halbinsel), Kasbah (ummauerter Stadtkern, Zitadelle, Wehrturm), Keshal (Bergfestung, Zuflucht, Geheimversteck), -khand (Dorf), Khor (Fels), Krak (Festung, Burg), Ksar (befestigtes Bergdorf), Moghulat (Königreich, Staat, Herrschaftsgebiet), Oase (Oase), Quad (Feld, Platz), Ras (Kopf, Kap), Reg (Geröllwüste), Rud (Bach, Fluss), Schott (Salzsee), Sebka (Sumpf), Scrai(l) (Palast), -stan (Land), Thalusi (Auen, Marschen), Ulah (Fluss, Strom), Wadi (Flussbett, das nur gelegentlich Wasser führt)

EIGENSCHAFTEN

amar (rot), ayan (kämpferisch), bastra (edel, rein), chadid (eisern), charak (blau), cumrat (standhaft, trotzig), djiin (mächtig), djinn (geschickt), fessir (listig), ga (hell), -hellah (heilig), horusch (stark), hôt

(ausgedehnt, groß, neu), huluv (süß), jamil (schön), kebîr (groß, großartig), kha (ewig), kirachin (feucht), man (ehrbar), mechalla (kostbar), nasir (neu), nurach (unheilvoll), orhima (klug), perhi (flink), raschid (weise, gerecht), raschtul (unüberwindlich), rik (wohlhabend, königlich), terech (fruchtbar), tin (bleigrau), topas (gelb), uruch (schwarz), yeshinnah (tapfer), yezemin (lieblich)

FAMILIE

Abu (Vater), Aram (Zelt, Heim, Familie, Heiligtum), ben (Sohn des ... [v.a. bei Novadis, sonst 'ibn']; Mz.: Beni, steht auch für Sippschaft, Stamm, Volk), Benbeni (Enkel, Nachkomme), Beth (Mädchen), ibn ('abstammend von ...', 'Sohn des ...'), Saba (Tochter; Mz.: Sabi), Sabsaba (Enkelin), Uled (Saat, Nachkommenschaft, Sippe), Umm (Mutter), Uscht (Schwester)

SONSTIGES

Alam (Gelehrter; Mz.: Ulema), Amul (Rätsel, Schutzzeichen, Amulett), Ankh (Symbol), ay (von, aus), Bal (Herr, Gebieter), Baloth (Garde, Garnison, Leibwache), be (durch, mit Hilfe von), Bor (Tod), Chamib (Schule), dai (wie), Ifrit (Dämon), Ketab (Buch; Mz.: Kutub), maha (groß, Ober-, Erz-), Mantra (Zauberformel, Hymne, Gebet), Mudra (magische Geste, Geheimzeichen, Siegel), nedd (nicht), -neddin (-los), Nur (Geist, Ahngeist), sal ('Schüler des ...' in Namen), Sidi (Heilige/r), Ton (Gold), ul (für), wa (und), Zul (Blut, Leben)

DIE EHRE DES KRIEGERES

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

„Der ist ein echter Novadi, der morgens wie abends zum Schaden des Feindes und zum Wohl des Freundes tätig ist.“
—sprichwörtlich

Die weithin gebräuchlichste Form des Gefechtes ist für Novadis der Reiterangriff. So ist denn auch die Lanze, die sie *Dschadra* nennen, ihre Hauptwaffe. Der Krieger fertigt sie oft selbst aus dem biegsamen und zugleich festen Holz der Khoramszeder und verziert sie mit allerlei Wimpeln, bunten Bändern und Bemalungen. Die Wimpel dienen zum einen beim Sturmangriff als eine Art Flügel der Lanze und sorgen für leichtere Tragbarkeit, vor allem dienen die verschiedenen Anhängsel als persönliches Erkennungszeichen des Kriegers und sind insofern vergleichbar mit den Wappen der mittelländischen Ritter. Die *Dschadra* wird aufgrund ihrer Länge auch von Kamelreitern gegen Fußtruppen eingesetzt.

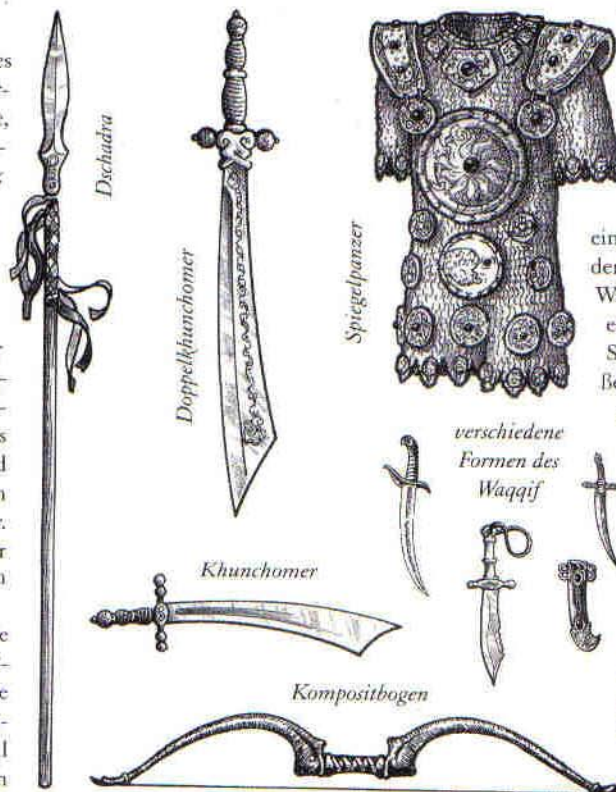
Zusätzlich zur Lanze verwenden die Novadis die leicht gekrümmten Reiter säbel im *Khunchomer* Stil, die sie auch benutzen, wenn sie aus irgendeinem Grunde – etwa in einem Duell – am Boden kämpfen müssen. Auch Leibgarden hoher Herren (etwa eines Sultans) tragen den *Khunchomer*. Die Offiziere der Garde bevorzugen allerdings den massiven *Doppelkhunchomer*, der zweihändig geführt wird. Pfeil und Bogen werden vorwiegend zur Jagd benutzt. Heutzutage stammen die meisten metallenen Waffenteile wie Khun-

chomer-Klingen und Lanzen spitzen aus städtisch-tulamidischer Fertigung und werden von den Novadis mit Griffen und Schäften im eigenen Stil versehen. Eine Ausnahme bilden nur die Klingen des berühmten Zierdolches namens *Waqif*, zu dem der Novadi eine besondere Beziehung hat: Sein Dolch,

den er bei der Mannwerdung erhält und den er bis zu seinem Tod trägt, muss von einem Schmied der eigenen Sippe oder zumindest des Stammes hergestellt worden sein. Ein *Waqif* wird vor allem beim Essen, als Werkzeug und im Zweikampf eingesetzt – und um sterbenden Gegnern den Gnadenstoß zu versetzen. Wer seinen *Waqif* verkauft oder fortgibt, gilt als unehrenhaft und wird bei manchen wilden Stämmen gar aus der Sippe ausgestoßen. Eine Ausnahme bildet nur die Zeremonie der Blutsbrüderschaft, bei der die beiden Novadis auch feierlich ihre *Waqifim* austauschen.

Als Schutz verwenden Novadis hauptsächlich den spitz zulaufenden und oft von einem Pferdeschwanz gekrönten Helm, den sie zusätzlich noch mit einem Turbantuch umwickeln. Manche Novadis tragen auch kleine Reiterschilde, während andere sich vor allem auf ihre Geschicklichkeit und Rastullahs Hilfe verlassen. Der Gebrauch von Rüstungen schließlich ist unter den Novadis nicht besonders verbreitet –

nicht nur aufgrund der Hitze der Khôm, sondern auch, weil sich viele ein spezielles, kostspieliges Kleidungsstück für Kriege kaum leisten können. Deshalb trägt der normale novadische Kämpfer nur seine gewohnte Kleidung und darunter allenfalls eine leichte Lederrüstung,





die Brust, Unterleib und Oberschenkel bedeckt, bei einigen sind auch gesteppte Wämser oder Mäntel verbreitet.

Kettenhemden, Zeichen wohlhabender Krieger und Erbstück über Generationen, besitzen durch ihr Ringgeflecht gegenüber Plattenrüstungen den Vorteil, dass es nicht zum Hitzestau kommen kann. Es sei also jedem Fremden angeraten, trotz der Gefahren durch Wüstenräuber und feindlich gesinnte Sippen auf überflüssige Rüstungsteile zu verzichten.

KRIEGSFÜHRUNG

»Sie stürmten zu den Wankenden wie die Flut des schäumenden Wildbachs, wie Palmblattstengel fielen die Splitter der Dschadras auf den heißen Sandboden, mischten sich mit dem Blut der Feinde zu einem zähen Brei [...].«

—Bericht eines Wüstenreisenden über eine Stammesfehde

Ein Kriegszug der Sippen und Stämme der Novadis ist ein farbenprächtiges Schauspiel von Mut, Stolz und reiterischem Können, denn fast alle Gefechte zwischen Novadis sind Reitergeschlachten. Ein novadischer Angriff sieht in der Regel so aus, dass nach dem anfänglichen Pfeilhagel eine breite Reihe von schreienden Reitern mit eingelegter Lanze heranprescht. Wer als Gegner nach dem ersten Ansturm noch auf seinem Pferd sitzt oder auf seinen Beinen steht, wird entweder erneut mit der Lanze oder im Nahkampf mit dem Khunchomer angegriffen. Eine Kriegslist ist, zum Schein vor einem Gegner zu fliehen, um sich hinter einer Sanddüne zu mehreren kleineren Truppen zu formieren und einen Überraschungsangriff auf den ermüdeten Verfolger zu eröffnen.

Die Ehre des Stammes und der eigenen Person ist den Novadis wichtig. Daher werden überwundene Gegner nicht getötet, sondern gefangen genommen. Sie dienen als Geiseln, mit denen man die verfeindete Sippe unter Druck setzen kann. Zudem versucht man damit, eine Blutfehde zu verhindern, die immer eine große Bedrohung für die Sippe darstellt. Ungläubige hingegen dürfen kaum auf Gnade hoffen – es sei denn, sie können Lösegeld versprechen oder man kann sie als Sklaven verkaufen.

Es gilt nicht als unehrenhaft, einen Fußkämpfer vom Pferderücken aus zu attackieren. Denn wer zu arm ist oder freiwillig auf ein Pferd verzichtet, dem ist Rastullah nicht wohl gesonnen. Zaudern im Kampf gilt als ehrlos, Feigheit führt sogar zum Ausschluss aus der Sippe. Daher kämpfen Novadis zumeist aggressiv und auch in ausweglosen Situationen bis zum Tode, anstatt davonzulaufen.

Von Stamm zu Stamm unterschiedlich sind die Vorbereitungen auf einen Kriegszug: Mancherorts bereitet man sich durch tage- und nächtelange Gebete vor, bei denen um Rastullahs Gunst ersucht wird. Andere Stämme wiederum suchen einen Mawdli auf oder beobachten den Flug der Khômgeier, um ihre Kampfeslust zu schüren. Von den Beni Brachtar weiß man außerdem, dass sie die Wimpel und Banner ihrer Dschadras vor dem Ausreiten in eigenes Blut oder dasjenige von Opfertieren tauchen, um so der Stärke des Kriegers zu huldigen. Auch andere, besonders kriegerische Stämme und Sippen kennen ähnliche Riten, meist im Zusammenhang mit Kriegsbemalungen. Was aber allen Stämme gemein ist, ist das große Festmahl am Vorabend des Kriegszuges, bei dem man sich von Frauen, Kin-

dern und denjenigen Sippenmitgliedern, die nicht in den Krieg ziehen können oder dürfen, gebührend verabschiedet.

Für die Kämpfer der Wüstenstämme gibt es kaum ein Rangsystem: Die Streiter einer Sippe werden vom Hairan in den Kampf geführt, über dem noch der Scheich oder gar der Sultan Befehle geben. Komplexe Schlachtordnungen aber sind den Novadis fremd. Aus dem noch frisch im Gedächtnis liegenden Krieg gegen Al'Anfa haben die Stämme jedoch gelernt: Die Novadis bemühen sich, ihr aufflammendes Temperament im Kampfe zumindest den Befehlen ihrer Anführer unterzuordnen und auch Strategie und Taktik nicht mehr außen vor zu lassen. Dies gilt zumindest im Kampfe gegen Ungläubige, wie sie jüngst bei der Abwehr der almadanischen Reconquista bewiesen. Allein die Scharmützel zwischen den Sippen und Stämmen werden noch auf die gleiche Weise wie vor Hunderten von Jahren ausgefochten.

Es gehört zum Brauchtum vieler Novadi-Stämme, Fremde mit einem inszenierten Sturmangriff zu begrüßen, der so genannten *Fantasija*. Verhalten sich die Neuankömmlinge ruhig und gelassen, werden sie



hoch in der Achtung der Gastgeber stehen, während solche, die feige zu fliehen versuchen, verspottet und mancherorts wirklich tödlich angegriffen werden. Dass es sich um eine *Fantasija* handelt, ist jedoch nur an Kleinigkeiten zu erkennen: Kein Novadi würde während einer *Fantasija* einen Pfeil abschießen, auch bleiben die Waffen durchgehend erhoben und wirbeln durch die Luft. Die Kriegsschreie sind, so man der tulamidischen Sprache kundig ist, auch keinesfalls feindlich, sondern preisen Rastullah. Über den Feind wird, anders als bei üblichen Reiterangriffen, hingegen kein Wort verloren.

Eine weitere besondere Art der Kriegsführung sind die Überfälle auf Karawanen. Eine beliebte, aber keinesfalls die einzige Methode sieht wie folgt aus: Die Männer suchen sich ein Wadi, graben in den Sand oder Lehm Löcher und verstecken sich darin. Etwa zehn der besten Kämpfer haben Pferde, denen man dies ebenfalls zumuten kann. Die Löcher werden in der Sandwüste mit dem *Silham* (Kamelhaarman- tel) und Sand abgedeckt, in Steppengebieten mit Zweigen, Gras und Erde. Jeder Mann hat seinen Wasserschlauch und ein Schilfrohr dabei, das als 'Schnorchel' und 'Hörrohr' dient. Jugendliche Helfer beseitigen die größten Spuren und ziehen sich dann zurück, um die Pferde zu bewachen. Dann beginnt das stundenlange Warten: Ein halber Tag gilt als Richtwert, damit Sonne und Wind alle unnatürlichen Spuren beseitigt haben. Erst der Trillerpfeif des ersten Postens, der das Passieren des letzten Kamels meldet, beendet die Törtur. Dann wird lautlos und ohne Kampfgeschrei angegriffen.



SCHATTENKAMPF

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

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

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

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

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

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

Regel 12: Der Krieger betreibe den Schattenkampf niemals zur Ergötzung anderer oder um mit seiner Geschicklichkeit zu prunken. Dies ist eine Sünde. [...]

—aus Wie der Gottgefällige Geist und Körper stärkt durch Gebet und Kampf, Rastullah zum Wohlgefallen und sich selbst zum Frommen, gemäß der Forderung des 77. Gesetzes, wo es heißt: der Gottgefällige stärkt Geist und Körper durch Gebet und Kampf, Sarhidi el Sardanap, berühmter novadischer Ring- und Säbelkämpfer, 837 BF

Vom novadischen Schattenkampf, dem *Haidamal*, haben schon viele Krieger außerhalb der Khôm gehört, aber selbst an den bedeutenden Akademien wird viel Falsches und Verzerrtes über diese eigentümliche Kampfübung berichtet. Tatsächlich ist der Schattenkampf nicht, wie oft behauptet wird, "so alt wie der Rastullah-Glaube selbst", und er wird auch nicht – wie es ebenfalls heißt – "in einigen der 99 Gesetze genau beschrieben". Richtig ist vielmehr, dass es der berühmte novadische Ring- und Säbelkämpfer Sarhidi el Sardanap war, der im Jahre 837 BF die Richtlinien zum Schattenkampf niederschrieb, die bis zum heutigen Tag in unveränderter Form überliefert werden. Seine Darstellungen beruhen auf uralten Traditionen, wie man sie etwa bei den Hadjinim beobachten kann.

Sarhidi zufolge geht es beim Schattenkampf nicht nur um die Stählung des Körpers. Es handelt sich vielmehr auch um eine religiöse Übung, und vom gottesfürchtigen Krieger wird erwartet, dass er ihn so oft wie möglich ausführe, "mindestens aber einmal während eines Gottesnamens, außer er befindet sich im Kriege, um das Reich der Rechtgläubigen zu vergrößern. In diesem Falle bereite er sich auf den Krieg vor, indem er an allen Tagen eines Gottesnamens, außer am achten, den Schattenkampf übe."

Der Schattenkampf ist ein genauso fester Bestandteil der kriegerischen Ausbildung wie die religiöse und moralische Unterweisung oder die Vermittlung der 27 erlaubten Griffe beim Ringkampf. Stets wird er mit der Waffe – dem Säbel, Khunchomer oder Doppelkhunchomer – bestritten, und er ähnelt über Strecken dem Gefecht mit einem unsichtbaren, verbissen kämpfenden Gegner: Wilde Attacken mit wuchtigen Hieben gegen Kopf, Brust oder Beine des Unsichtbaren, schnelle Drehungen, um dessen Schlägen auszuweichen, Sprünge und Paraden wechseln einander ab. Wundern muss man sich, dass die heftigen Hiebe, die doch nur Luft durchschneiden, dem geübten Schattenkämpfer niemals das Gleichgewicht rauben. Auch wird man nicht beobachten, dass seine Klinge jemals den Boden berührt, selbst wenn er den imaginären Gegner vom Scheitel bis zur Sohle zu spalten scheint. Und der entrückte Ausdruck seines Gesichtes mit den halbgeschlossenen Augen hat so gar nichts gemein mit der grimmig-wilden Miene eines novadischen Kriegers beim echten Kampf. Aber die Bewegungen des Schattenkämpfers sind nicht nur schnell: Schien er gerade noch mit wirbelndem Schwung eine ganze Schar von Geg-

nern zu enthaupen, so wirkt es nur einen Wimpernschlag später, als habe er Macht über die Zeit und könne ihren Fluss verlangsamen. So seltsam gedehnt sind seine Bewegungen, dass sie kaum noch an einen Kampf gemahnen. Eher gleichen sie einem langsamen Tanz oder, wenn man so will, dem behaglichen Räkeln und Strecken einer Raubkatze. Und wiederum muss man sich wundern, dass der Krieger dabei nicht das Gleichgewicht verliert.

Freiwillig wird kein frommer Novadi diese Übung einem Ungläubigen vorführen, denn er würde damit gleich gegen zwei der achtzehn diamantenen Regeln verstoßen, die Sarhidi für den Schattenkampf aufgestellt hat.

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

BLUTRACHE

«Blut ward vergossen, Blut wird vergossen werden.»

—typische Formel zur Eröffnung einer Blutrache

«Deine getrübtete Stirn wasche oder schwärze sie noch mehr!»

—Rashid ibn Ahmad ibn Allabas ibn Omad beim Versuch, ein Stammesmitglied zur Blutrache zu bewegen

Das eiserne Gesetz der Blutrache ist fester Bestandteil der novadischen Lebensweise. Abweichend von der im Mittelreich weit verbreiteten Vorstellung handelt es sich dabei nicht um einen einfachen Racheakt, der immer wieder neues Blut fordert, sondern um eine althergebrachte Tradition, die ungeschriebenen Gesetzen unterliegt: Ausgelöst wird die Blutrache üblicherweise durch eine Ehrverletzung. Anfänglich meist als Duell zwischen den Streithähnen ausgetragen, werden die Angehörigen und die Sippen in die Blutrache hineingezogen, da jeder Tod mit einem weiteren gesühnt werden muss. Doch auch ein Mord oder anderes heimtückisches Verbrechen löst die Blutrache aus.

Einen Tod rächen muss üblicherweise der erstgeborene Sohn. Gibt es einen solchen nicht, ist dieser minderjährig oder anderweitig für die Blutrache ungeeignet (etwa weil er noch eine zweite, nicht beglichene Blutschuld einfordern muss), können auch andere Verwandte das Privileg der Blutrache erhalten. Gibt es keine volljährigen Männer in der Familie, so legt üblicherweise eine unvermählte Tochter Männerkleidung an und führt (rechtlich als Mann) die Blutrache fort. Ist die Fehde beendet oder ein Jüngling herangewachsen, kehren die Streitenden meist auf eigene Entscheidung hin wieder zum Frauendasein zurück, manche aber bleiben hoch geehrte Kriegerinnen. Diese werden *Achmad'sunni* genannt, ihr Schicksal war das Vorbild für den Orden der Amazonen (siehe Keshal Rondra – Die Heimat der Amazonen auf Seite 61).

Der Bluträcher, "dessen Stirn getrübt ist", gilt als angesehener und ehrenhafter Mann, der in der Regel strenge Empfehlungen seines Mawdliyat einholt: Der Verzehr von Fleisch, der Genuss von Alkohol und der körperliche Kontakt zu einer Frau kann strikt untersagt werden; seine Haare dürfen mancherorts nicht mehr gestutzt werden, bis die Schuld beglichen ist. Wer zweimal den Dritten Rastullahellah, den "Tag der Rache", verstreichen lässt, ohne die Blutschuld einzufordern, verliert üblicherweise sein Ansehen in der Sippe und wird fortan von der Gemeinschaft gemieden oder verliert etliche Privilegien. Getränke werden ihm mit dem Fuß herüber geschoben, er darf sich



nicht auf Kissen setzen, sondern muss auf blankem Boden hocken und ähnliches mehr.

Die Blutschuld gilt als beglichen, wenn der Rächer ein männliches, erwachsenes Mitglied aus der Sippe des Schuldners tötet. Es muss sich nicht zwangsläufig um den Schuldner selbst handeln, doch ist er das bevorzugte Ziel der Blutrache. Ausgenommen sind explizit Frauen und Kinder sowie Mawdliyat und Eremiten, die aus der Sippe des Schuldners stammen. In den Hütten und Zelten, die den Sippen als Wohnstatt dienen, darf keine Blutrache geübt werden.

Es gibt auch die Möglichkeit, die entstandene Schuld in Form einer ausgehandelten Zahlung von Kamelen, Pferden oder Sklaven an die andere Sippe oder den Stamm zu begleichen, doch hat es in den letzten 200 Jahren nur ein einziges Mal einen solchen Vorschlag gegeben – denn es gilt als feige.

Wurde eine geringe Ehrverletzung fahrlässig, also nicht absichtlich, begangen, hat der Täter die Möglichkeit, bei der Familie des Opfers oder beim Familienoberhaupt um Vergebung zu bitten. In diesem Falle hockt sich der Täter mit unterschlagenen Beinen vor das Zelt der Familie des Opfers und harrt dort so lange aus, bis der Geschädigte ihm einen Schlauch mit Alkohol reicht, um ihm so zu zeigen, dass ihm vergeben wurde. Reißt er dem Bittenden jedoch ein Büschel Haar

aus, bedeutet dies, dass die Blutschuld nicht vergeben wird und dass es zu einem Racheakt kommen wird. In dieser Zeit, die Berichten zufolge sogar bis zu drei Tage lang dauern kann, ist der reuige Schuldige vor Nachstellungen geschützt.

Wer gegen die Gesetze der Blutrache verstößt, gilt im Allgemeinen als ehelos und wird bisweilen sogar von Mitgliedern der eigenen Sippe erschlagen, um die Schmach zu tilgen. Doch diese Gesetze sind nicht in Fels gemeißelt. Eine *Sippenfehde* entsteht, wenn beide Sippen mehrfach gegen die Gesetze der Blutrache verstoßen und uneinsichtig sind. Oft halten solche blutigen Fehden über Generationen an, so dass die Sippen nicht mehr wissen, wie es überhaupt begonnen hat, geschweige denn, wie man es beenden kann. Andere Sippen weiten die Blutfehde auch auf Ungläubige aus, so dass man etwa in den nördlichen Gefilden einen novadischen Bluträcher auf der Suche nach den Angehörigen des Mörders seines Bruders antreffen kann. Und nicht zuletzt überdeckt bei manch einem Wüstenkrieger der rasende Schmerz über den Verlust einer lieben Person beziehungsweise die blinde Wut über die Ehrverletzung den Verstand. Hieraus entstehen die tragischen Geschichten über Ehre, Blut und Tod, die die Haimamudim den schauernden Zuhörern erzählen und die das Bild der Novadis in den fernen Ländern geprägt haben.

WIRTSCHAFT UND HANDEL

Große Unterschiede in der Lebensweise existieren zwischen den Nomadensippen der Wüste und den sesshaften Fellachen, so dass Wirtschaft und Handel in der Region trotz ihrer augenscheinlichen Kargheit viele Ausprägungen kennt.

Wie ihren tulamidischen Vorfahren liegt den Novadis das Handeln und Feilschen im Blut. Ausländischen Kaufleuten begegnen viele Novadis jedoch mit Misstrauen oder offener Ablehnung. Daher ist es für ungläubige Händler schwierig, Geschäfte mit Novadis zu machen – man muss ihnen schon ein sehr gutes Geschäft anbieten.

Informationen zu der novadischen Währung, den Zöllen und Steuern finden Sie beim Kalifat auf Seite 101.

TRANSPORTWEGE

Jeglicher Warenverkehr durch die Khôm wird durch Karawanen durchgeführt, die auf überlieferten Wegen die Khôm durchqueren. Eine Karawane besteht nicht nur aus Lastkamelen, die Waren von verschiedenen Händlern transportieren, sondern auch aus einer Gemeinschaft von Reisenden. Die Flussschifffahrt findet nur in eingeschränktem Maße statt. Der Mhanadi ist zwar weithin schiffbar, aber von Mherwed aus müssen die Waren per Karawane weitertransportiert werden. Der Szinto ist bis Machsiz schiffbar, der Chanab eignet sich nicht für Schiffe. Viele novadische Waren werden über Amhallah den Yaquir hinauf und hinunter verschifft, zu den großen Märkten in Punin, Vinsalt und Kuslik. Die Häfen Khunchom, Selem und die bornische Niederlassung Kannemünde haben viel von ihrem Reiz als Handelshäfen eingebüßt, seit die Piraten Schwarz-Maraskans und der Blutigen See das Perlenmeer unsicher machen.

In den Sommermonaten ziehen die meisten Novadis mit ihren Herden aus Ziegen und Schafen durch das Land. Zu dieser Zeit verliert selbst die Kalifenstadt Unau einen Großteil ihrer Einwohner. Mit dem Einsetzen des Winters und der Rückkehr der Nomaden beginnt die Zeit des Handels und der Festivitäten. So findet der große Sklaven- und Pferdemarkt zu Unau nach den legendären Pferderennen statt. Die Ausplünderung und Versklavung Ungläubiger bereitet einigen Novadis keinen Gewissenskonflikt, der ungläubige Reisende sollte daher auf sich und seine Habe gleichermaßen gut aufpassen.

Einige Mawdliyat aus dem heiligen Keft sprechen sich im Übrigen gegen die zahlreichen Karawanen durch die Khôm aus, da zu viele Ungläubige ihren Fuß auf heiligen Boden setzen und diesen dadurch entweihen würden.

IMPORTWAREN

Der Warenbedarf der Novadis, die über eine riesige Fläche verstreut leben, ist sehr unterschiedlich, zumal viele der Stämme sich über die Jahre hinweg an die kargen Lebensumstände angepasst haben. Gerade die Stammesverbände in der Khôm sind fast autark zu nennen. Hinzu kommen Gebote und Misstrauen gegenüber Ungläubigen, die es den Novadis nicht erlauben, Waren von ungläubigen Händlern zu erstehen.

Zu den eingeführten Waren gehören verschiedene Teesorten, Eisen- und andere Metallwaren, Bier, Honig, Waffen, Zucker, Wein, Sklaven und leichte Leinen- sowie Baumwoll-Stoffe. Die zahlenmäßig geringe Oberschicht genießt darüber hinaus gerne Luxuswaren wie exotische Gewürze, Seide, Tuch, Felle, Lederwaren, Damast (aus Al'Anfa) und Schmuck.

Gemein ist den meisten Novadis die Freude an dem Genuss von Rauchkräutern, so etwa Cheriacha und Zithabar (siehe ZBA).

EXPORTWAREN

Die geographische Größe und topographische Vielfalt des Kalifats ist immens, so dass auf fast alle gängigen Waren aus eigener Herstellung zurückgegriffen werden kann. Allerdings muss angemerkt werden, dass von den Novadis selbst nur wenig Überschuss produziert wird, der dann über die Karawanen verteilt werden kann.

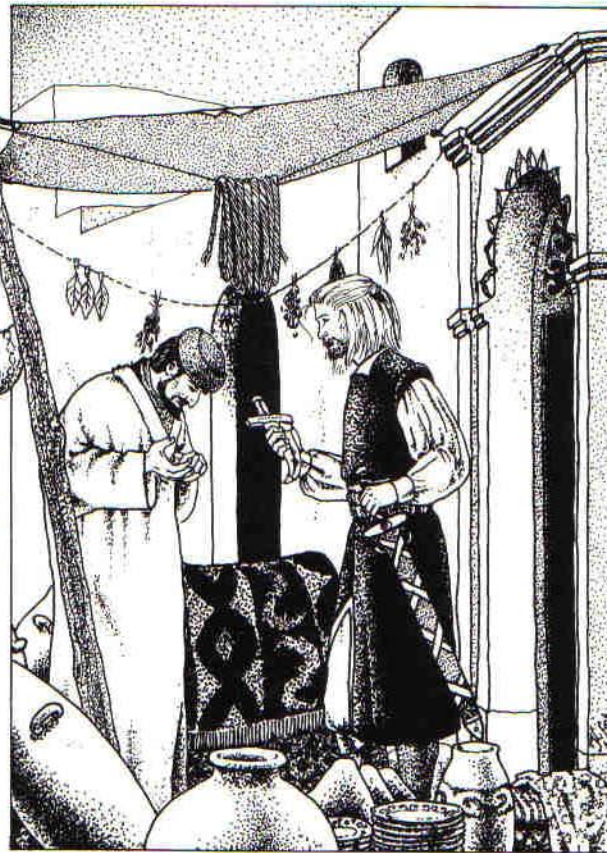
Das Unauer Salz, das von den Salzhauern mühsam aus dem Cichanebi-Salzsee gewonnen wird, gehört zu den bekanntesten Exportgütern des Kalifats und wird üblicherweise in Plattenform transportiert. Neben dem Speisesalz, das zum Teil auch in der Unauer Küche eingesetzt wird, werden insbesondere Spezsalsze für die Alchimie und Gerberei gefertigt. Bekannt in der Alchimie ist die **Unauer Salzlake**, eine Flüssigkeit, die aus bestimmten Reservoirs im Salzsee abgeschöpft wird.

Auch Küchengewürze sind ein beliebtes Exportgut. Aus dem Kalifat sind es vor allem die **Gewürznelken**, in Gareth auch **Shadifnägeln** genannt, und die aus den Oasen stammenden **Winzlinge** (Kapern). Die edlen **Shadif-Hengste** und -Stuten sind der Stolz aller Novadis. Nur widerwillig trennen die Wüstensöhne sich von den prachtvollen Rössern. Die schwer zu zähmenden Shadif stammen aus der gleichnamigen Ebene. Am Westrand der Khôm werden die **Goldfeller** gezüchtet, jenseits der Berge im Osten, im Balash, Mhanadistan und Südaranien, die **Tulamiden**.



Für den Karawanenhandel unverzichtbar sind **Kamele**. Drei Unterarten sind im Land der Khôm heimisch: das Hochlandkamel *Qaimuyan*, das Wüstenkamel *Qai'Chelar* und das *Qai'Ahjan*-Rennkamel. Weiterhin gibt es große Märkte für Schafe und Ziegen, die Lebensgrundlage der Wüstennomaden, sowie für Esel, Maultiere, Rashduler Drehhörner und Gadangstiere.

In den Brennerhäusern von Unau wird das **Unauer Glas** und **Porzellan** produziert. Gerade die Herstellung des Porzellans, das an den Höfen zu Vinsalt und Gareth immer beliebter wird, ist ein gut gehütetes Geheimnis. Als Brennstoff für die Öfen dient neben dem Holz der Zeder das **Steinöl**, das aus schwarzen Seen am Rande der Khôm gewonnen wird. Nach dem ersten Brennen wird das Porzellan kunstvoll bemalt, bevor es ein zweites Mal gebrannt wird. Zur Ermittlung von Preisen kann, wenn gewünscht, der **Meisterschirm** zu Rate gezogen werden. Neben der Warenlieferung an ausländische Kaufherren und andere Wohlhabende existiert ein lebhafter



Binnenmarkt. Die Grundnahrungsmittel der Bevölkerung sind Reis aus dem Balash und Szintotal sowie Hirse aus den Oasen und dem Amhallassih. Auf den Märkten der Region finden sich Datteln, Feigen, Tamarindenfrüchte, Mandeln, Melonen, Kürbiskerne, Pinienkerne und Eierfrüchte (Auberginen), Gelbwurz, Palmherzen, Aprikosen, Pfirsiche, Sesam, Khalaff, Feuerkraut und Granatäpfel. Neben den verschiedenen Teesorten wie *Tulamidengold* wird vor allem der Dattelwein in verschiedenen Qualitäten gehandelt. Teppiche, Kleidung und Taschen aus feinstem Kamelhaar werden gerne feilgeboten. Hinzu kommen einfachste Kleidung aus Ziegenleder sowie Lederwaren (Taschen, Gürtel, Schuhwerk und Sättel). Gleichfalls können die typischen novadischen Waffen (Dscha-dra, Waqqif und Khunchomer) erstanden werden. Schmuck, Zierwerk, Teller, Kelche aus Kupfer und Emaille gibt es hier zu kaufen. Unter den Edelsteinen sind die Rubine aus den Amhallassih-Kuppen am häufigsten. Auch Faserer Diamanten, die 'Steine Rastullahs', werden gehandelt.

WISSENSCHAFT UND MAGIE

Die Tulamiden stehen im Ruf, zahlreiche Wissenschaften begründet zu haben. Doch seit frühesten Tagen liegt das Zentrum der Wissenschaft im Osten, am Mhanadi – und nicht in der Wüste. Die Fellachen und Nomaden – und solche leben vorwiegend in den Ländern des Kalifats – haben kein Interesse an der hohen Kunst der Al'Chimie, der Sternkunde oder der Al'Gebra, sie besitzen dafür eine handfeste, über Generationen erlernte und weitergegebene Kenntnis von Wetter, Vieh, Boden und Pflanzen.

Als größte Errungenschaft mag die Herstellung von Glas und Porzellan in Unau gelten. Durch sie gelang der Alchimie dank neuer Gefäße und Werkzeuge ein großer Sprung, Glasfenster läuteten eine neue Ära des Bauwesens ein, und mittlerweile werden in ganz Aventurien – von Norburg bis Brabak – Kristallglas und Tafelporzellan als Luxusgüter hoch geschätzt.

Ebenfalls von hohem Stand ist die Sternkunde, die zwar im ganzen tulamidischen Raum gepflegt wird, aber vor allem aufgrund des klaren Wüstenhimmels zur Blüte gekommen ist. Viele Potentaten, Scheichs und Sultane beschäftigen Sterndeuter, die ihnen den Willen Rastullahs von den Gestirnen des Himmels ablesen. Die enge Verbindung der Sterndeutung mit dem Rastullah-Glauben sorgt jedoch bei ausländischen Astronomen für eine eher negative Reputation.

Doch auch andere Arten von Wahrsagerei werden betrieben. Die

Deutung des Vogelfluges ist weithin verbreitet und religiös motiviert, gelten doch die Vögel als Boten Rastullahs. Die Persönlichkeit des Trinkers lässt sich aus den Schlieren eines Dattelweinbechers lesen, und das Leben eines Menschen ist in den Adern seines Augapfels vorgezeichnet.

In den meisten Fällen üben die novadischen Gelehrten gleichzeitig das magische Handwerk aus, sei es als Alchimist oder Magier. Die von Malkillah III. gestiftete Zauberschule hat die Elite des Kalifates nach Mherwed zusammengerufen und die Forschung kanalisiert. Hier werden kundige Elementaristen ausgebildet, die den Vergleich mit den benachbarten Rashdulern nicht zu scheuen brauchen (siehe AZ 107). In der Khôm selbst werden magiebegabte Kinder häufig ausgesetzt oder zu den Beni Dervez (siehe AZ 69 und auf Seite 96 im Abschnitt **Die Beni Dervez**) gebracht. Andere werden von gildenlosen Magiern aufgenommen, die sich in die Einsamkeit der großen Weite zurückgezogen haben. Diese Zauberer arbeiten als Lehrmeister oder Lohnmagier, ähnlich wie die Sharisadim, die ebenfalls junge, zauberkundige Frauen ausbilden und ihrerseits mit viel umjubelten Auftritten Geld und Ansehen erwerben (siehe AZ 140). In Unau schließlich gibt es einige Alchimisten, die ebenfalls der Zauberei mächtig sind, wenngleich sie sie nur für ihr Handwerk einsetzen können (siehe SRD 65).

WIE SIEHT DER NOVADI ...

... sich selbst und seine Bestimmung?

Der Novadi – und auch die Novadi – sieht sich als von Rastullah, der höchsten aller Mächte, auserkoren, in seinem Namen über die Welt zu gebieten. Wie stark der individuelle Glaube auch immer ausgeprägt sein mag, diese Einstellung hat zu unerschütterlichem Stolz

und einem selten gebrochenen Überlegenheitsgefühl geführt. Tatsächlich mussten die Beni Novad in ihrer kurzen Geschichte nur wenige, dafür umso bitterere Niederlagen hinnehmen, und das Abstreifen solcher Schmach hat stets nur zu Bestätigung des Gesagten geführt. Seine Selbstüberzeugung, Kampfeslust, Heißblütigkeit, das



Patriarchat und der Ursprung seines Volkes in der Wüste bestimmen daher auch sein Bild von den übrigen Völkern und Kulturen Aventuriens – wenn er von diesen überhaupt weiß oder sich um sie schert. Prinzipiell wird alles Fremde als niedrig, verachtenswert oder doch zumindest verdächtig abgetan, vielleicht ein Grund, warum aus den Reihen der Beni Novad nur wenige Forscher und Wissenschaftler stammen. Diejenigen, die es gibt, sind den Novadis selbst eher suspekt. Als Handels- und Reitervolk aber verschließen sich die Novadis dem Fremden nicht generell, wie es (zumindest aus Sicht der Menschen) beispielsweise die Waldelfen in ihrer Abgeschlossenheit tun. Der Fremde mag nützlich sein, und vielleicht ist er es auch, der Rastullahs Weisheit weitertragen wird, so man ihn nur zu überzeugen versteht.

... die Almadaner?

Am weitesten mit dieser Mission sieht man sich – abgesehen von den von Novadis durchsetzten tulamidischen Ländern – in Almada. Gerade die Almadaner sind ihnen sinnesverwandt und daher so feindselig. Sie haben das richtige Temperament und einen bewundernswerten Stolz, doch leider schlägt beides für die falsche Sache. Es ist, davon sind viele Novadis überzeugt, nur noch eine Frage der Zeit, bis die Almadaner aus ihrem Trugschlaf erwachen und das Emirats Al'Mada neu errichtet werden wird. Mehr Gedanken zum Mittelreich macht man sich in der Khôm hingegen kaum. Gareth ist fern, und die Zerrissenheit des Reiches Rauls des Großen macht nur zu deutlich, dass es sich augenscheinlich um ein schwaches Volk handelt.

... die Horasier?

Anders wird das Horasreich betrachtet, zwar gleichermaßen mit unverhohlener Verachtung für den 'verweichlichten' Lebensstil, aber auch Respekt vor den politisch-militärischen Erfolgen. Vinsalt, nicht Gareth, ist die einzige andere Autorität der Region, die der Novadi achtet – oder zumindest beachtet. Groß ist die Zahl der blutigen Auseinandersetzungen zwischen beiden Völkern, doch anders als am mittleren Yaquir, wo die Eroberung Süd-Almadas nur allzu leicht war, hat man sich an der Grenze des Lieblichen Feldes fast immer eine blutige Nase geholt. Zwar verstehen es die Oasen Achan und Virinlassih inzwischen, die wirtschaftliche Macht des Horasreiches in einen blühenden Handel für eigene Interessen nutzbar zu machen, doch letztlich ist auch der 'arrogante Horasier' dem Novadi ein Gräuelf.

... die anderen Tulamiden?

Mit den Tulamiden in Mhanadistan hingegen pflegt man unkomplizierten Umgang und sieht sie als nahe stehende Brüder, die schon noch den rechten Weg erkennen werden. Letztlich sind sie vom gleichen Blute, tragen das gleiche Erbe und zeichnen sich durch sehr

ähnliche Wesenszüge aus. Einzig die großen Städte der Tulamiden sind vielen traditionsbewussten Novadis ein Graus, und nur mit strafendem Blick werden sie sich den Städtern zuwenden.

... andere ungläubige Staaten?

Das *Bornland* ist fern, mag man denken, und doch ist sein Beistand im großen Krieg gegen Al'Anfa unvergessen, der die Regionen als gemeinsamer Feind bis zum heutigen Tag verbindet. Mit Kannemünde gibt es hier auch einen Vorposten der nordischen Händler, mit denen man verhältnismäßig guten Umgang pflegt. Allerdings sagen die umtriebigen bornländischen Handelsbräuche dem Novadi nicht zu. Fast jede Sippe kann über Tote oder Verschleppte während des Khôm-Krieges klagen. Hass, Zorn, Wut und Schmähung sind das Einzige, was der Novadi für einen *Al'Anfaner* empfinden kann. Wenngleich ihm die übrigen *südlichen Stadtstaaten* oder gar die *Thorwaler* wenig sagen – wenn sie nur gegen Al'Anfa sind, hat man schnell einen Verbündeten gefunden. Auch hier gilt: Der Feind meines Feindes ist mein Freund – zumindest auf Zeit.

... Waldmenschen und Utulus?

Wenig als Menschen wahrgenommen werden hingegen die Waldmenschen und Utulus. Kaum einem Novadi sind die kulturellen Feinheiten zwischen den einzelnen Stämmen bekannt, und sie interessieren auch gar nicht, denn die Waldmenschen sind das Volk der Sklaven. Erst die individuelle Tat kann einen Waldmenschen aus dieser entwürdigenden Sichtweise erheben, denn wenn der Novadi (aus Unwissenheit heraus) auch zur Verallgemeinerung tendiert, so wird jedes Gegenüber doch einzeln gewogen. Beweist sich dieses durch großen Mut, Standhaftigkeit oder Geschick – und viele Waldmenschen sind gerade mit diesen Eigenschaften ausgestattet –, dann kann der Betroffene zum besten Freund, oder sogar zur Respektperson des Novadi werden. Berühmtestes Beispiel hierfür ist sicherlich der Mautaban des Kalifen (siehe 149).

... die Geschuppten?

Derartiges Glück wird den Echsenwesen niemals zuteil werden. Seien sie nun Achaz, Marus, Ziliten oder Krakonier, sie sind in ihrer vom Novadi gar nicht differenzierten Gesamtheit der Todfeind der Schöpfung Rastullahs. Vom jüngsten Überfall auf Keft weiß inzwischen die gesamte Khôm, und die Offenbarung der Derwische gegen die echsischen Schrecken im Süden des Kalifats sind Fingerzeig des All-Einen, dass die Echsischen verfolgt, zurückgedrängt, getötet werden müssen. Sie sind das Übel der Welt, sie haben nicht zu sein. Jeder, der mit ihnen gemeinsame Sache macht, fällt in der Gunst eines aufrechten Novadis dramatisch, weshalb sowohl die Beni Arrat als auch die unheilige Stadt Selem verachtenswerter sind als alle übrigen Feinde zusammen.

GLAUBEN UND GESETZ

(Eine umfassende Beschreibung des Rastullah-Glaubens findet sich in GKM 126–132.)

RASTULLAHS ERSCHEINEN

„Im Jahre 760 BF begab es sich in Keft, einer bis dahin unbedeutenden und elenden Oase in der Wüste Khôm, dass eine einzelne weiße Wolke am Himmel die Gestalt eines riesigen Zeltes annahm und auf den Sand hernieder sank. Aus dem Zelt trat eine Lichtgestalt von so unfasslicher Kraft und Schönheit, dass allen Menschen ringsumher der Atem stockte. Jeder Mann und jede Frau fühlte sich zugleich von grenzenloser Ehrfurcht geschlagen und von lebensspendendem, warmem Odem erfüllt. Dann hub die Gestalt zu sprechen an, mit einer Stimme, in der das Singen des ewigen Sandes über den Dünen klang, das Plätschern des Wassers am Schöpfbrad, der sehnsuchtsvolle Schrei des Wüstenfalken und der dröhnende Ruf von Dablas, Bandurrias und Kabasflöten.

Auf solche Weise hat Rastullah zu seinem Volk gesprochen, und jeder, der ihn hörte, war von seiner Kraft erfüllt.

—Hahmud Dhach'gamin, Rastullah in Keft, verfasst einen Tag nach der Offenbarung

Der novadischen Lehre zufolge darf Rastullah nicht als junger Gott gelten, sondern als die älteste und höchste Gottheit überhaupt. Die Schöpfungsgeschichte der Novadis schildert Rastullah als Begründer von Zeit und Welt, als den, "der immer war, vor Anbeginn des Anbeginns". Die Geschichte beschreibt weiter, wie Rastullah die Welt erschaffen hat, "in sieben Tagen voll Arbeit, Erfindungsglück und harter, göttlicher Mühsal". Hiernach beschloss Rastullah, sich zur Ruhe zu begeben, um einen Tag lang zu schlafen. Vor seinem Rückzug aus der Welt übergab er die Verwaltung der Schöpfung zwölf Elementarkräften, die er aus der Sonne, dem Sturm und Ähnlichem erschaffen hatte. Doch diese Geister waren schwach und frevelhaft. Bald



verrieten sie ihren Meister und ließen sich selbst als Götter verehren. Als Rastullah nach langem Schlaf erwachte, der für Menschen ein Aon, für ihn selbst aber nur einen Tag währte, überschaute er die Lage und fand nur ein Volk, das ihm in seinem abgelegenen Wohnsitz treu geblieben war – die Beni Novad. Diese trugen die Kunde von Rastullahs Offenbarung zu den anderen Wüstenstämmen, und der Glaube an den Eingott verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der Khôm.

Die 99 Gesetze

Für den Rechtgläubigen ist es kaum möglich, stets und immer alle 99 Gesetze einzuhalten, die Rastullah seinem Volk der Überlieferung nach am Tag der Offenbarung gab. Da der Rechtgläubige nicht immer sicher sein kann, wann er gegen welches Gesetz verstoßen hat und wie stark sein möglicherweise begangener Frevel gewesen ist, ist sein ganzes Leben durchwoben vom Ersuchen nach Vergebung.

Neben ihrer schieren Fülle sind viele Gesetze auch aus anderen Gründen für den modernen Novadi schwer zu befolgen: Sie sind auf den freien Nomaden der Wüste zugeschnitten. Durch die zunehmende Sesshaftigkeit vieler Novadis und den verstärkten Kontakt mit Ungläubigen wird es immer schwerer, das jeweils passende Gesetz und die richtige Auslegung zu finden. Hinzu kommt, dass manch ein Gesetz reichlich vage formuliert ist. Solche un eindeutigen Anweisungen beschäftigen die Novadis fast seit den Kefir Tagen und drohen das Volk immer wieder zu spalten. So führt beispielsweise das 16. Gesetz (siehe Kasten) zu oftmals erbittertem Streit – nicht nur zwischen Gläubigen, sondern auch zwischen den Mawdliyat. Heute sind drei Auslegungen verbreitet: Ein Teil der Novadis ist der Überzeugung, Al'Abu habe ihnen den Genuss aller drei Gruppen von Kreaturen verboten: Sie meiden den Verzehr fast aller Echsen und Schlangen ('Schuppenhaut'), aller Hasentiere, Esel, Maultiere und so weiter ('lange Ohren') und aller Wassertiere ('und was im Wasser lebt'). Eine andere Glaubensrichtung speist keine Tiere mit langen Ohren und Schuppen (die Beschreibung trifft nur auf eine einzige Tierart, ein hochgiftiges Khôm-Gürteltier, zu) und keine Wasserbewohner. Die meisten Anhänger aber hat in jüngster Zeit die Auslegung der Unauer Schule gewonnen, die davon ausgeht, dass Rastullah den Verzehr einer Kreatur verboten hat, die Schuppen und lange Ohren trägt und im Wasser lebt. Ein solches Wesen wurde jedoch bis heute nicht entdeckt.

Obgleich die 99 Gesetze, die den Großteil von Rastullahs Offenbarung an jenem schicksalhaften Tag ausmachten, die Basis der Religion bilden, enthält das Heilige Buch *Rastullah in Kefir* keine Angaben über diese. Die ersten schriftlichen Niederlegungen wurden erst Jahre später gemacht. Das Buch, das heute größtenteils als verbindlich angesehen wird, trägt den Namen *Also sprach Rastullah*. Es wurde erst 869 BF von dem Ersten Mawdli ar Yerhani in Unau diktiert und auch als erstes in den 19 Geheiligten Glyphen geschrieben, die heute im Kalifat, in Rashdul und in Fasar anstelle der Kusliker Zeichen verwendet werden.

Was nur wenige wissen und die meisten Novadis nicht glauben würden: Die 99 Gesetze an sich sind ob ihrer späten Überlieferung angreifbar. Angeregt durch die Schrift des ar-Yerhani erschienen bald mehrere zum Teil beträchtlich abweichende Gesetzessammlungen, die seitdem weitgehend in Vergessenheit geraten sind. Erwähnt seien hier der *Almanach der 99 Gottesworte*, wie die Frommen von Kirch sie bewahrt haben, das *Ketab el-Kalimât*, welches 107 Gesetze verzeichnet, das *Nehamanameh*, das Rastullahs Erscheinen und die Gesetze aus der Sicht einer fiktiven Augenzeugin beschreibt, sowie *Die 13 Gebote*, das die Worte des All-Einen in einfachen Regeln zusammenfasst. Daneben gibt es Teil-Sammlungen, die jeweils – gestützt auf die Familientradition der Nachkommen eines Gläubigen der ersten Stunde – einige Gesetze nennen, aber keine Vollständigkeit beanspruchen.

Einige der 99 Gesetze

Die folgenden Beispiele der novadischen Gesetze können exemplarisch als Grundlage für das Entwerfen weiterer dienen. Es handelt sich hier um die bislang in offiziellen Abenteuer- oder Hintergrundbänden publizierten Gesetze.

Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalender der Rastullah-Gläubigen niedergelegt, mit der neuntägigen Woche (Gottesnamen genannt) und der Einführung der fünf Rastullahellahs, um die 365 Tage des Jahres abzudecken.

1. Der Gottgefällige zählt getreulich die Tage, damit er gewiss die sieben vom achten und neunten zu trennen versteht.
2. Der Gottgefällige schafft mit Fleiß an jedem der sieben Tage.
3. Der Gottgefällige erinnert sich des großen Frevels am achten Tag. Zorn und Trauer erfüllen ihn ganz und hindern ihn an Arbeit und Essen. Der Gottgefällige nimmt nur Wasser, auch Wein, aber nur in Maßen, zu sich und übt sich in Enthaltsamkeit.
4. Der Gottgefällige erinnert sich der großen Freude am neunten Tag. Er feiert ihn voll stiller Zufriedenheit.

Das 14. bis 20. Gesetz sind die berühmten und zum Teil belächelten Nahrungsvorschriften, an denen sich vor allem die Geister der Novadis selbst scheiden.

14. Der Gottgefällige speist nichts, was mehr als sechs Beine hat.
15. Der Gottgefällige speist nichts, was vier, fünf oder sechs Beine und auch Flügel hat.
16. Der Gottgefällige speist nichts, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser lebt.
17. Der Gottgefällige speist keine Nebelkrähe und keine Sandkrähe, auch die Rohrdommel nicht, den Lämmer- und den Bartgeier, die Fledermaus und den Sturzpelikan.
18. Der Gottgefällige speist keine gefiederten Wesen, die gespaltene Hufe haben.
19. Der Gottgefällige speist nicht vom eigenen Pferd, Kamel oder Maultier und nicht vom Pferd oder einem anderen Reittier des Freundes oder Vaters.
20. Der Gottgefällige speist nicht vom Maulwurf, auch nicht von der gelbpelzigen Art, die im Khoram-Gebirge haust.
24. Der Gottgefällige speist nicht vom Geschirr, das von einem Ungläubigen berührt wurde.

Nun folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen.

41. Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder gar in Frage gestellt wurde.
42. Der Gottgefällige gibt seinem Zorn freie Bahn, wenn die Ehre eines Freundes, seines Vaters, seines Sohnes, seines Pferdes oder seiner Frau oder Tochter abgeschnitten, gekränkt oder in Frage gestellt wurde.

Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von Rastullahs Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, insbesondere der Umgang mit ungläubigen Frauen sowie der Umgang mit dem verhassten Echsenvolk. Hierbei wird offenbar direkter Bezug auf die Anhänger Pyrdacors genommen, mit denen das Volk der Novadis heute wieder im verdeckten Krieg steht.

62. Der Gottgefällige meidet die Frauen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – sofern sie nicht in den Eheband mit ihm getreten sind.
67. Der Gottgefällige meidet die Anhänger der Gott-Echse und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke.
68. Der Gottgefällige meidet die Frauen, welche die Gott-Echse verehren; sie seien ihm ein besonderer Gräuel.



Ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung fast ausschließlich der körperlichen und geistigen Erhöhung des Novadis, wie etwa durch den Ringkampf (80. bis 83. Gesetz), das Gebet und das Meiden "jeder schändlichen Magie" als Werk der Echsgötter (92. und 93. Gesetz; wobei sie starken Interpretationsfreiraum lassen, was *expressis verbis* schändliche Magie ist. Interessanterweise wird hier auch von Echsgöttern im Plural gesprochen, während im 67. und 68. Gesetz nur von der 'Gott-Echse' die Rede ist).

Die Gebote Rastullahs enden mit der letzten Ermahnung: *99. Der Gottgefällige trägt stets ein jedes der 99 Gesetze im Geiste.*

GEBETE, ASKESE UND PILGERFAHRT

DAS GEBET ZU RASTULLAH

Es gibt im Rastullah-Kult keine Priester, Vorbeter oder Schamanen, wie man sie aus den anderen Kulturen Aventuriens kennt. Die Gläubigen suchen die Nähe Rastullahs im privaten, persönlichen Gebet, und jeder Novadi ist aufgerufen, den Glauben an den All-Einen weiterzutragen. Daher herrscht unter den Gläubigen ein feuriger Eifer, den man oft abwertend als Fanatismus bezeichnet.

Die Bethäuser werden daher auch von reichen Gönnern unterhalten. Sie sind weiß verputzt, in der Regel weist eine Fensterfront Richtung Keft. Teppiche, Mosaik und Arabesken schmücken die Räume. Von Rastullah wird – da Menschen ihn nie in seiner Gesamtheit begreifen können – stets nur ein geheiligtes Teilbildnis gezeigt: eine geöffnete Hand, eine Haarlocke, ein Auge oder andere Körperteile.

Das Gebet zu Rastullah ist ein intimer Moment für jeden Novadi. Männer wie Frauen richten ihre Worte und Gedanken selbst an ihren Herrn, sie bitten ihn um Verzeihung, danken ihm für die Gnade oder bitten ihn um Unterstützung. Dabei kann das Gebet gemurmelt werden, aber auch laute Klagen oder Lobpreisungen sind keine Seltenheit. Daher herrscht in den Andachtsräumen meist ein großes Stimmenwirrwarr. Bei einigen Stämmen ist es aber auch üblich, dass die Männer die frommen Bitten ihrer Frauen abwägen und nach bestem Ermessen im Bethaus selbst vor ihren Gott bringen. In den übrigen Räumen der größeren Bethäuser bieten Mawdliyat Rat, werden Gesprächskreise und Unterricht abgehalten und leben die Sklaven. Eventuell vorhandene Innenhöfe sind zu sorgfältigen Miniaturansichten des Heiligen Feldes der Offenbarung gestaltet, der Sand hierzu stammt von Pilgerreisen nach Keft.

HEILIGE MÄNNER – LEBEN IN ASKESE

In manchen Oasen und kargen Schluchten kann man Novadis begegnen, die ihr ganzes Leben darauf abgestellt haben, tatsächlich Tag für Tag mit allen 99 Gesetzen in Einklang zu stehen. Diese Eremiten sind weltentrückte Asketen, selbst für einen gewöhnlichen Novadi kaum ansprechbar und für Ungläubige natürlich absolut unzugänglich. Von ihnen sind bedenkenswerte Wundertaten überliefert. Sie gelten als heilige Männer und genießen tiefe Verehrung beim Volk. Meditation, Schattenkampf und das Rezitieren der 99 Gesetze sind die wichtigsten Tätigkeiten im Leben der heiligen Männer. Durch ihr Leben gelten sie allen Rechtgläubigen als von Rastullah erleuchtete Vorbilder.

Die heiligen Männer werden üblicherweise am 5. Rastullahellah besucht und um Rat gefragt. Dies geschieht stets in ritualisierter Form: Die Fragen werden eingeleitet mit "Meister, oh sage uns ..." – der heilige Mann antwortet ebenso salbungsvoll: "Höret meine unbedeutenden Worte ...". Die Novadis haben eine gewisse Scheu davor, diese Männer auch zu anderen Zeiten aufzusuchen, wissen sie doch, dass sie damit deren Bemühen um Abgeschiedenheit zunichte machen. Es ist jedoch üblich, dass die Frauen des nächsten Stammes Nahrung

und zuweilen auch Kleidung in der Nähe des Wohnortes des heiligen Mannes deponieren, um ihm so sein Leben zu ermöglichen.

DIE GOTTFÄHIGE PILGERFAHRT

Es gibt für den Novadi nur ein Pilgerziel, und dieses ist selbstredend das Heilige Feld der Offenbarung zu Keft. Da die Pilgerfahrt jedoch in keinem der 99 Gesetze verankert ist, streiten sich die Schulen über die Anzahl der Wallfahrten, die jeder wahrhafte Rechtgläubige unternehmen muss. Während sich Rashdul mit einer, Fasar mit drei und Unau mit neun begnügt, besteht die Schule nach Keft darauf, dass jeder Novadi sich 99 mal auf die Reise gen Keft begeben muss. Diese Ansicht kann freilich nur jemand entwickeln, der wenige hundert Schritt vom Ort der Gotteserscheinung entfernt wohnt. Generell aber gilt, dass man umso öfter pilgert, je sündhafter man lebt oder zu leben meint. Denn nach schwerwiegenden Verfehlungen ist es üblich, nach Keft zu pilgern, um dort auf dem Feld der Offenbarung vor Rastullah zu treten, die Verteidigungsrede zu halten und ihn um ein mildes Urteil zu bitten. Zum Gedenken an die Pilgerfahrt füllt der Novadi einen kleinen Lederbeutel mit Keft-Sand, den er fortan als Talisman um seinen Hals trägt.

Während des oft lang andauernden Zuges durch Gebirge, Steppe und Wüste sind die Reisenden nicht mehr oder weniger religiös als sonst. Entweder ist man Rastullah nahe – oder man ist es eben nicht. Nur wenige novadische Gemeinschaften erlauben auch den Frauen, mit ihren Gatten, Vätern, Onkeln oder Brüdern nach Keft zu reisen. Anders als viele Kulte der Zwölfgötter kennen die Novadis auf einer Wallfahrt kaum spezielle Pilgerkleidung. Da das ganze Leben Dienst an Rastullah ist, wird der Alltagskafan folglich auch zum Pilgergewand, das demnach einmal prächtiger, einmal schlichter ausfällt. Die Pilgerzüge erinnern naturgemäß stets an Handelskarawanen, und tatsächlich wird häufig das Spirituelle mit dem Weltlichen verbunden.

Der Tag der Ankunft in Keft ist von besonderer Bedeutung: Vor Sonnenaufgang wird etwas leichte Kost und reichlich Wasser zu sich genommen, dann bis zum Sonnenuntergang elf Stunden später nichts mehr. Jeder Pilger trägt einen weißen Stein, den er zuvor auf der Reise sorgfältig ausgesucht hat, auf das Feld, und legt ihn dort auf einem der unzähligen kleine Steintürmchen nieder, die als Sinnbild für das Weiße Zelt Rastullahs stehen. Die Frauen beten hinter einem weißen Felsen getrennt von den Männern. Es folgen Gebete, Meditation und Repetieren der 99 Gesetze. Einige fanatische Gläubige ritzen sich während des Tages immer mehr Wunden mit ihrem Waqqif in den Leib, aus denen Blut in den weißen Sand tropft. Manche sterben daran, und dies ist auch durchaus ihre Intention.

Nach Sonnenuntergang machen sich Erschöpfung, auch Hysterie und selbstverleugnende Demut breit. Viele Novadis liegen weinend auf dem Boden, andere sind apathisch oder schlicht vor Erschöpfung zusammengebrochen. Wichtig ist dann vor allem eines: Wasser.

Die detaillierte Schilderung einer rastullahgefälligen Pilgerfahrt können Sie dem Abenteuer **Rastullahs Rache** im Band *Pfade des Lichts* entnehmen.

DIE MAWDLIYAT

Zur rechten Auslegung der Gesetze auf das alltägliche Leben erbiethen die Mawdliyat Anweisungen für den Rechtgläubigen, der oftmals des Lesens unkundig ist. Hat der Novadi etwas Wichtiges oder Fragwürdiges vor, möchte er etwa seinen Sohn in eine Kriegerschule geben, ein neues Geschäft eröffnen oder die Einladung eines Ungläubigen zum Abendessen annehmen, so sucht er vorher einen Mawdli auf und lässt sich beraten, ob das Vorhaben gesetzeskonform ist und was es zu beachten gilt. Dies – und nicht etwa eine priesterliche Funktion – ist auch der Grund, warum bei Hochzeiten meist ein Mawdli anwesend ist.

Die meisten Mawdliyat kennen auch die weltlichen Gesetze, vom Steuerrecht bis zur Wasserverteilung, beraten die Gläubigen auch in dieser Hinsicht und stehen ihnen nötigenfalls vor dem Gericht bei. Sie arbeiten als Schreiber, bezeugen und beglaubigen Verträge oder



werden von Emir, Bey, Sultan oder Scheich als Richter eingesetzt. Selbstverständlich wird ein Rechtsgelehrter für seine Dienste bezahlt. Oft geschieht es aber auch, dass ein Novadi irgendetwas tut, das ihm erst im Nachhinein fragwürdig vorkommt oder das gar einen eindeutigen Verstoß gegen eins der 99 Gesetze darstellt. In diesem Fall wird er einen Mawdli aufsuchen, um sich ein Rechtsgutachten zur Verteidigung erstellen zu lassen. Besonders Mawdliyat der Unauer Schule sind bewandert darin, Gesetzeslücken zu finden oder den Verstoß gegen ein Gesetz damit zu rechtfertigen, dass dies notwendig war, um neun andere Gesetze einzuhalten. (Mawdliyat der Kefter Schule raten im Gegensatz dazu häufig den Sündern, ihre Schuld durch eine Pilgerreise, mühevollen Questen oder die Bekehrung Ungläubiger abzutragen.) Manche Gläubige finden es jedoch ausreichend, ihre Rechtsgutachten auswendig zu lernen oder in schriftlicher Form bei sich zu tragen und später mit sich bestatten zu lassen. Andere schicken einen Vertreter nach Keft, der dort für sie sprechen soll. Neuerdings versuchen einige Mawdliyat, juristische Akademien der zwölfgöttlichen Staaten zu besuchen; zum einen, um Gläubigen bei Rechtsstreitigkeiten im Ausland behilflich sein zu können, zum anderen wegen des Göttlichen Rechts (Erlasse der Zwölfe, die Rastullah dienen). Bisher wurden in Vinsalt, Methumis, Punin und Gareth alle solchen Anwärter abgewiesen. Aber in den kommenden Jahren werden sicherlich noch einige junge Rechtsgelehrte aufbrechen, um es erneut zu versuchen.

DIE RECHTSSCHULEN

Die Auslegung der 99 Gesetze und zahlreicher anderer Gebots- und Regelsammlungen führt regelmäßig zu Streit zwischen den Gelehrten. Im Laufe der Jahre haben sich daher verschiedene Schulen der Rechtsauslegung gebildet, die man nach ihrem Ursprungsort unterscheidet:

DIE SCHULE VON KEFT

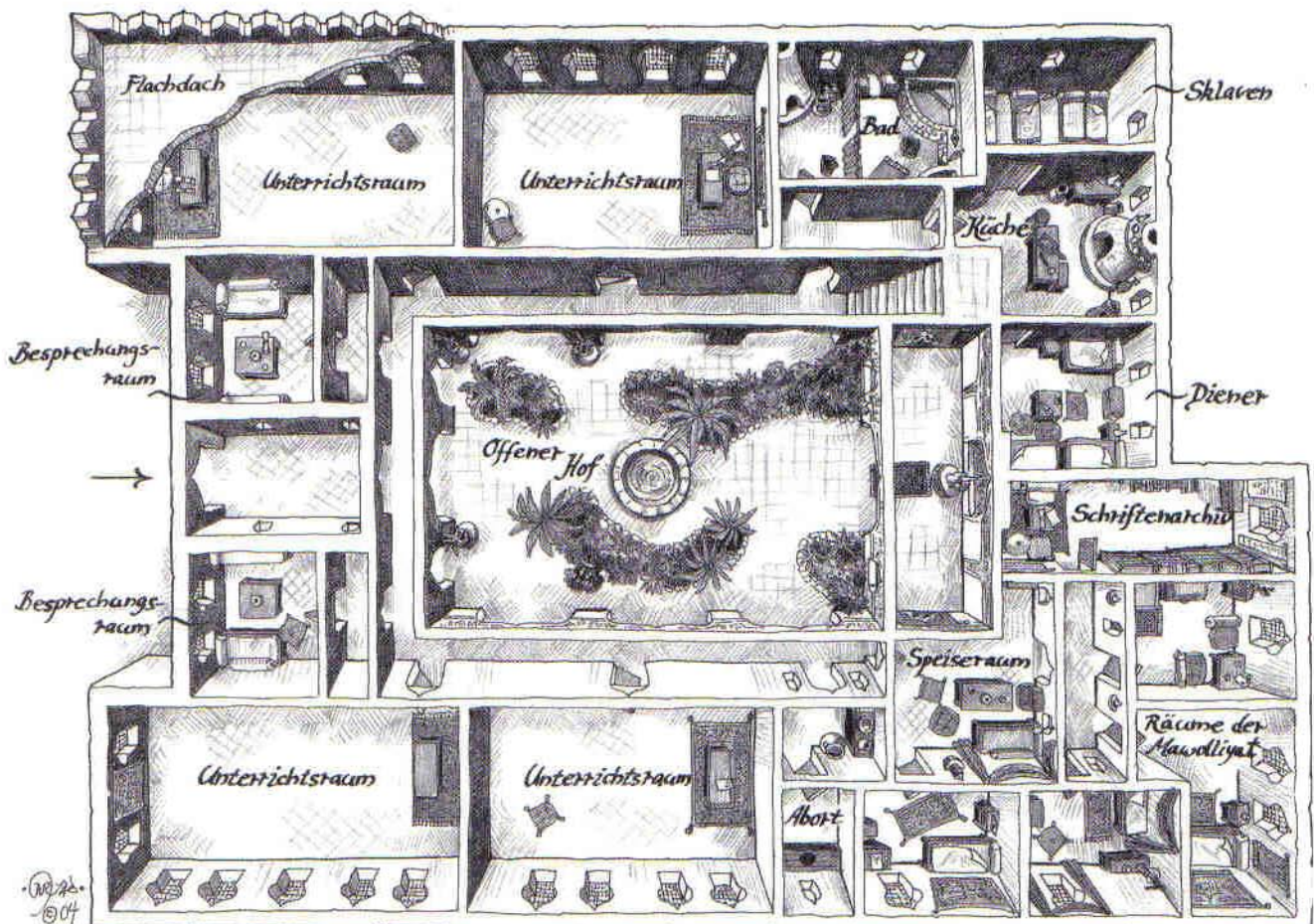
„Und fragt ihr, weshalb uns der Herr Rastullah seine Gesetze gab? Er tat es, um uns abzugrenzen von jenem unwürdigen Gewimmel der Gottlosen und Ungläubigen, die vor Geistern und Dämonen auf dem Bauche liegen und den Dreck des Bodens schlucken. All ihr Gerede von zwölf Göttern und uralten Götterkämpfen ist wie das Stammeln des Wahnsinnigen, der die Schwingen der Wüstenfledermaus spürt – denn außer dem Herrn Rastullah gibt es keinerlei Götter, sondern alles ist Dämonengezücht und Menschengespinnst. Wir sind die Beni Novad und dienen dem Herrn der Schöpfung, der uns zu seinen Dienern erwählte, um all jene zu strafen, die seinen Willen missachten und seine Herrschaft leugnen. Wenn wir nach seinen Gesetzen leben, wie er sie uns wörtlich übermittelte, wird uns zuteil werden der Sieg über die Gottlosen. Wenn wir aber jenen Sündhaften folgen, die Anpassung und Überarbeitung der göttlichen Offenbarung predigen, wird uns der Herr Rastullah davon wischen von seiner Schöpfung wie der Sturm hinwegfegt den Grünen Heukäfer.“

Deshalb wisset: Als der Herr Rastullah seine Gesetze formulierte, gab er bei jedem Wort seine göttliche Gnade hinzu, auf dass es in seiner göttlichen Gewalt nicht den Menschen zerschmettere.

So wisset denn auch, dass man diese Gesetze wörtlich zu befolgen hat und keine Aufweichung durch Menschengestir zulassen darf. Denn bleiben wir streng zu uns und unseren Pferden, unseren Sklaven, unserem Vieh und unseren Frauen, so wird uns der Herr die Ungläubigen ausliefern, auf dass wir sie hinabschicken in die Niederhöhlen – dort aber wird man sie verbrennen, erwürgen, neunteilen, schinden ...“

—Ruhollah Manwan al-Hendj, langjähriger Wortführer der Kefter Schule

Die Kefter Schule, von der die Wüstenstämme sich leiten lassen, legt die 99 Gesetze streng bis fanatisch aus. „Was nicht erlaubt ist, ist verboten“ – jeder noch so kleine Fehltritt könnte Rastullahs Zorn erregen. Direkten Einfluss am Kalifenhof hat sie nicht, indirekt über ihre zahlreichen Anhänger aber sehr wohl. Gerade nach den Ereig-





nissen von 1026 BF zu Keft, die hier ganz ohne Zweifel als machtvollste Demonstration des All-Einen gegen die Feinde der Beni Novad ausgelegt werden, gewinnt diese Schule in vielen Oasen, aber auch im Shadif und den Sultanaten Arratistan und Chababistan wieder an Bedeutung.

DIE SCHULE VON UNAU

Die Unauer Schule (die seit Kalif Chamallah in Mherwed untergebracht ist) sucht als feste Säule des Kalifats stets nach Auslegungen, die den Machtanspruch des Kalifen untermauern, eine Ausdehnung des Reiches legitimieren, die Verwaltung erleichtern und die Untertanen – auch die zwölfgöttergläubigen – ruhig halten. Zu diesem Zweck werden alle möglichen religiösen Texte herangezogen, wo nötig sogar solche des Zwölfgötterglaubens. Sie rückt Rastullah in die Nähe von Los und erklärt die Zwölfgötter zu niederen, von Rastullah geschaffenen und ihm dienenden Elementarwesen. Die Gesetze werden großzügig ausgelegt, zum Beispiel hat man in Unau entschieden, dass man Ungläubigen direkt ins Gesicht blicken darf, wenn auch mit der nötigen Mimik: 'Strafend blicken wie ein Novadi' ist zum geflügelten Wort geworden.

DIE SCHULE VON FASAR

«Ist es nicht offenbar, dass Rastullah Seine Hand über das ganze Volk der Tulamiden hält? Hat Er nicht bereits die meisten seiner Glieder unter der Führung der Kalifen versammelt? So lehre ich euch: Schon vor Äonen lebte Rastullah unter den Menschen und schützte die Beni Tulam vor allen Feinden. Hat Er damals nicht den gebirgigen Schutzwall aufgeschüttet, der Seinen Namen trägt? Hat Er nicht Seine Söhne hinabgeführt in das Tal des Mhanadi, auf dass sie gut leben könnten? Als alles wohlgeraten war, legte Er sich hin und verließ Seinen stofflichen Körper, um Seinen Geist über alle Beni Tulam zu ergießen. Und schützte Er nicht weiterhin Sein Volk? Hat Er nicht Seinen eigenen Sohn Bastrabun geschickt, die Echsen zu zerschmettern? Doch zuvor hatte Er verheißen, in Stunden der Not werde Er zurückkommen. Und ist Er nicht einem Stamm der Beni Tulam erschienen, angetan mit Seiner ganzen göttlichen Würde? Hat Er Seine Verheißung nicht eingehalten? So sage ich euch: Der Tag der göttlichen Herrschaft auf Dere wird anbrechen, wenn alle Tulamiden vereint sind in einem Reiche und alle Eindringlinge zurückgeworfen in das Meer, aus dem sie kamen – dies ist die einzige Aufgabe dessen, der sich Kalif nennt, denn Herrscher ist allein Rastullah!«
—der Fasarer Prophet Aytan, um 1005 BF

Da Rastullah die Beni Novad erwählte, geht die Fasarer Schule davon aus, dass dieser Stamm schon damals rastullahgefällig lebte. Wo die 99 Gesetze keine Auskunft geben, richtet man sich daher nach der Tradition der Wüstenstämme. Einige Gottheiten, die damals (vermutlich) in der Khôm verehrt wurden, gelten als Diener Rastullahs, insbesondere Rondra als Vornehmste unter den neun Frauen.

DIE SCHULE VON SELEM

«Nun mag es vielleicht stimmen, dass dieser Rastullah einst die Welt erschuf. Wer kann das wissen, schließlich ist das lange her und es gibt keine Unterlagen. Dass er sich dann aber zurückzog stimmt sicher, denn es ist keine Ordnung mehr in der Welt. So könnte es auch geschehen, dass einige Dämonen die Welt betraten und sich als Götter verehren ließen ... Das heißt, vielleicht haben die Menschen sie auch gerufen, oder die Elfen – wer weiß? Ich vermute, dass schließlich ein hohes Wesen in unsere Sphäre kam, kein ordentliches Volk mehr fand und keinen Platz bei den anderen Göttern und sich deshalb zum Eingott erklärte – ja, genau, damals in diesem Wüstennest Keft. Ob man Rastullahs Gesetze halten soll? Nun, da bin ich entschieden dafür: Wenn man sich anschaut, wie sich seine Jünger über die halbe Welt ausgedehnt haben – das macht einen schon betroffen. Also muss er wohl sehr mächtig sein, und wenn er Freude hat, Gesetze zu erlassen ... Das machen die Fürsten anderswo auch immer gern.«
—Abudar ibn Dhersa, Mawdli zu Selem

Die Selemer Schule ist nur ein loser Gesprächskreis einiger weniger Gelehrter und unter Novadis synonym mit 'verrückt' und 'ketzerisch'. Die Selemer Mawdliyat bemühen sich, Rastullahs Anweisungen *sinngemäß* zu befolgen, was ihrer Meinung nach den Gott freundlicher stimmen sollte als wortgetreue Befolgung von Gesetzen, die durch die Überlieferung verfälscht sein dürften. Um die ursprünglichen Aussagen so gut wie möglich zu rekonstruieren, vergleichen sie alle greifbaren Texte und Erzählungen.

DIE SCHULE VON RASHDUL

Die neueste ist die Schule von Rashdul. 'Rastullah' ist ihr zufolge nur ein Synonym für den obersten Elementarherrn, nämlich den der Zauberei. Er wurde von den neidischen Himmlischen angegriffen und ging in der materiellen Welt auf, die nun von seinen sechs Geschwistern mäßig und den Zwölfen noch schlechter gelenkt wird. Seine Rückkehr in Keft war nur ein erster Traum, das jüngste 'Wunder von Keft' ein weiterer (und spätestens damit verlässt die Schule jeglichen gemeinsamen Grund). Zurückkehren wird er, wenn sich die Zeitalter gewandelt haben werden, wenn seine beiden Söhne, die nach seinem scheinbaren Tod um sein Erbe kämpften, einander besiegt haben und in seiner einstigen Zitadelle wieder Frieden herrscht. Die Schule mischt Legenden über den Giganten Raschtul und Madas Frevel mit den Prophezeiungen des Nostria Thamos über die Brüder Rohal und Borbarad. Sultan Hasrabal, der an der Schließung des Sphärenrisses über der Gorischen Wüste beteiligt war, gilt als derjenige, der die Rückkehr Rastullahs ermöglichen oder herbeiführen wird, indem er möglichst viel von der verstreuten magischen Kraft sammelt.

Für den einfachen Novadi ist diese Lehre eher ketzerisch als überzeugend, zumal sie die 99 Gesetze praktisch ignoriert. Sie besitzt aber eine gewisse Attraktivität für tulamidische Zauberer, da sie viele kosmische Rätsel in einem einfachen Gedankengebäude beantwortet.

STREITFRAGEN

Die Rechtsschulen streiten sich untereinander heftig um Macht und Einfluss, um Anhänger und natürlich darum, wer Recht hat bei der Auslegung.

Eine weitere Streitfrage dreht sich um das *Verhältnis zum Zwölfgötterglauben*: Wie kommt es, dass Geweihte der Zwölfe offensichtlich Wunder wirken können? Die Schule von Keft leugnet übernatürliche Kräfte von Geweihten oder tut sie als Magie und Echsenwerk ab. Anders die Theorie des Abdul al-Mazar: Die minderen Götter, die Rastullah vor seinem Schlaf erschaffen habe, hätten ihn verleugnet, um sich an seiner Stelle verkehren zu lassen. Spätestens seit Rastullahs Erwachen – Seiner Offenbarung – gebühre die göttliche Macht wieder ganz allein ihm; den niederen Göttern werde er sie bald entziehen. Die göttliche Macht, mit der die Geweihten der Zwölfe ihre Wunder wirken, sei also unrechtmäßig erworben, und Menschen, die davon profitieren, müssen mit schrecklichen Strafen rechnen.

Selbst diejenigen Schulen, welche die Existenz der Zwölfe anerkennen und sie vielleicht sogar als treue Diener Rastullahs verehren, lehnen die Zwölfgötter-Religion ab, weil diese nicht Rastullah als Schöpfer anerkennt. In den Randgebieten des Kalifats gibt es einige Tempel für die zwölfgöttergläubigen Untertanen. Missionierende Kirchen (etwa Praios oder Travia) und öffentliche Religionsausübung (wie Peraine-Prozessionen um die Felder) sind aber im Allgemeinen verboten. In Unau werden 'Ungläubige' erst seit dem Umzug des Kalifen (und einhergehend damit der Emissäre fremder Staaten) gerade eben so geduldet, und wer sich nach Keft verirrt, erwähnt besser gar nicht, dass er kein Novadi ist. Umgekehrt sieht es ähnlich aus: Nur wenige Städte in zwölfgöttlichen Landen erlauben Bethäuser in ihren Mauern. Der Rastullah-Glaube gilt als ketzerisch und wird vielfach angefeindet. Allein der politischen Macht des Kalifats ist es zu verdanken, dass es nicht häufiger zu tätlichen Übergriffen kommt. Dem *Namenlosen* kommt bei den Novadis keine gesonderte Bedeutung zu. Sie sehen ihn als einen der alten, niederen Götzen, die von



den Menschen verehrt wurden, als Rastullah noch im Schlaf lag. Da er keinen Namen trägt, hält sich die Legende, der Namenlose habe einst unauslöschbare Schande über sich gebracht.

DIE BENI DERVEZ – DIE DERWISCHE

„Die Trommeln tönten bereits seit Stunden durch die Täler der südlichen Unau-Berge – fern, nur auf den Hängen zu hören, wohin die wenigen Überlebenden vor der echsischen Horde geflüchtet waren. Der Mawdli gab uns Ungläubigen zu verstehen, dass wir auszuharren hätten. Ein Gegenangriff unserer verbliebenen Kämpfer wäre angesichts der schier unbesiegbaren Bestien auch reiner Selbstmord gewesen. Dann senkte sich die Sonne rot glühend den friedlichen Weiten der Wüstenränder entgegen, und die Trommeln schwiegen. Es war so still wie in Borons Hallen, Kälte kroch durch die Täler, und Windböen fegten Staub und Sand von den Hängen. Wieder vermeinte ich Trommeln zu hören. Ich erkannte meinen Irrtum, als der erste Reiter aus einer Wolke aus Sand hervorsprang. Schrille, trillernde Kampfschreie aus männlicher Kehle erfüllten die Dämmerung. Novadische Krieger und inmitten der Kavalkade: Derwische! Ich hatte sie bisher immer für ein Märchen gehalten. Wie falsch ich lag! Die Rache Rastullahs wütete vernichtend in den Reihen der kalt geschuppten Echsenbrut.“

—aus einem Bericht von Kara ben Yngerymm,
Aventurischer Bote Nr. 97

Das Leben der Beni Dervez wird seit Rastullahs Erscheinen durch die 99 Gesetze bestimmt, denn der Zauberer und Derwisch *Said ibn Ilram al-Mussah* war zugegen, als der Eingott seine Weisheit in Keft offenbarte. Die Derwische sind seit jener Zeit nicht mehr nur ein magischer, sondern vielmehr ein religiöser und auch kriegertischer Orden, der in der Abgeschiedenheit der Berge ein einziges Ziel verfolgt: die Macht Rastullahs zu seinem Wohlgefallen auf die Welt zu rufen. Man kennt vier Aufgaben, die einem Mitglied zufallen können: So gibt es die Krieger, die Mawdliyat, die magisch begabten Rufer der Macht Rastullahs und die wenigen Bediensteten.

Die Beni Dervez nehmen nur Knaben auf, die sich in einer Prüfung beweisen müssen. Diese findet in der Regel bereits im neunten Lebensjahr statt und bestehen aus der Erprobung von Mut, Glauben, Musikalität und magischem beziehungsweise kriegertischem Verständnis. Ein erfolgreicher Prüfling mischt sein Blut mit dem eines älteren Derwische, der nun für neun Jahre Lehrmeister und lebenslang Vater des jungen Derwische sein wird – sein Stamm und seine Sippe sind von nun an die Beni Dervez, sein Oberhaupt ist der All-Eine, der durch den Sehenden Mawdli spricht.

Während der gesamten Ausbildung sind religiöse Unterweisung und Andacht sowie die Schulung von Selbstbeherrschung und Ausdauer Teil des täglichen Lebens. Daneben erfolgt die jeweils neunstufige Schulung in den Trommelzaubern beziehungsweise den Kampftechniken des Ordens. Alle haben jedoch die Grundlagen des novadischen Ringkampfes, des stark formalisierten Stils der Unauer Schule erlernt. Gute Reiter sind sie als Novadis allemal, aber auch mit Zahlenmystik, Sternkunde und novadischen Brettspielen beschäftigen sie sich mit individuell unterschiedlicher Hingabe. Allen ist jedoch gemein, dass sie die 99 Gesetze und die Gesetzes-Auslegungen ihrer obersten Mawdliyat verinnerlicht haben und glühende Anhänger Rastullahs sind.

Die Kleidung der magiebegabten **Rufer** ist die novadische, helle, mehrschichtige weite Gewandung mit einem breiten, roten, mehrfach um den Körper geschlungenen Stoffgürtel und dem hellen Kopftuch mit roter Kordel. Rüstung tragen sie nie, festere Schuhe als Sandalen selten. Haupthaar und Bart werden mit Abschluss der Lehrjahre lang und offen getragen. Schüler schneiden ihr Haupthaar auf etwa einen Finger kurz, während ihr Bart bereits ungehemmt wachsen darf. (Mehr zu den Rufern finden Sie in **AZ 71**.)

Das Erscheinungsbild der asketisch lebenden **Ordenskrieger** ist noch altertümlicher. Sie tragen schwarze oder dunkelbraune, mehrschich-

tige weite Gewandung mit einem breiten, blutroten, mehrfach um den Körper gewundenen Stoffgürtel sowie einen schwarzen Turban. Rüstung tragen sie nie, jedoch feste Lederstiefel. Haupthaar und Bart werden nach Abschluss der Lehrjahre lang getragen, das Haupthaar zu einem Zopf geflochten. Schüler scheren ihr Haupthaar, der Bart wächst so, wie es Rastullah gefällt.

Auch die Waffentechnik der Ordenskrieger wirkt altertümlich: Sie beherrschen den beidhändigen Khunchomer-Kampf und sind zudem im Umgang mit Stockwaffen gut geschult. Ihre Ausbildung ist auf den schlagkräftigen Angriff, nicht aber auf Verteidigung ausgerichtet. Zähigkeit, Ausdauer und Mut, gepaart mit unerschütterlichem Glauben an die Offenbarung des All-Einen machen die Derwisch-Krieger zu unerschrockenen Streitern für ihren Gott. Auch wenn die Derwische bislang die Ziele des Kalifen unterstützt haben, so liegen die wahren Absichten des mysteriösen Ordens wohl eher in der Bewahrung uralter Anlagen im Wal-el-Khömehra, weshalb nur wichtige Glaubensquesten (wie die Zurückdrängung der echsischen Kultur) ihre Mitglieder aus dem Inneren der Khöm hinaus in die Welt locken. (Mehr zu den Stammeskriegern der Beni Dervez finden Sie in **AG 82**.)

ZEITRECHNUNG UND KALENDER

Der Kalender der Novadis ist in 40 'Gottesnamen' zu je 9 Tagen eingeteilt. Denn Rastullah schuf die Welt in sieben Tagen, am achten legte er sich schlafen, während andere Mächte seine Herrschaft übernahmen, und mit seiner Offenbarung begann der neunte. Deswegen gilt den Novadis der achte Tag des Gottesnamens als Trauer- und Ruhetag, während sie am neunten Rastullah rituell bitten, wieder die uneingeschränkte Herrschaft über die Welt zu übernehmen. Die Zählung beginnt am 23. Boron, dem Tag der Offenbarung Rastullahs in Keft. Seither zählen die Novadis die Jahre nach Rastullahs Erscheinen (1 Rastullah = 760 BF), frühere Jahre werden mit 'vor der Offenbarung' (v.d.O.) bezeichnet. Ein Jahr 0 gibt es, anders als beispielsweise bei der Zeitrechnung nach Bosparans Fall (BF), nicht.

Als besonderer Feiertag wird nach jeweils acht Gottesnamen ein *Rastullahellah* eingefügt, die wichtigsten und für viele Gläubige auch die einzigen Feiertage des Jahres.

Der **Erste Rastullahellah** findet am 5. Tsa statt. Getreu dem 6. Gesetz versuchen die Novadis, ihrem Gott nahe zu kommen. Es ist ein allgemeiner Tag des Fastens, oft verschärft durch freiwilligen Aufenthalt in der Wüste. Manche lassen sich gar bis zum Hals eingraben oder entleiben sich selbst, um ihrem Gott auf spiritueller Reise zu begegnen.

Der **Zweite Rastullahellah** am 18. Peraine legt besondere Betonung auf Treue, Loyalität und Schwüre. Novadis schwören, indem sie kräftig und selbstbewusst Rastullahs Namen ausrufen. Zumindest für ein Jahr sind sie dann an ihren Schwur gebunden. Traditionellerweise findet nun – kurz nach Ende der Regenzeit und Aussaat – der Aufbruch der Karawanen aus den Winterlagern statt.

NOVADISCHE PÄCHTE

Anstelle der Tage zählen die Novadis die Nächte, und zwar die Nächte vor den betreffenden Tagen. Das Jahr beginnt mit der Laila-al-Kira, der Nacht auf den 23. Boron.

1. Laila-al-Kira ('Nacht des Sieges')
2. Laila-al-Kadir ('Nacht der Rechtsprechung')
3. Laila-al-Iqbal ('Nacht des Glücks')
4. Laila-ar-Ra'ad ('Nacht des Donners')
5. Laila-ar-Rashid ('Weisheitsnacht')
6. Laila-ash-Sharisa ('Nacht des Tanzes')
7. Laila-al-Mhānash ('Nacht der Tradition/des Altherwürdigen')
8. Laila-as-Sefra'iz ('Nacht des Frevels', Fastentag/-nacht)
9. Laila-al-Hafla ('Nacht des Festes', Ruhe- und Festtag)



Der **Dritte Rastullahellah** am 1. Tag des Namenlosen ist eher unbedeutend. Er wird jedoch gerne als Tag der Blutrache genutzt. In der mörderischen Sommerhitze brechen junge Männer auf, um Blutrache zu nehmen oder Ungläubige zu einem Zweikampf zu fördern.

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

Der **Fünfte Rastullahellah** am 22. Boron schließlich ist der höchste Feiertag. Meist wird vom Jahresende über Rastullahs Erscheinen bis zum zweiten Tag des Neuen Jahres durchgefeiert. Unter Fremden geht das Gerücht um, dass dies der einzige Zeitpunkt wäre, an dem man Novadis ausgelassen und fröhlich sehen könnte. Bei Tanz- und Gesangsvorführungen, Reiterspielen und – je nach Verhältnissen – üppigen Gelagen vergnügen sich selbst die härtesten Wüstenräuber. Auch die Hairan-Wahl findet traditionell an diesem Feiertag statt.

Tabellen zur Zeitumrechnung

Da die Umrechnung von Jahreszahlen nach novadischer Zeitrechnung aufgrund des verschobenen Jahresbeginnes immer wieder zu Missverständnissen und Fehlern führte, sei hier eine praktische Umrechnungshilfe präsentiert.

Jahresumrechnung

ab dem 23. Boron 760 BF (Rastullahs Erscheinen):

1. PRA bis 22. BOR:

Jahre BF – 760 = Jahre Rastullah

23. BOR bis 5. NL:

Jahre BF – 759 = Jahre Rastullah

vor dem 23. Boron 760 BF (es gibt kein Jahr 0 im Rastullah-Kalender):

1. PRA bis 22. BOR:

Jahre BF – 759 = Jahre vor der Offenbarung

23. BOR bis 5. NL:

Jahre BF – 760 = Jahre vor der Offenbarung

Zur Orientierung: Bisherige Tabellen (etwa **Aventurischer Almanach**, S. 76) gingen bei der Umrechnung stets vom zweiten Teil des zwölfjährigen Jahres aus.

Tagesumrechnung

Zunächst werden die beiden Zahlen der ersten Tabelle für Monat und Tag addiert.

Die resultierende Zahl zeigt anhand der zweiten Tabelle an, ob dieser Tag auf einen Rastullahellah fällt. Ist dies nicht der Fall, wird sie um die dort kursiv angegebene Zahl modifiziert, um schließlich in der dritten Tabelle Tag und Gottesname anzuzeigen.

Beispiel: Der 24. Hesinde erhält die Zahl **174** (150+24), liegt also laut der zweiten Tabelle in der Zeit nach dem 5. Rastullahellah. Wir modifizieren um die dort angegebenen –142, erhalten **32** und erfahren nach einem Blick auf die dritte Tabelle, dass es sich um den **5. Tag des vierten Gottesnamens nach dem 5. Rastullahellah** handelt.

Tabelle 1: Tagesumrechnung

	Monat	Tag
0	Praios	1–30
30	Rondra	1–30
60	Efferd	1–30
90	Travia	1–30
120	Boron	1–30
150	Hesinde	1–30
180	Firun	1–30
210	Tsa	1–30
240	Phex	1–30
270	Peraine	1–30
300	Ingerimm	1–30
330	Rahja	1–30
360	Tage ohne Namen	1–5

Tabelle 2: Rastullahellah

1–68	(+4) nach dem 3. Rh.
69	4. Rastullahellah
70–141	(–69) nach dem 4. Rh.
142	5. Rastullahellah
143–214	(–142) nach dem 5. Rh.
215	1. Rastullahellah
216–287	(–215) nach dem 1. Rh.
288	2. Rastullahellah
289–360	(–289) nach dem 2. Rh.
361	3. Rastullahellah
362–365	(–361) nach dem 3. Rh.

Tabelle 3: Tagesnummer und Gottesname

Tag	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1. Gottesname	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2. Gottesname	10	11	12	13	14	15	16	17	18
3. Gottesname	19	20	21	22	23	24	25	26	27
4. Gottesname	28	29	30	31	32	33	34	35	36
5. Gottesname	37	38	39	40	41	42	43	44	45
6. Gottesname	46	47	48	49	50	51	52	53	54
7. Gottesname	55	56	57	58	59	60	61	62	63
8. Gottesname	64	65	66	67	68	69	70	71	72

DAS GROßE ZELT – DER STAAT DES KALIFEN

»Auf Befehl von Malkillah III. Mustafa versammelten sich am 23. Boron 31 Hal alle Sultane, Emire und Hohen Mawdliyat sowie zahlreiche Scheichs, Sandchaks und verdiente Schwertkämpfer in Al'Shabaoth, dem Kalifenpalast von Unau. Noch keiner der nunmehr zwölf Kalifen hatte es für nötig befunden, eine derartige Zusammenkunft einzuberufen: Während die Sultane und ihre Stämme nur in Kriegszeiten vereint wurden, galten die Emire bisher als reine Befehlsempfänger ohne auch nur beratenden Einfluss auf die Entscheidungen des Kalifen.«

—Das Große Zelt wird neu erbaut,

Artikel aus dem Aventurischen Boten Nr. 91

»Die vier Säulen des Großen Zeltes aber errichten Wir neu, doch ruhen sie auch fürderhin in der Tiefe des wandernden und unnachgiebigen Wüsten-

sandes. Und so, wie jedes einzelne Sandkorn dem Großen Zelt Halt und Beständigkeit verleiht, ruhen Kraft und Hoffnung des Kalifats im Stolz und Glauben jedes einzelnen Kriegers.«

—Malkillah III. Mustafa, 1023 BF

In der Tradition sieht der Rechtgläubige den Herrschaftsanspruch des Kalifen überall dort, wo Novadis leben. Denn der Kalif ist traditionell der Anführer aller Wüstenstämme im Krieg, und jeder Rastullah-Gläubige gehört formal zum Stamm der Beni Novad, Rastullahs auserwähltem Volk. Das aber impliziert, dass der Kalif politischen Anspruch auf ganz Aventurien erhebt, denn Rastullah machte die Welt den Rechtgläubigen zum Geschenk.

Solange die Novadis vornehmlich in der Khôm lebten, waren hier-



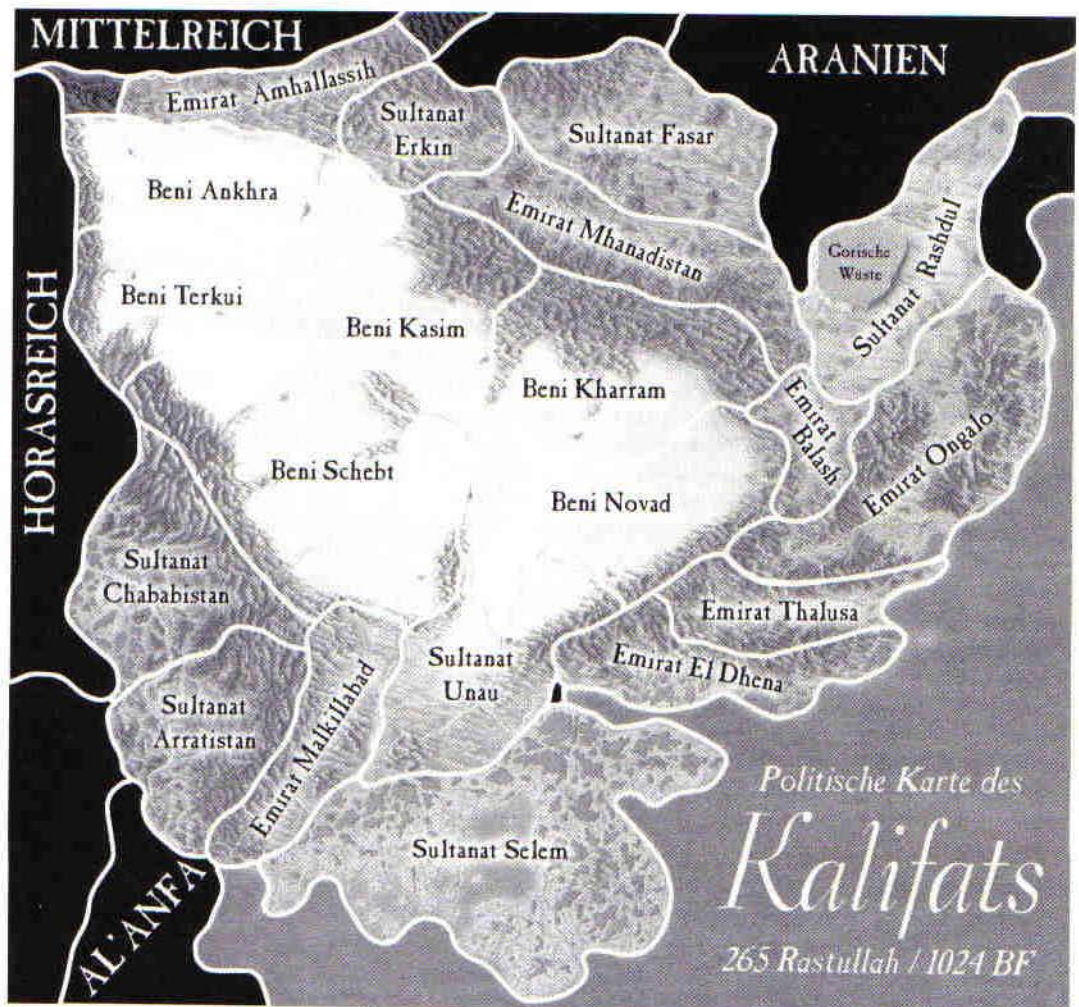
mit keine größeren Probleme verbunden. Seit die Nachfahren der Beni Novad jedoch die geographischen Grenzen der Großen Wüste überschritten haben und inzwischen auch in Mhanadistan, Almada und im Horasreich siedeln, sind mit diesem Anspruch Komplikationen verbunden. Zwar bleibt auch der Herrschaftsanspruch bestehen, durchsetzbar ist er jedoch keinesfalls überall. Da die Novadis ihr Reich aufgrund seines religiös untermauerten Missionscharakters also generell als expansiv betrachten, waren in der Vergangenheit Reformen durch die Kalifen eher die Regel als die Ausnahme. Kaum eine aber war so nachhaltig erfolgreich wie die des dritten Malkillah, was für seinen umsichtigen und weisen Führungsstil spricht. Einzig Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien weigert sich, das Reformwerk des Kalifen auch nur zur Kenntnis zu nehmen.

HIERARCHIE UND GEBIETE DES KALIFATS

Unzweifelhaft steht an der Spitze des Reiches der Kalif. Er ist das weltliche und nominell auch geistliche Oberhaupt der Novadis. Ihm gegenüber sind die höchsten Würdenträger nur Berater und Befehlsempfänger. Der Kalif ernennt loyale Beamte, an die er diverse Aufgaben delegiert. Das Privileg der Rechtssprechung wird daher meist vom Hohen Mawdli wahrgenommen und die Heeresführung vom Mautaban. Ursprünglich war der Kalif der oberste Führer aller Wüstenstämme in Kriegzeiten und wurde von den Stammesultanen gewählt (weswegen *Kalif* im Tulamidya soviel wie *Herzog*, das heißt 'Heerführer' bedeutet). Doch mit Malkillah I. wurde der Kalif mit dem Auserwählten Rastullahs gleichgesetzt, und seitdem ist das Amt erblich. Damit verbunden ist oftmals eine Heroisierung, die dem Status eines 'Heiligen' recht nahe kommt. Als Höchster von Rastullahs auserwähltem Volk muss er zwangsläufig dem Einen näher stehen als alle anderen Gläubigen, weshalb meist noch vor der Thronbesteigung die Mythisierung des Würdenträgers einsetzt: Kindheit und Herkunft sind über alle Zweifel erhaben, die Erleuchtung setzte bereits in jungen Jahren ein, Märchen und Poesie künden vom Kampfesmut, Geschick, Eloquenz und Liebreiz des Herrschers bis in die entlegenen Winkel eines Staates, dem fast sämtliches modernes Bottenwesen fehlt. Fragt man also im einfachen Volke nach dem Kalifen, so wird man meist nur überschwänglich Gutes vernehmen. Die Verklärung des Kalifentitels ist somit wichtigster Bestand des einigenden Bandes der ansonsten vielerorts zerstrittenen Wüstenstämme.

Stirbt ein Kalif – oder wird er entmachtet –, dann verlieren üblicherweise alle seine Beamten und Diener ihre Privilegien und Ämter. Der neue Kalif ernannt neue Emire und Beys sowie die vier Hofämter. Die Sultane müssen ihm ihre Treue versichern – was manchmal erst nach langen, schwierigen Verhandlungen der Fall sein kann. Üblicherweise fordert der Kalif die erstgeborenen Söhne der Sultane als Geiseln, um ein Pfand für deren Loyalität zu besitzen, doch auch hierbei ist mit Widerstand zu rechnen. Zudem muss er sich vor den ehemaligen Wesiren und Ministern und ihren eigennützigen Einflüsterungen schützen. Er muss demnach die Unterstützung der einflussreichen Ketter Mawdliyat besitzen und sich gegen die Konkurrenten durchsetzen, denn obwohl das Amt erblich ist, sind Intrigen und Revolten nicht ungewöhnlich. Oftmals entscheiden die ersten Wochen, ob die Amtszeit des Kalifen eine glückliche wird.

In der Hierarchie folgen dem Kalifen die Sultane. Ein Sultan war einst ein selbstständiger Herrscher von beträchtlicher Macht (tatsächlich heißt 'Sultan' im Tulamidya nichts anderes als 'Herrscher'). Auch heute noch ist er ein Potentat, der relativ viel Eigenständigkeit besitzt, gründet sich doch seine Macht auf die Gefolgschaft eines ganzen Stammesverbandes.



Sultanate existieren heutzutage vor allem in Gebieten mit wenig sesshafter Bevölkerung und ohne große Städte. Sie kennen daher auch weitere Unterteilung, da ihre Untertanen nicht nach Gebieten, sondern nach Sippen organisiert sind.

Zwischen den sechs Stammesultanaten der inneren Khôm (Ankhra, Terkui, Kasim, Schebt, Kharram und Novad) werden die 'Grenzen' jeden Tag neu gezogen. Ihr direkter Einfluss beschränkt sich jeweils auf wenige bedeutende Oasen. Die übrigen Wasserlöcher wechseln oft



den Besitzer oder sind bisweilen in der Hand stammesfremder Sippen – die Weiten der Wüste hingegen sind ohnehin herrenlos.

Nördlich des Mhanadi gibt es drei Sultanate: *Fasar*, die Heimstadt der Beni Gadang, ist den ständigen Machtwechseln in dieser Region, der 'Wiege der Menschheit', unterworfen. Der Sultan der Beni *Erfin* hingegen hat sich in seiner ewigen Belagerung des 'mittelreichischen' Erkensteins verannt und seinen Einfluss im Hinterland fast restlos verloren. An Macht immer stärker scheint hingegen das Sultanat *Rashdul* zu wachsen. Der umtriebige Sultan Hasrabal dehnte das einstige Sultanat *Gorien* der Beni Avad bis zum arabischen Chalukand im Norden und seiner nunmehrigen Residenzstadt Rashdul im Süden aus und kümmert sich reichlich wenig um den Kalifen in Unau.

Die Beni Brachtar des Sultanats *Chababistan* leben in ständigem Kampf: nicht nur mit ihrem Blutsfeind im Süden, sondern auch mit dem Königreich Dröl (respektive dem Horasreich), das ihr gesamtes Stammesgebiet westlich des Gebirges als 'Grafschaft Tolfana' beansprucht. Die Beni Arrat im Sultanat *Arratistan* sind andererseits direkte Nachbarn des Erzfeindes Al'Anfa. Das Sultanat *Selem* der Beni Szelemjati umfasst das untere Szintotal einschließlich Selem und der Gebiete westlich des Szinto bis Port Corrad. Dieser Anspruch ist allerdings nicht aufrechtzuerhalten. Das dreizehnte Sultanat *Unau* schließlich wird vom Kalifen Malkillah, der in Personalunion Sultan von Unau ist, regiert.

Eine Kuriosität ist das Sultanat *Souram und Al'Tout* mit Sultanssitz in Aram Balayan auf Altoum. Der legendäre Pirat El Harkir wurde vom Kalifen nach seinem Husarenstück während des Khôm-Krieges (die Entführung des Großadmirals Darion Paligan aus dem Hafen von Al'Anfa) mit diesem Titel betraut, aber kann den Anspruch natürlich nur formal vertreten.

Die eher bäuerlichen Gebiete sind in Einheiten von etwa Grafschaftsgröße, so genannte **Emirate** eingeteilt. Ein Emir (tul.: Gebieter, Befehlshaber, Fürst) verwaltet sein Gebiet, treibt die – im Kalifat selten einmal einheitlich gefassten – Steuern ein, hebt im Kriegsfall Truppen aus und führt sie in die Schlacht. Er ist dem Kalifen weit stärker unterstellt als ein Sultan. Schon aus diesem Grund haben alle Kalifen versucht, möglichst viele Sultanate in Emirate umzuwandeln.

Zur Zeit gibt es drei Emirate: Das wirtschaftlich bedeutendste von ihnen ist das Emirat *Amhallassih* am mittleren Yaquir, doch es ist fern von Unau und durch Amhallassih-Kuppen und Wüste weitgehend dem direkten Zugriff Malkillahs entzogen. Umso wichtiger ist es für diesen, auf dem Posten des Emirs einen seiner loyalsten Verwalter zu wissen. Das Emirat *Malkillabad* ist entstanden, als der Kalif nach dem Khôm-Krieg das obere Szintotal den Beni Szelemjati aufgrund ihrer Feigheit fortnahm. Dem Stamm blieb nur das feuchte Land nahe der Echensümpfe und der verfluchten Stadt Selem. Weiterhin bedeutend ist das Emirat *Balash* mit der einstigen Kalifenstadt Mherwed. Es ist kein Zufall, dass die fruchtbarsten Gebiete des Kalifates, in denen zwei Drittel der Untertanen leben, Emirate sind, denn so kann der Kalif seinen Einfluss stark geltend machen. Die Stammessultane hingegen lassen sich nicht so leicht kontrollieren.

Die Emirate *El Dhena*, *Thulusa* und *Ongalo* sind rein nominelle Anspruchsgebiete, die derzeit nicht unter Herrschaft des Kalifen stehen. Eine weitere Unterteilung der Emirate sind die **Sandschaks**. Ein Sandschak hat etwa Baroniegröße und untersteht einem Bey, der für die konkrete Umsetzung der Befehle des Kalifen vor Ort zuständig ist. Die Sandschaks wechseln dabei häufiger die Führungsfamilie oder gar ihre Größe, denn Kalif und Emire wollen gerade an Schlüsselpositionen ihres Herrschaftsgebietes (etwa bei Passfesten oder strategisch wichtigen Ortschaften) keine sich verselbständigenden Machthaber etablieren.

Einen wichtigen Unterschied zur feudalen Struktur etwa des Mittelreiches aber hat das Verwaltungssystem des Kalifats: Ein Emir oder Bey erhält kein Lehen, sondern eine feste Summe aus der Schatzkammer. Diese Variante mag den oft krisengeschüttelten Baronen des

Nordens wie ein Segen erscheinen, muss man doch so keine Angst mehr vor geringem Steueraufkommen und schlechten Ernten haben. Doch andererseits sind die Emire und Beys dadurch auch nicht die Herren ihres Landes und eher Beamte als Adlige. Eine direkte Vererbung des Amtes ist eher die Ausnahme: Zuerst muss der Sohn seine Tauglichkeit beweisen, dann erhält er vielleicht auch ein Amt – doch nicht immer das des Vaters. So ist es kein Wunder, dass viele Verwalter bis zu den höchsten Rängen danach streben, sich rechtzeitig persönliches Vermögen zu erwerben, und habgierig oder gar bestechlich sind.

DIE VIER SÄULEN – DIE VERWALTUNG DES KALIFATS

Die traditionelle übliche Bezeichnung für den Herrscherpalast in Unau sowie für das gesamte Kalifat, aber auch Rastullahs Reich im Allgemeinen, ist 'Das Große Zelt' – ein Name, der auch oft für den Kalifen und seine obersten Beamten selbst verwendet wird. So gibt es, abgeleitet von den Tragpfosten eines Zeltes, auch die häufig zu hörende Bezeichnung 'die vier Säulen des Staates' für die vier höchsten Minister, deren Amtszeit von der des Kalifen abhängig ist.

Die Aufgabe des **Hohen Mawdli** ist sowohl die Anfertigung von Gutachten in Glaubensfragen wie auch die Rechtsprechung. Gleichfalls dem Hohen Mawdli unterstehen die übrigen Mawdliyat bei Hofe sowie die kalifatische Rechtsschule. Seine Auslegung der 99 Gesetze Rastullahs gilt als maßgeblich für das Kalifat, obwohl dies auch die einfluss- und traditionsreiche Kefter Schule der Mawdliyat für sich beansprucht. Deswegen verlangt dieses Amt von seinem Träger ein gutes diplomatisches Geschick. Außerdem wird vom Hohen Mawdli verlangt, sich in der Auseinandersetzung in Fragen der Glaubenslehre vor den Kalifen zu stellen und jegliche Kritik von ihm fernzuhalten. Als die 'zweite Säule' des Kalifates wird der **Khedive** betrachtet. Sein Titel bedeutet eigentlich 'Unterkönig', und so ist er auch zuständig für die alltägliche Verwaltung des Reiches und den Kontakt mit den verschiedenen kleinen Adligen und Amtsinhabern draußen im Lande und den Gesandten und Emissären im Ausland. Dem Khediven unterstehen die Emire und Sultane des Kalifats, die 'Stube für Briefwechsel' sowie das (etwas wirr sortierte) Archiv des Kalifen. Der Khedive ist zuständig für alle Dinge, die die Kompetenzen der Emire überschreiten, etwa die Förderung der Künste und Wissenschaften, und fungiert auch als Berater des Kalifen in Fragen der allgemeinen Politik.

Von naturbedingt großer Bedeutung ist die kalifische Schatzkammer, die dem **Almosar** untersteht, der ursprünglich nur für die Verteilung der mildtätigen Gaben zuständig war. Seit der Abschaffung des allmächtigen Großwesiramtes unter Malkillah II. al-Yanuf ist er auch in anderen Fragen der Finanzen die oberste Instanz: Er gebietet über die Münzpräger ebenso wie über die Steuereinnahmer, über die Zöllner wie über die Händler, die im Auftrage des Kalifen arbeiten. Auch ist er verantwortlich für die Führung der Steuerlisten, was als schwieriges und nur mäßig erfolgreiches Unterfangen in einem Land vieler Nomaden gelten muss. Vor allem aber ist er ein Handelsmann, denn anders als der Kaiser im Mittelreich zieht der Kalif nicht nur Steuern ein, sondern lässt auch mit seinem Geld wie ein normaler Kaufherr Karawanen laufen.

Schließlich wäre noch der **Mautaban** zu nennen: Der 'Vollstrecker' vollzieht beileibe nicht nur Todesurteile, er gebietet auch über die Gesamtheit der Bewaffneten, die in Krieg und Frieden den Willen des Kalifen vertreten, also über alle Reiterkrieger und Fußsoldaten, Hilstruppen und Büttel. Denn neben der Führung des Heeres im Krieg obliegen dem Mautaban auch die Sicherung der Wege und Straßen im Frieden und die Durchsetzung der Urteile, die von den Mawdliyat gefällt wurden.

Jede der 'Vier Säulen' hat selbstverständlich einen gewissen administrativen Unterbau, doch arbeitet dieser im dünn besiedelten Kalifat mit deutlich weniger Bediensteten als beispielsweise im Horasreich – auch weniger effektiv. Bürokratie liegt dem Novadi nicht, Probleme



werden anders gelöst. Sollte doch einmal Not am Manne sein und man fern im Lande etwas regeln wollen, so wenden sich die wortgewandten Administrativen gerne einmal an erfahrene rechtgläubige Reisende, die ohnehin auf dem Weg in die Oase sind – einen Umweg von einigen Tagen zu Ehren des Kalifen würde man ja schließlich wohl gerne in Kauf nehmen.

Für besondere Aufgaben kann der Kalif zudem Wesire ernennen, doch geschieht dies heute nur noch auf begrenzte Zeit. Zu oft häuften Hofbeamte in der Vergangenheit eigene Macht an. Bekannt sind Wesire für die Trinkwasserversorgung der Kalifenstadt Unau, aber auch für seinen Hofstaat, das Bildungswesen, den Fernhandel und anders mehr hat Malkillah Wesire ernannt.

Auch ein Nachrichtenwesen entbehrt das Große Zelt fast gänzlich. Bei einer Bevölkerung, von der gerade einmal 5 Prozent des Lesens überhaupt mächtig sind, verwundert das Fehlen von allgemeinen Druckerzeugnissen wenig, obgleich die Papyrusproduktion im Szingtotal blüht. Doch auch Ausrufert hört man nur zu besonderen Anlässen, etwa der Brautschau des Kalifen, der Geburt eines Thronfolgers oder dem Ruf zum Kriegslager.

RECHTSSPRECHUNG

Grundlage der kalifatischen Rechtssprechung sind nicht die 99 Gesetze Rastullahs, denn diese befassen sich mit dem geistlichen Recht, dem individuellen Verhältnis des Menschen mit Rastullah. Für die weltliche Rechtssprechung existieren zahlreiche Gesetzessammlungen, die von den Kalifen Omar und Mukkarib begonnen und vielfach ergänzt wurden und von jedem Kalifen als verbindlich erlassen werden müssen. Doch bei den Nomadenstämmen gelten jene Sammlungen nicht viel: Alte Traditionen bestimmen über Recht und Unrecht. Der Hairan – oder der Scheich – urteilen allein nach Rastullahs Gesetzen, Blutfehde und Selbstjustiz sind weit verbreitet. Der Kalif hat keinen Einfluss auf die Urteile, und Beschwerden – etwa von verurteilten Ungläubigen – finden in der Regel kein Gehör. In den Emiraten hingegen sitzen Bey oder Emir zu Gericht, welche die vom Kalifen erlassenen Gesetzessammlungen beachten müssen – und sogar stärker als die 99 Gesetze gewichten sollen. Schließlich müssen sie auch Recht über die Untertanen sprechen, die nicht rastullahgläubig sind – und das ist etwa ein Viertel der Bevölkerung des Kalifats. Ihnen zur Seite stehen erfahrene Mawdliyat als Rechtsbeistand. Oft kommt es auch vor, dass ein Emir, der nicht persönlich Recht sprechen will, einen Mawdli als Richter beauftragt. Auch der Kalif – nominell oberster Richter – delegiert diese Aufgabe an den Ersten Mawdli.

Üblicherweise wird das Schiedsverfahren angewandt. Der Geschädigte klagt vor dem Richter gegen den Schädiger. Beide dürfen sich des Rechtsbeistandes durch einen Mawdli bedienen. Der Prozess wird in aller Regel in der Öffentlichkeit ausgetragen. Klagen darf jeder Mann, auch Ungläubige – nicht aber Frauen. Für sie müssen der Ehemann, Bruder, Vater, Onkel oder ein anderer Mann Klage einreichen. Wenn eine Frau die Beschuldigte ist, wird an ihrer Statt der Ehemann – oder bei Unverheirateten der Vater – angeklagt.

Neben dem Kläger und dem Beklagten werden Tat- und Leumundszeugen gehört, die von beiden Parteien mitgebracht werden müssen. Beweisgegenständen wird üblicherweise kein großer Wert beigemessen.

Wenn die Klage vom Richter zurückgewiesen wird, erlegt er dem Kläger eine Entschädigungszahlung auf. Diese muss jener dem Beklagten zahlen, um den Ehrverlust durch die Anschuldigung zu vergelten. Wird der Beklagte dagegen schuldig gesprochen, legt der Richter die Strafe fest. Auf Eigentumsvergehen stehen Entschädigungszahlungen oder Schuldklaverei für bis zu neun Jahre, Vergehen gegen die Gesundheit werden mit entsprechenden Körperstrafen vergolten. Hierbei billigt der Richter dem Kläger – oder den Verwandten eines Toten – das Recht zu, selbst die Strafe zu vollziehen. Auch Todesstrafen dürfen so vollzogen werden, es sei denn, die beiden Streitenden einigen sich auf ein Blutgeld, das wiederum frei verhandelbar ist.

Beispiele für Vergehen und ihre üblichen Strafen

- Diebstahl, Betrug, Schmuggel: Entschädigung oder Schuldklaverei bis zu neun Jahren, je nach Schadenswert
- Pferdediebstahl: Todesstrafe
- Ehebruch (verheirateter Mann mit unverheirateter Frau): Entschädigungszahlung oder Zwangsheirat (Konkubinen sind jedoch erlaubt)
- Ehebruch (Mann mit verheirateter Frau): Kastration, Blendung oder Todesstrafe
- Mord: Todesstrafe
- Inzest: Verbannung oder Tod durch Eingraben im Wüstensand
- Körperverletzung: gleiche Körperverletzung durch den Kläger

Wenn das Kalifat selbst als Geschädigter auftritt – zum Beispiel bei Schmuggel oder Falschmünzerei, aber auch bei Desertion –, dann vertritt der Mautaban den Kalifen als Kläger. Der Mautaban vollstreckt auch die Todesurteile, die vom Ersten Mawdli oder dem Kalifen ausgesprochen werden. Bei schweren Verbrechen gegen die Gesetze Rastullahs treten Mawdliyat als Kläger auf.

Der Prozessverlierer zahlt die Richtergebühren. Da die Beamten des Kalifats allerdings nicht unbestechlich sind, kann es vorkommen, dass auch der Prozessgewinner dem Richter eine bestimmte Summe gezahlt hat.

Natürlich aber kommt nicht jedes Vergehen vor einen Richter. So wie es schon bei den Sippen und Stämmen üblich ist, die Vergeltung selbst in die Hand zu nehmen, so legt auch manch Geschädigter Hand an den ertappten Täter. Und nur selten drängt dann der Täter darauf, diese Ungesetzlichkeit vor den Richter zu bringen.

MILITÄR

Wie es bei einem Volk von Wüstenbewohnern kaum verwundert, stellen die freiwilligen Wüstenreiter das Gros der Streitmacht. In Kriegszeiten scharen die Sultane alle erwachsenen und körperlich gesunden Männer um sich und führen diesen recht wilden und undisziplinierten Haufen in die Schlacht. Der Kalif beziehungsweise sein Mautaban besitzt dann die Pflicht, aus diesen verschiedenen Stammesaufgeboten ein Heer zu formen. Auch die Emire müssen Heere ausheben.

An Strategie ist bei den heißblütigen Novadis nur schwer zu denken, führen sich die Reiter doch meist genau so auf, als würden sie eine Karawane überfallen. Die schrecklichen Verluste des Krieges gegen Al'Anfa haben jedoch bei einigen Sultanen die Erkenntnis mit sich gebracht, dass ein geordnetes Vorgehen seine Vorteile hat.

Die Organisation des stehenden kalifatischen Heeres ist sehr einfach gehalten. Unterschieden wird nur nach *Spahija* (der Reiterei) und *Askarija* (dem Fußvolk). Von beiden gibt es im Kalifat je 500 Kämpfer, erfahrene und gut ausgebildete Männer. Eingeteilt sind sie in Einheiten zu je 50 Mann, den *Lanzen*.

Je nach Herkunft und Temperament sind für die Spahija verschiedene Waffengattungen vorgesehen: Leichte Lanzenreiter (die wie die Wüstenkrieger fast ohne Rüstung und ohne Schild kämpfen und ihre beidhändig geführte Lanze noch beim Ansturm für allerlei Finten und Tricks nutzen), Schwere Lanzenreiter (die mit Stoßlanze und plattenverstärktem Ringelpanzer den mittelreichischen Rittern ähneln), die langsamen, aber wirkungsvollen Armbrustschützen auf ihren Kamelen, und schließlich noch Botenreiter (die oft nicht mit mehr als Bogen und Dolch bewaffnet sind). Ebenfalls zu den berittenen Einheiten werden die wenigen Streitwagenfahrer (meist tulamischer Herkunft) gerechnet.

Unter den Askarija ist eine ausdrückliche Einteilung nach Waffengattungen nie üblich geworden, man achtet allenfalls darauf, Nah- und



Fernkämpfer in getrennte Einheiten zu stecken. Kommandiert wird eine Lanze – sowohl bei der Infanterie als auch der Kavallerie – von einem *Agha*.

Die Aufgebote, welche die Wüstenstämme im Krieg ausheben, kennen nur in den seltensten Fällen andere 'Offiziere' als eben die heimatischen *Hairanim*, *Scheichs* und den Sultan. Der Oberbefehl über das gesamte Heer liegt beim *Mautaban*, der natürlich auch an Befehlen des Kalifen gebunden ist.

Die Besoldung der Krieger des Kalifen ist recht unterschiedlich: Die einfachen Soldaten erhalten neben der Verpflegung 9 Zechinen pro Gottesnamen, ein *Agha* dagegen bekommt bereits 27 Zechinen und hat dazu Anspruch auf eine regelmäßige Zuwendung aus der Schatzkammer des Kalifen, wenn er einmal zu alt zum Kämpfen sein sollte. Diese Regelung gilt allerdings nur für die Zeit des Friedens. Ist eine Einheit irgendwo im Krieg, wird automatisch kein Sold mehr gezahlt – die Krieger bekommen stattdessen je nach Rang und Leistung bestimmte Anteile an der Kriegsbeute. Auf diese Weise soll erreicht werden, dass alle Kämpfer zu raschen und kühnen Attacken motiviert werden. Die große Bedeutung, die die Beute für die Entlohnung der Krieger hat, stellt vielleicht auch die größte Schwäche des kalifischen Heeres dar: Denn so ist kaum ein Heerführer zu taktisch sinnvollem Abwarten zu bewegen. Seine an rasche Angriffe gewöhnten Soldaten würden schnell die Geduld und die Disziplin verlieren und auf eigene Faust Attacken reiten.

Die Elite des Kalifen: die *Murawidun*

Eine besondere Rolle spielen die *Murawidun* – eine Einheit Krieger, die bereits von *Malkillah II.* geschaffen wurde und der maßgeblich die Eroberung der südalmadanischen Hauptstadt *Omlad* im Jahr 927 BF zugeschrieben wird. *Murawidun* sind Kämpfer, die bereits als Kinder auf Schulen ähnlich den mittelländischen Kriegerakademien kamen – teils als Waisen aufgenommen, teils als Sklavenkinder gekauft und freigelassen.

Die Jungen wachsen mit ständigen Waffenübungen auf und werden als 'Mündel des Kalifen' zu Stolz und Gehorsam gegenüber dem Herrscher erzogen. Bis zu ihrem achtzehnten Jahr werden sie gedreht und danach einem der drei *Batalyuni* zugeteilt. Jedes besteht aus 33 dieser Furcht erregenden Elitekriegern.

Ein *Murawid* ist erfahren mit Ross und Waffen und vor allem absolut loyal gegenüber dem Kalifen, da er keine Bindung an eine Sippe kennt. Die 'Mündel des Kalifen' sind einzig auf den Kampf und dem Gehorsam gedreht. Sie werden kaum in allgemeinem Wissen wie Lesen, Schreiben oder gar Etikette geschult. Aus früheren Zeiten wird gar berichtet, dass sie selbst des Sprechens unfähig gewesen wären, und nur das Gehorchen gelernt hätten. Vielleicht mag das daran gelegen haben, dass man ihnen bereits als Kleinkind die Zunge herausgeschnitten hat. Solche grausamen Zeiten seien allerdings vorbei – heißt es.

WÄHRUNG

Das Kalifat kennt ein eigenes Münzsystem. Im Umlauf sind der goldene *Marawedi* (zu zwei Dukaten), die silberne *Zechine* (zu zwei Silbertalern) und der kupferne *Muwlat* (zu fünf Kreuzern). Die Münzpräge des Kalifats befindet sich in *Mherwed* und wird auch nach dem Umzug des Kalifen nach *Unau* dort verbleiben. Das Gold für den *Marawedi* muss erhandelt werden, da das Kalifat kaum eigene Goldvorkommen besitzt. Schon einige Male wurden die Goldkarawanen überfallen, aber sie sind stets streng bewacht. Silber und Kupfer findet man in den Eternen und Hohen Eternen sowie in den *Amhallassih*-Kuppen.

Diese Münzen wurden erst von Kalif *Malkillah III.* eingeführt, daher passiert es zuweilen, dass unachtsamen Reisenden noch alte Piaster,

Denar und Shekel aus der Zeit des unglückseligen Kalifen *Abu Dhelrumun* erhalten. Jene werden bei den Geldwechslern nur noch zu einem Bruchteil ihres aufgeprägten Wertes angenommen (besonders hoch ist die Differenz beim Piaster, dessen Nennwert 13-mal höher lag als sein Materialwert). Daher sind Fremde gut beraten, frühzeitig ihre Reisekasse umzutauschen, ansonsten droht ihnen unweigerlich, übers Ohr gehauen zu werden. In der Wüste selbst zählt weniger die klingende Münze als eine vernünftige Tauschware.

STEUERN UND ZÖLLE

Nur die *Emire* unterstehen dem Kalifen und sorgen für die Erhebung der Steuern. Die Sultane haben zwar für die Erfüllung der Anweisungen des Kalifen für die Abgaben der einzelnen Stammesverbände Sorge zu tragen, doch sind die Besteuerungen nicht gegen den Willen der Stammesverbände durchsetzbar, da die nomadisierenden *Novadis* zum Zwecke der Besteuerung schwer greifbar sind. Ferner ist die regionale Macht der Sultane groß, mitunter so groß, dass es sich ein Sultan leisten kann, die Anweisungen des Kalifen zu ignorieren.

Mit dem Beginn der Regenzeit in den Wintermonaten begeben sich die meisten Stammesangehörigen zu ihren Oasen und stellen die Abgaben für den Kalifen zusammen. Die Höhe und Qualität der tatsächlich geleisteten 'Gaben' hängt maßgeblich vom Ansehen des Kalifen ab. Die Abgaben der Stammesverbände setzen sich aus verschiedensten Gütern oder Geld zusammen.

Die Zollerhebung hängt maßgeblich vom Willen des lokalen Herrschers und des Zöllners ab. Die Waren ausländischer Kaufleute werden grundsätzlich höher besteuert als die einheimischer Händler. Die bornischen Handelsherren haben jedoch oft mit den örtlichen Potentaten Abkommen für den zollfreien Handel geschlossen, was der Zöllner jedoch auch nicht immer gelten lässt. Eine Beschwerde verläuft meist im Sand. In *Amhallah*, *Mherwed* und *Unau* kann man jedoch mit größerer Gesetzestreue und daher stabilen und für alle Händler gleich hohen Zöllen rechnen.

Auf den Karawanenrouten durch die *Khôm* sorgen die Sippen der einzelnen Stammesverbände für die Abgabe von Zoll in Form von Gebrauchsgütern. Ausländischen Reisenden mag diese Art der Besteuerung eher wie Wegelagererei vorkommen. Das Kalifat ist von zahlreichen Bergen umgeben und kann oft nur über Pässe erreicht werden. An diesen Pässen sorgen die Zöllner der Passfesten dafür, den Passzoll einzufordern.

Reisende Abenteurer und Kaufleute, die sich den Sitten und Gebräuchen nicht anpassen, werden die Macht des hiesigen Potentaten bald zu spüren bekommen.

TIPPS ZUM SPIEL IM KALIFAT

Das Kalifat sollte mittelländischen Reisenden stets als gefährlich fremd präsentiert werden: Man reist nicht 'mal eben' nach *Keft* oder *Unau*, denn die Natur verzeiht Unkenntnis und Fehler ebenso wenig wie die stolzen und unbarmherzigen Einheimischen. Das Land eignet sich gut als Schauplatz entbehrungsreicher Expeditionen und Handelsreisen. Vergessene Orte inmitten der unwegsamen Wüste, die man anhand alter Sagen aufspürt oder über die man während eines Sandsturms zufällig stolpert, bilden ebenso geeignete Themen wie die zahlreichen Blutfehden der *Novadis* untereinander oder mit ihren Nachbarvölkern. Für Fremdlinge ist es fast unmöglich, die Freundschaft und das Vertrauen der Wüstenstämme zu gewinnen, und nur echte Helden können es schaffen.

Das Rollenspiel im Kalifat von *Unau* bietet Ihnen mannigfache Möglichkeiten, die sich Ihnen nirgendwo anders in *Aventurien* bieten. *Khôm*, Nomadentum, Patriarchat und *Rastullah*-Glaube sind die prägenden Merkmale dieser Region – und mit seltenen Ausnahmen auch nur dieser Region.



Nirgendwo sonst außer im Kalifat gibt es eine vergleichbare Wüste in Aventurien, denn die Gor ist ein Sonderfall der aventurischen Regionen; sie ist wirklich tot und von arkanen Erschütterungen der vergangenen Jahrtausende sphärisch labil. In der Khôm hingegen ist Leben durchaus möglich, doch sind seine Bedingungen hart. Hier gibt es endlose Dünenmeere, karge Geröllfelder, Oasen und Wadis.

Für das Spiel bietet diese Landschaft die Chance, Handlung und Geschehen vollends auf die Charaktere von Spieler- und Meisterfiguren zu konzentrieren. Wenig Ablenkung gibt es hier, die extreme Umwelt zwingt zur Gemeinsamkeit, schärft die Sinne für das wirklich Wichtige, aber auch für das eigene Selbst. Eine Reise durch die Wüste ist immer auch Selbsterfahrung – erst recht für einen Ortsfremden. Zugleich aber fasziniert die Natur mit ihren ungeahnten, oftmals kleinen Schönheiten, beispielsweise nach einem Regenschauer oder in Gebieten bizarrer Felsformationen. Vorbilder für diese Aspekte des Spiels im Kalifat können sie großen Filmen oder der Weltliteratur entnehmen. Entsprechende Inspirationsquellen finden sich in der Auflistung im Anhang auf Seite 190.

Die endlose Wüste oder die Tristesse des Cichanebi-Salzsees aber mögen auch bald Eintönigkeit am Spieltisch heraufbeschwören, wenn sich die Spieler schwer auf Seelen- und Naturaspekte einstellen lassen. Spätestens sobald Sie diese Gefahr bemerken, ziehen Sie Handlung und Tempo an und bringen Sie fantastische Momente ins Spiel. An diesen ist das nur stellenweise zivilisierte Kalifat besonders reich, und Sie finden in den vorliegenden Texten zahlreiche Hinweise auf sie. Schmücken Sie diese, beispielsweise die zahlreichen Geistererscheinungen entlang des Cichanebi, nach Belieben aus oder ersinnen Sie neue.

Das **Nomadentum** ist eine stützende Säule des politischen und religiösen Systems des Kalifats. Zwar gibt es Städte und die eher landwirtschaftlich geprägten Emirate, doch sollten sich diese eher als Besonderheit denn als die Regel darstellen. Das Erreichen einer Oase oder Stadt sollte bei den Spielercharakteren für Erleichterung und ein gewisses Sicherheitsgefühl am Ende einer mühevollen Reise sorgen.

Ansonsten aber sind die Helden auf die Nomaden der Wüste und Steppe angewiesen. Orientieren Sie sich hier am Vorbild der afrikanischen Tuareg, der Berber, Beduinen oder Nomaden Vorder- und Zentralasiens. Jede Sippe hat ihren eigenen Charakter, ist sich gegenseitig Freund oder Feind. Dies bietet dem Spielleiter die Chance, je nach Bedarf eigene Sippen zu kreieren, ohne dabei Gefahr zu laufen, offiziellen Publikationen entgegen zu arbeiten. Die Nomaden können dabei ähnliche, gleiche oder konträre Interessen verfolgen wie die Helden, können als Retter in der Not auftreten, als düstere Bedrohung, als Hüter von ewigen Geheimnissen, als nur schwer zu überzeugende Verbündete, als sozial nur schwer zugänglicher Zirkel – und was Ihnen mehr einfällt.

Berücksichtigen Sie hierbei stets die generellen Aspekte eines nomadisierenden Volkes: Die Novadis betreiben Wandervielzucht (Pferde, Esel, Ziegen, Kamele, Schafe, selten Rinder), wechseln daher regelmäßig – etwa einmal im Gottesnamen – ihren Aufenthaltsort und mögen dabei Schwierigkeiten beim Auffinden neuer fruchtbarer Gegenden haben – vielleicht, weil eine andere Sippe schneller war oder zuvor eine bekannte Wasserstelle ausgeschöpft hat. Dabei zieht der geschlossene Familienverband mitanzug dem Hausrat und Zelten das ganze Jahr über mit den Herden umher, und nur zeitweise trennen sich kleine Gruppen von der Sippe, um spezielle Aufgaben zu erfüllen. Die Novadis schweifen aber nicht willkürlich umher, sie folgen vielmehr traditionell festliegenden Wanderwegen zu den jeweiligen Weiden, die oft als ihr Eigentum verstanden werden.

Nur in den Oasen wird ergänzender Feldanbau betrieben, beispielsweise Hirse oder Kürbisse. Generell aber müssen pflanzliche

Nahrungsmittel eingekauft oder getauscht werden. Hierbei könnten weit gereiste Fremde durchaus eine wichtige vermittelnde Position einnehmen.

In Aventurien herrscht Gleichberechtigung der Geschlechter – fast überall. Während aber beispielsweise in Aranien das Matriarchat stark ausgeformt ist, hat das **Patriarchat** im novadischen Kulturraum seine stärkste Ausprägung (lässt man einmal Ferkinas oder gar Orks außen vor). Frauen werden in ihrem Wert oftmals noch hinter dem Pferd angesetzt, Berücksichtigen Sie das beim Bespielen des Kalifats.

Heldinnen sollten zunächst einen schweren Stand haben, sich vielleicht gar dazu genötigt fühlen, sich als Mann zu verkleiden, um sich den Respekt der Männer durch spätere Ruhmestaten mühsam zu verdienen (und dann ihr wahres Geschlecht zu offenbaren). Sie können sich auch verschleiern und als Frau eines Helden ausgeben. Ein Rest Skepsis aber wird ihnen wohl immer entgegengebracht werden.

Die Tatsache, dass Frauen eine untergeordnete Rolle in der novadischen Gesellschaft spielen, wird zwar weitestgehend auch unter traditionsbewussten Frauen akzeptiert, aber vielleicht ist gerade die Novadi Ihrer Spielrunde eine, die hinaus in die Welt zog, um diesem Schicksal zu entinnen. Starke Frauencharaktere Ihrer Spielrunde könnten bei einer Reise durch die Khôm aber auch Anstoß an der hier herrschenden Gesellschaftsform nehmen – und es dürfte ein Abenteuer ganz eigener Art sein, dies an- oder auszuspielen. Vielleicht wahren die Frauen einer Sippe ja auch Geheimnisse vor den Männern? Der Schlüssel zur Lüftung derselben kann hier nur eine Heldin sein. Überziehen Sie auch zur Frustration des Spielers einer Heldin die Restriktionen gegenüber dieser nicht maßlos, machen Sie den isolierten Status des Charakters aber dennoch bewusst. Auch wenn es ansonsten nicht Ihre Art ist: Lassen Sie im Kalifat durch Ihre Spielleitercharaktere unverfroren 'den Macho raushängen'.

Eine Novadi spricht nicht mit fremden Männern, und wenn ein Fremder sie anspricht, werden ihre Brüder oder ihr Mann aggressiv. Es ist daher für männliche Helden schwierig, beispielsweise eine Zeugin eines Verbrechens zu befragen. Wenn die Helden in ein Zeltlager kommen, verschwinden alle Frauen und Mädchen in die Zelte. Wenn eine Novadi-Frau irgendein Anliegen hat und Helden beauftragen will, muss sie das heimlich tun und riskiert ihren guten Ruf dabei. Oder nehmen wir das Beispiel, in dem die Helden ein Mädchen aus der Gewalt einer Räuberbande befreien: Hier könnte es sein, dass die Verwandten das 'beschutzte' Mädchen umbringen oder aber gegen einen kleinen Brautpreis zu dem Räuberhauptmann zurückschicken, weil sie nun ja wohl kein anderer mehr haben will. Eine Heldin, die unverschleiert herumläuft und sich nicht durch schwere Bewaffnung Respekt verschafft, wird als Sklavin oder Hure angesehen und behandelt werden.

Prägendes Moment des Kalifats ist weiterhin der **Rastullah-Glaube**, zu dem Sie umfangreiches Material in dieser Spielhilfe vorfinden. Fiktive Religion birgt im Spiel stets das Problem der Ernsthaftigkeit. Achten Sie bei der Auswahl der Spielercharaktere – aber auch bei deren Spieler – darauf, dass es sich um solche handelt, die sich in die Atmosphäre einer Rastullah-gefälligen Umgebung einführen oder dies lernen können.

Die Religion ist im Kalifat allgegenwärtig, was nicht heißt, dass alle Novadis besonders fromm sind. Doch Gesellschaftsform, Rechtswesen und Sprache sind durchzogen von den 99 Gesetzen des All-Einen. Geben Sie novadischen Helden hier die Chance, ihren anderswo so häufig eingeschränkten Charakter voll zu entfalten. Profanisieren Sie den Rastullah-Glauben allerdings auch nicht: Auch hier gibt es zahlreiche Mythen und Märchen, die einen wahren Kern haben mögen. Stellen Sie den Glauben immer als etwas nur schwer Greifbares dar.



Ziehen Sie natürlich in Betracht, auch 'Ungläubige' mit auf die Reise durch das Kalifat zu nehmen – ebenso wie die Möglichkeit, dass es durch das Erlebte (oder um einer sicheren Todesstrafe zu entgehen) zu einer Konvertierung zum Rastullah-Glauben kommt. Die Konvertierung eines Helden stellt dabei ein Ereignis dar, das ganz besonders hohe rollenspielerische Herausforderungen birgt.

Ansonsten übertreiben Sie die Konfrontation der Religionen nicht. Zwar gibt es Fanatiker auf jeder Seite, doch wenn Ihre Gruppe rein aus solchen Charakteren besteht, wird Ihr Abenteuer rasch ausarten. Lassen Sie die Helden vielmehr Wege finden, die religiösen Hürden zu überwinden, um das eigentliche Problem ihrer Queste anzugehen. Stellen Sie auch die Novadis keinesfalls rundweg als fanatische Glaubenskrieger dar. Diese gibt es wie überall anders zwar auch. Der durchschnittliche Novadi hingegen wird sich und sein Volk zwar stets als die Krone der Schöpfung betrachten, doch durchaus zur Kooperation mit den Helden bereit sein – wenn vielleicht auch mit gewisser Geringschätzung.

Auch bei religionsspezifischen Themen ist dabei klar: Von Frauen wird generell keine eigenständige Meinung zu glaubensphilosophischen Fragen erwartet – oder besser: geduldet.

Schließlich bietet das Spiel im Kalifat die Möglichkeit, diverse Aspekte der höheren und niederen Politik einzubinden. Das Kalifat ist ein flächenmäßig großer, militärisch punktuell kräftiger und wirtschaftlich nicht zu verachtender Staat, den viele Handelsrouten queren. Die Gunst des Kalifen sowie der Stammessultane zu erlangen – und zu halten – ist daher eine wichtige Aufgabe vieler Nachbarländer und Handelsherren. Eine Ausnahme bilden hier sicherlich Al'Anfa und Mengbilla, die ihre Niederlage noch immer nicht überwunden haben und die dem Kalifen nichts Gutes wünschen. Hier könnten Helden als Spione engagiert werden – oder solche aufdecken.

Wie überall in Aventurien lassen sich auch im Kalifat diverse Ver-

schwörungs- und Intrigenplots ansiedeln. Würzen Sie diese hier mit einer Prise Wüstenflair, spezifischer novadischer Grausamkeit und der großen Macht der Auftraggeber. Das Machtgefälle im Kalifat ist meist größer als anderswo (mit der sicheren Ausnahme vom Erzfeind Al'Anfa), denn entweder ist man einfacher Hirte, Handwerker oder Kämpfer, oder man herrscht als großer Potentat über einen Stamm, ein Sultanat oder Emirat. Politische und wirtschaftliche Macht hängt hier immer unmittelbar zusammen, einen wirklichen Mittelstand gibt es so gut wie nicht.

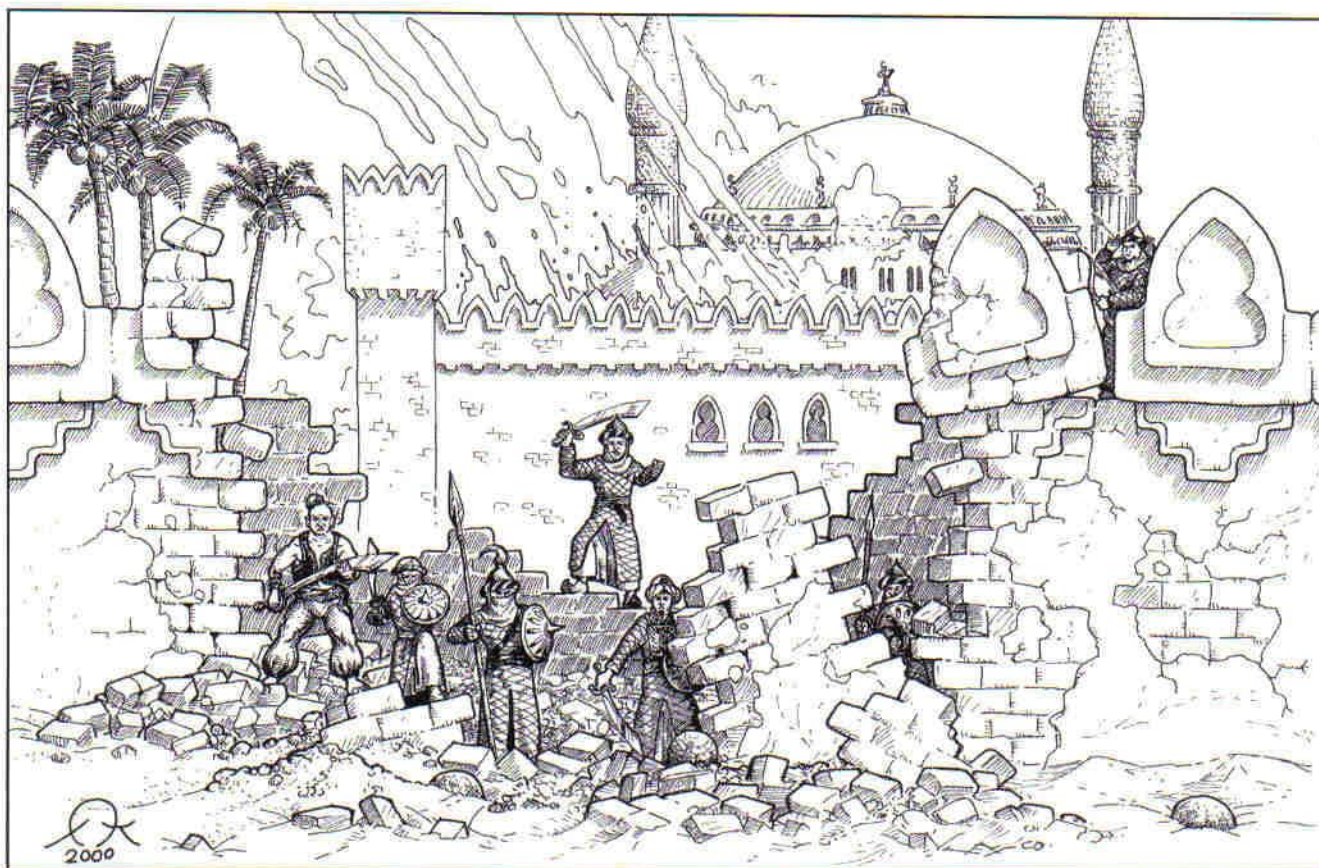
Novadis in der Fremde

Die hier vorgestellten Informationen zum Spielen eines Wüstensohnes oder einer Wüstentochter sind keinesfalls ausschließlich und in Stein gemeißelt. Es gibt mit den verschiedenen Nomadenstämmen, den Händlern und Räubern, den sesshaften Fellachen in den Emiraten und dem spürbar hohen ungläubigen Anteil der Bevölkerung des Kalifates zahlreiche verschiedene Gruppen, aus denen ein Held stammen kann. So ist eine fast beliebige Variation von Fanatismus, Glaube und Stolz möglich.

Wenn Sie einen Novadi spielen möchten, der aus seinem Heimatgebiet ausgezogen ist, so achten Sie darauf, welche Eigenschaften und Ansichten Sie ihm mit auf den Weg geben.

In den 99 Gesetzen wird der Umgang mit Ungläubigen streng geregelt. Gegen diese Gesetze verstößt der typische Helden-Novadi jedoch ständig, also bedarf es einer eingehenden Klärung, wie er mit dieser Glaubensfrage umgeht. Ist er ein frommer oder eher mäßig gläubiger Anhänger Rastullahs? Hat er einen Grund, höhere Ziele, die es legitimieren, dieses Gesetz außer Kraft zu setzen? Oder ist er hin- und hergerissen zwischen seinen ethischen Grundsätzen und dem Gebot der aktuellen Situation?

Aus dieser und anderen Fragen ergeben sich interessante Aspekte für das Spiel eines Novadi, wodurch das Rollenspiel in der Gruppe bereichert werden kann.





DIE FERKINAS

»In den Gebirgen nördlich und östlich der Khôm-Wüste, von der Schneegrenze bis an den Rand der Ebenen, leben die Ferkinas, vor allem die Shai'Aian im Raschtulswall und die Mheresch in den Khoram-Bergen. Es sind urtümliche Bergbarbaren, die als Räuber auf kleinen Zottelpontys in die Täler vordringen, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Sie kennen kein Metall, keine Schrift, keinen Ackerbau und nicht das Rad, sondern leben von der Jagd und ihren Herden, mit denen sie umherziehen. Weder der Zwölfgötterglaube noch die Rastullah-Lehren haben sie überzeugen können. Vielmehr huldigen sie dem Götterpaar Raschtula und Rascha, dem

sie in bestialischer Weise Menschen opfern. Bei den Tulamiden in Mhanadistan und Aranien genießen sie ungefähr den gleichen Ruf wie die Orks bei den Mittelreichern; manche Städter und Bauern sprechen ihnen gar das Menschsein ab. Dabei ist selbst ihre Sprache dem Tulamidya ähnlich. Die Ferkina-Frauen sind Eigentum der Männer, wie bei den Novadis, mit denen diese Wilden ohne Zweifel verwandt sind. Der Reisende erkennt Ferkina-Krieger an den blutroten Kopfstüchern, mit denen sie ihre Gesichter verhüllen, aber dann ist es bereits zu spät.«

—Groszer Aventurischer Almanach, Vinsalter Ausgabe, 998 BF

Die Lande der Ferkinas für den eiligen Leser

Geographische Ausdehnung: Raschtulswall, Raschtulturm, mhanadisches Hochland, Khoram-Gebirge, Berge östlich der Khôm-Wüste (Unau-Berge, Aschubim, Awalakim, Stierbuckel, Thalus-Massiv)

Landschaften: bewaldetes Gebirge, Wiesen oberhalb der Baumgrenze, Steppen und Halbwüsten der Hochebenen

Gewässer: Bosquir, Kamah, Gadang, Erkin, Mhanadi, Ongalo, Thalusim

Geschätzte Bevölkerungszahl: 35.000

Wichtige Verkehrswege/Handelsrouten: Pass zwischen Raschtulswall und Raschtulturm, Karawanenweg entlang des Südrands des Khoram-Gebirges, Karawanenweg Mherwed – Unau

Vorherrschende Religion: Schamanismus: Glaube an das Götterpaar Raschtula (Kampf) und Rascha (Rausch) und ein Leben im Jenseits, das das Gegenteil des Diesseits ist; Verehrung von Naturgewalten, Elementar- und Ahngeistern

Wichtige Mächtegruppen: Stammesverbände der Shai'Aian und Mheresch

Magie: Schamanismus, Druidentum, Tiergeist-Besessenheit

Sozialstruktur: viele kleine, verfeindete Stämme, in Sippen unterteilt; Patriarchat

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Adawadt (Riese), Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch (Trollschamane), Rachwan iban Muyanshîr (Ober-Druide des Eises und Sprecher der Druiden von Drakonia), Yistarrech (Verderben bringender Häuptling), Zulhamid und Zulhamin (mythische Stammeltern der Menschen)

Wundersame Örtlichkeiten: Schlund (Ingerimm-Heiligtum am Raschtulswall), Tarf'El-Hazaqur Mor (Feueranbeterinnen-Kloster im Raschtulswall), Raschtul Kandscharot (Kultstätte des Los im Raschtulswall, wo der Lichtvogel erscheint), Drakonia (Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, Magierakademie), Djer Tulam (höchster Berg Aventuriens), Trollburgen der Tölpatatsch, Djer Anghravash (zentraler Berg im Brillantzwergen-Königreich Angralosch, Raschtulswall), Keshal Laila (Marbidenkloster im Khoram-Gebirge), Klöster der Beni Uchakani und Al'Drakorhim (Hadjinim-Orden)

DIE KULTUR DER FERKINAS

AUSSEHEN UND KLEIDUNG

»Der Ferkina verkörpert die tulamidische Rasse in Reinform, wie man sie im Flachland nur noch selten antrifft. Mittelgroß, schlank und sehnig, mit raubvogelhaftem Gesicht und rabenschwarzem Haar, hält der edle Sohn der Berge sich stolz aufrecht, von keiner bäuerlichen Arbeit krumm gebeugt. Seine Zähne sind weiß und makellos, da er nur Fleisch isst und keinen Zucker kennt. Die von Natur aus hellbraune Haut ist von der Sonne verbrannt und dunkel geigerbt. Aus seinen kohlschwarzen Augen blickt die Wildheit eines ungezähmten Raubtiers.«

—Durchs wilde Mhanadistan, Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF

Ferkinas tragen für gewöhnlich enge Hosen aus Lederflecken verschiedener Herkunft und Farbe. Der Oberkörper wird fest in Wolldecken oder Felle gewickelt, die tags vor der Sonne und nachts vor dem kalten Bergwind schützen; die Füße stecken in festen ledernen Schuhen. Männer und Frauen kleiden sich ähnlich, müssen doch die einen wie die anderen in ihren Kleidern klettern und reiten können. Als zusätzliche Zier sind unter Männern Pelztrophäen sehr beliebt, wie etwa die Schultermähne der Khoramsbestie. Leder wie Wolle sind farbenprächtig bestickt, die Wollfäden werden mit zahlreichen mineralischen Stoffen gefärbt, in deren Verarbeitung die Ferkinas große Kunst erlangt haben. Jeder Stamm und jede Sippe hat eigene Farben und Muster, mit denen die Kleidung unverwechselbar gekennzeichnet wird. Manche bevorzugen figürliche Stickereien, etwa reitende Krieger, Jagdszenen, Raubtiere, Bilder von Folterungen oder ausschweifenden Festen. Andere ziehen abstrakte Muster vor, wie man sie auch von tulamidischen Teppichen kennt. Bei einigen Stämmen

haben die Wolldecken und Gürtelschärpen Fransen; manche verziern sogar die Hosennähte mit Fransen aus Wollfäden, Leder, Tierhaaren oder dem Haupthaar erschlagener Feinde. An der Kleidung erkennt ein Ferkina-Krieger auf den ersten Blick, ob ein anderer Ferkina zu einem Stamm der näheren Umgebung gehört, welche Blutfehden also mit ihm auszutragen sind.

Alle erwachsenen Ferkina-Männer tragen jedoch die gleichen berüchtigten blutroten Schleier um den Kopf, die oft das ganze Gesicht bis auf die Augenpartie verdecken. Dies geschieht allerdings nur, wenn der Ferkina sein Opfer nicht als ernst zu nehmenden Gegner betrachtet – wie es bei allen Angriffen auf Nicht-Ferkinas üblich ist. Für die blutrote Farbe ist als einzige keine mineralische Grundlage bekannt, und so behaupten die Märchenerzähler des Flachlands seit eh und je, sie würden mit dem Blut der Opfer eines Raubüberfalls gefärbt. Und da derlei Tönung bekanntermaßen schnell braun wird, müssten die Ferkinas eben oft genug Überfälle veranstalten ... (Tatsächlich wird der rote Farbstoff aus einer Blattlaus-Art gewonnen, die auf Kakteen lebt.)

HAARTRACHT, SCHMUCK UND PARBEI

»Von Kultur, von Zivilisation kann beim Ferkina keine Rede sein. Aber kann man ihm das zum Vorwurf machen? Nein! Sein harter, karger Lebensraum erlaubt ihm keine feine Lebensart. Der Ferkina badet nicht, denn allzu leicht könnte er dabei erfrieren. Um schreiben zu lernen, fehlen ihm Zeit und Papier. Ist es da verwunderlich, dass er sich seine Heldentaten ins Gesicht zeichnen lässt? Kleine Punkte und Striche geben Aufschluss über Stamm und Sippe, eine sternförmige Narbe steht für einen



getöteten Gegner, ein Brandmal über der Nasenwurzel für Magie. Für den Sieg über Drache, Harpyie oder Echsenmonster wird ein Bild desselben in die Haut gegraben. Der Gelehrte mag Empfehlungsschreiben vorziehen – der Wilde gefällt sich mit Schmutz und Narben ebenso gut.
—Durchs wilde Mhanadistan, Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF

Als wären die Stickereien auf der Kleidung nicht Kennzeichen genug, wird bei allen Ferkinas auch noch der alte Brauch der Gesichtszeichnung geübt, den man sonst nur noch von den wildesten Stämmen der Khôm kennt. Die Stammes-, Sippen- und individuellen Ehrenzeichen werden den Krieger rituell mit Obsidian in die Haut geritzt oder mit glühenden Steinchen eingebrannt. Die Ehrenmale werden für getötete Feinde und besondere Heldentaten erweitert. Der Ferkina legt großen Wert darauf, dass sein Gegner erkennt, wie gefährlich er ist, und dieser hat ein Anrecht auf dieses Wissen. Die Male im Kampf zu verhüllen, wie es bei Karawanenüberfällen geschieht, gilt unter Ferkinas als ungeheuerliche Beleidigung. Talismane sind bei den Ferkinas selten, Leibschmuck dagegen ist sehr beliebt. Viele Männer tragen in Ohrfläppchen, Nasenflügeln und sogar Lippen Ringe aus Knochen, Horn oder Gold. Andere bevorzugen Halsketten und Armbänder aus Raubtierzähnen und -krallen. Die Frauen hängen sich kleine Quarze und andere Halbedelsteine an Lederschnüren um den Hals oder flechten sie sich in die Haare. Im Tiefland erbeuteter Schmuck landet meistens bei den Frauen, die auch Gold- und Silbermünzen durchbohren und zu Ketten aufädeln oder auf Decken und Schärpen nähen. (Die weit begehrteren Kupfermünzen dagegen werden zu Werkzeugen verarbeitet.) Ihre Haare tragen die meisten Ferkinas lang, zottelig und ungebändigt wie die Mähnen der wilden Tiere, die sie bewundern. Bei vielen Stämmen gilt ein Vollbart als Zeichen von Manneskraft. 'Echsenhafte' Kahlheit und Bartlosigkeit erscheint den Ferkinas hässlich und verdächtig. Jemandem Haare oder Bart abzuschneiden ist eine schlimme Demütigung, und ein Ferkina, der unter Haarausfall oder schütterem Bartwuchs leidet, wird über kurz oder lang entweder einen würdigen Tod anstreben oder in die Fremde ziehen.

GEMÜT UND SITTEN DES VOLKES

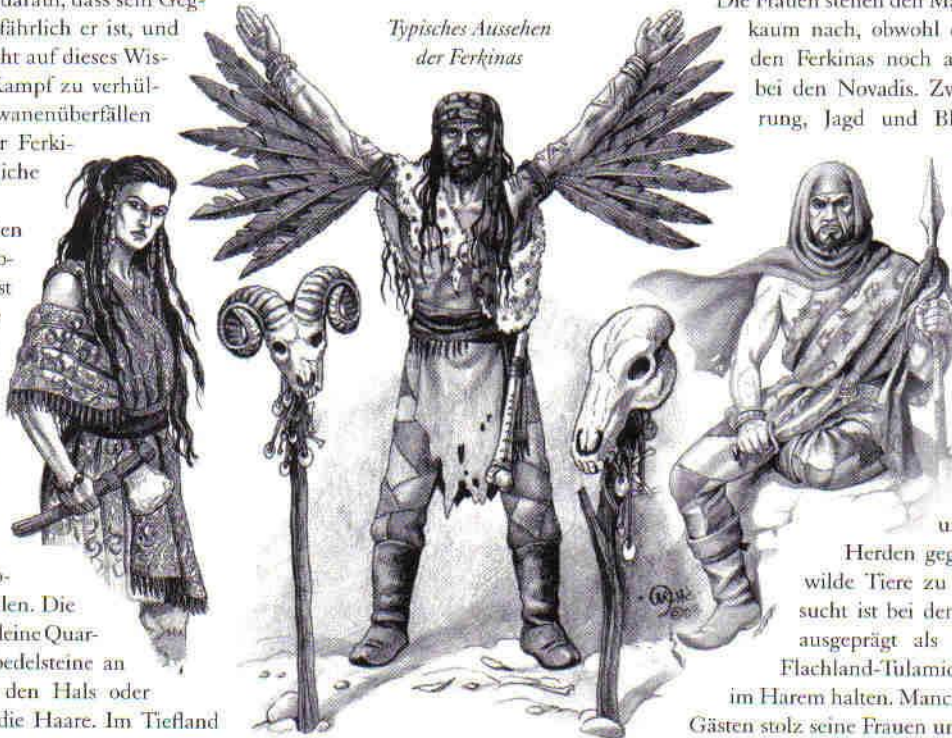
Die Ferkinas leben noch immer so wie alle Tulamiden vor dreitausend Jahren, als die Täler für Warmblütige tabu waren. In der Kälte des Hochgebirges waren sie sicher vor den Schrecknissen der Echsenzeit. Dafür nahmen sie ein Leben in Kauf, das nur den Zähmsten und Anspruchselosten eine Überlebenschance bot. Heute richtet sich ihre entsetzliche Wildheit nicht mehr gegen die Urechsen, sondern gegen die 'Blutlosen im Tal', die das Leben der 'Wahren Menschen' aufgeben haben.

Die gesamte Kultur der Ferkinas wird vom Kampf und von ihrer Jenseitsvorstellung bestimmt: Nach ihrer Meinung ist das Leben nach dem Tod das direkte Gegenteil dessen, das man auf Dere geführt hat. Für die Berglandbewohner, ständig frierend und von tausenden Ge-

fahren bedroht, wird das Jenseits ein Paradies mit unerschöpflichen Quellen der Labsal. Für den aber, der sich vom Blut und Schweiß der anderen ein schönes Leben macht, wird das nächste Leben zu ewiger Pein, und den Feigling erwarten Gefahren, denen nichts gleicht, wovor er sich hier jemals gefürchtet hat.

Es gibt keine Herausforderung, vor der ein Ferkina-Mann zurückschreckt. Schon als Kind läuft er barfuß durch den Schnee der Berggipfel. Als Junge muss er einen Feind töten, um überhaupt Krieger zu werden. Gemeinsam mit seinen Brüdern nimmt er es mit jedem Gegner auf. Ob es die Jagd auf einen jungen Höhlendrachen in seiner Höhle ist oder die Begegnung mit Khoramsbestien – der Ferkina stellt sich zum Kampf. Denn eigentlich gibt es nur eines, vor dem er Angst hat: den Tod eines Feiglings oder alten Mannes zu sterben.

Typisches Aussehen der Ferkinas



Die Frauen stehen den Männern an Wildheit kaum nach, obwohl das Patriarchat bei den Ferkinas noch ausgeprägter ist als bei den Novadis. Zwar sind Kriegsführung, Jagd und Blutrache Aufgaben der Männer, und die 'Männerwaffen' Speer, Axt und Bogen sieht man selten in Frauenhänden. (Es heißt sogar, das bringe Unglück.) Aber aus schierer Notwendigkeit heraus lernen die Frauen, mit Stab und Schleuder die

Herden gegen Viehdiebe und wilde Tiere zu verteidigen. Eifersucht ist bei den Ferkinas weniger ausgeprägt als bei Novadis und Flachland-Tulamiden, die ihre Frauen im Harem halten. Manch ein Krieger bietet Gästen stolz seine Frauen und Töchter an, und bei den wilden Festen zu Raschas Ehren gibt es kei-

ne Grenze, die nicht überschritten werden darf.

In seltenen Fällen kommt es vor, dass ein Ferkina, der keinen Sohn hat, eine Tochter wie einen Sohn erzieht. Eine solche Frau, die von klein auf gelernt hat, sich in der Männerwelt zu behaupten, ist noch zäher und abgebrühter als die meisten Krieger.

Die Stammesstrukturen der Ferkinas sind ähnlich denen der Novadis: Den etwa fünfzigköpfigen Sippen steht ein **Haran** vor (Mz.: Haruni), an der Spitze eines Stammes steht ein so genannter **Shähr** (Mz.: Shährim). Bei den größeren Stämmen oder Stammesverbänden gibt es natürlich mehrere Shährim, und zuweilen schwingt sich einer zum **Shährim-Shähr** auf. Zum Haran wählt eine Sippe oft den Sippenältesten. Der Shähr wird häufig durch Kämpfe bestimmt, denn seine wichtigste Aufgabe ist es, Kriegszüge zu planen und anzuführen. Nicht selten wird der Schamane zum Shähr gemacht, da den Ferkinas bewusst ist, wie machtvoll und nützlich Magie im Krieg sein kann.

Ob Haran, Schamane oder Shähr – ein Anführer der Ferkinas ist kein Herrscher, dessen Befehle Gesetz sind und blind ausgeführt werden. Er führt kraft seines persönlichen Ansehens. Seine Leute folgen ihm, weil er sich in der Vergangenheit als fähig erwiesen hat, weil er sie überredet oder einschüchtert. Bleiben Kriegsglück und Beute aus, wendet sich der Stamm schnell einem anderen Führer zu. Und wenn ein Krieger die Befehle seines Häuptlings nicht befolgen mag, dann kann man ihn kaum dazu zwingen. Im schlimmsten Fall baut er seine Zelte ab und zieht mit seiner Herde weiter. Der Ferkina ist sein eigener Herr, er nimmt sich, was er haben will, opfert den Göttern selbst, ohne einen Priester zu brauchen, und er muss niemandem gehorchen.



LEBENSUMSTÄNDE

Fast alle Ferkina-Stämme führen das Leben von Bergnomaden, Jägern und Räubern. Auf den Rücken ihrer Bergponys, die genauso zäh und ausdauernd sind wie ihre Reiter, treiben die Ferkinas ihre Herden von Bergweide zu Bergweide: Ziegen und Schafe, häufig auch Esel. Die Stämme im hohen Raschtulswall halten zudem Kamah-Kleinkamele. In den größeren Bergtälern und am Rand des mhanadischen Hochlands werden Herden von Rashduler Drehhörnern getrieben, blauschwarze, halbwilde Rinder mit mächtigen Hörnern. Erstaunlicherweise halten nur wenige Stämme Hütehunde. Ein Grund ist sicherlich, dass man keine zusätzlichen Esser gebrauchen kann. Es scheint aber auch eine generelle Abneigung gegen Hunde zu geben, wie ja auch die Sympathien der Flachland-Tulamiden eher den Katzen und Mungos gehören. Das Hüten der Herden, das Aufsammeln und Trocknen von Mist als Brennmaterial sowie Haushaltsarbeiten sind hauptsächlich Sache der Frauen und Kinder. Die Männer sind für die Jagd zuständig und – viel wichtiger – für die Fehden mit Nachbarstämmen und Überfälle auf Eindringlinge aller Art.

Da es vielerorts notwendig ist, die Herden alle paar Wochen weiter zu treiben, wenn die Grasmatten abgeweidet sind, wohnen die meisten Ferkinas in Zelten, so dass der ganze Stamm einfach umziehen kann. Meist sind die Zelte aus dunklem, grobem Wollstoff oder Filz gefertigt, Stämme in regenreicheren Gebieten haben manchmal Lederzelte. Im Khoram-Gebirge bieten an vielen Stellen Felsüberhänge oder Höhlen Schutz. Vor allem im Hochland von Mhanadistan gibt es aber auch halb-sesshafte Stämme, die nur zwischen einem Winter- und einem Sommerlager wechseln oder die gar das ganze Jahr über in Dörfern aus Lehmtürmen wohnen. Aber auch diese Siedlungen werden bereitwillig aufgegeben, wenn die Krieger eines Nachbarstamms oder die Söldner eines tulamidischen Händlers sich als überlegen erweisen.

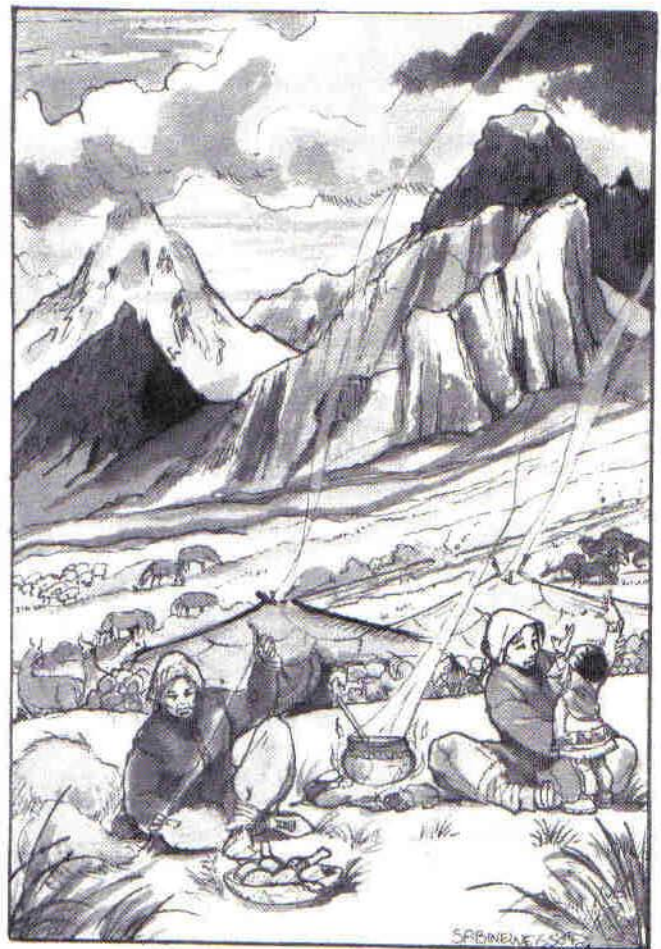
Für jene Stämme, die in der Nähe von Handelswegen hausen, sind Überfälle auf Karawanen ein wichtiges Element ihrer Kultur. Bei solchen Ereignissen zeigt der Mann seine Befähigung, erwirbt Waffen aus Metall und macht vor allem seine Gefangenen, um sie den Göttern zu opfern. Stämme abseits der Handelswege verfügen in der Regel nicht über metallene Waffen und Werkzeuge. Ihre jungen Männer müssen sich bei Überfällen auf Nachbarstämme einen Namen machen und Vieh und Frauen zusammenräubern. Diese ganz ursprünglichen Bergbarbaren gelten als besonders verwegen und werden häufig schon bei den talabwärts wohnenden Nachbarstämmen als 'Wilde' gefürchtet und bewundert.

„Wenn für die Wüstenräuber die Räuberei ein ehrliches Mittel zum Brot-erwerb ist, so stellt sie für die Ferkinas viel mehr dar: Für sie scheint der Sinn des Lebens im Überfallen der Reisenden und Händler zu bestehen, und nichts schützt selbst die größte Karawane davor, dass die wilden Reiter aus den Gebirgstälern hervorbrechen. Ist es ein großer Handelszug, so fechten die Ferkinas meist wie im Bluttausch, bis keiner mehr lebt, und sie erwarten und gewähren keine Gnade – ja, selbst die Kamele werden nicht selten niedergehauen.“

Ist es dagegen eine kleinere Gruppe oder gar ein Einzelner – können sie ihre Götzen daher nicht mit einem großen Gemetzel erfreuen –, werden die Reisenden einfach gefangen genommen und in die Berge geführt. Ach, wie viel besser wäre es, sie würden niedergehauen! So aber warten blutige Opfer, lange Foltern und grausame Spiele auf sie, und kein Gefangener der Ferkinas ist jemals wiedergekehrt.“

—aus der Erzählung In Rastullahs Hand, Autor unbekannt, Fasar, um 940 BF

Das Pferd, genauer gesagt das Ferkina-Pony, spielt keine so wichtige Rolle im Kampf, wie man anhand der Berichte über Karawanen-überfälle vermuten könnte. Es wird in erster Linie eingesetzt, wenn es darum geht, vor dem Kampf längere Strecken zurückzulegen und danach umfangreiche Beute zu transportieren. Auf den Bergweiden



ist es unersetzlich, aber bei Blutfehden im Gebirge wäre oft selbst ein so geschicktes Tier im Wege.

Da es mit primitiven Steinwerkzeugen äußerst mühsam ist, einen brauchbaren Sattel herzustellen, reiten Ferkinas für gewöhnlich nur mit einer dicken Decke. Viele erklären die Not zur Tugend und sind stolz darauf, ohne Sattel, Steigbügel und womöglich nur mit einem Strick als Halfter auszukommen.

ERNÄHRUNG

„Gemüse? Hirsebrei? Wie kannst du das essen? Es macht schwach und kühlt das Blut. Eidechsen und Schlangen sind dazwischen herumgekrochen – ekelt dich das nicht? Iss Fleisch, mein Vögelchen, damit du mir starke Söhne gebierst!“

—ein Krieger der Ban Malya zu seiner tsagläubigen Lieblingssklavin, neuzeitlich

Das wohl Auffälligste ist, dass die meisten Ferkinas den Verzehr von pflanzlicher Kost strikt ablehnen ("Kraut kann man nur rauchen!") und nur Wein und Rauschkräuter ausnehmen. Vor allem leben die Ferkinas von ihren Mherwedböcken, Langohrschafen, Eseln, Ponys und Rindern. Die Milch wird euterwarm getrunken, gern auch mit Wein gemischt, oder mit Blut, das man den Tieren abzapft wie bei einem Aderlass. Überschüssige Milch stockt über Nacht zu Joghurt oder wird zu Butter und Käsequark verarbeitet. Letzterer bildet – gepresst und getrocknet – den wichtigsten Wintervorrat und wird auch ranzig noch verzehrt. Fleisch wird zumeist sofort nach dem Schlachten bis auf den letzten Fetzen vertilgt. Die weichen Innereien, noch blutig, roh und von der Körperwärme dampfend, sind Leckerbissen für kleine Kinder und Alte. Bei solchen Schlachtfesten fallen die Ferkinas wie ein Löwenrudel über das Fleisch her und schlingen Unmengen hinunter; dafür gibt es zu anderen Zeiten oft tagelang nur ein paar Schlucke Milch. Außerdem schätzen die Ferkinas Wild, und



dabei scheint für sie ein Tier um so delikater zu sein, je gefährlicher es dem Jäger werden kann. Warum sollten sie sonst den kleinen, aber wehrhaften gelbpeitzigen Maulwurf des Khoram-Gebirges verzehren (genau jenen, den das 20. Gesetz den Novadis verbietet)? Von vielen Stämmen weiß man gar, dass sie Sandlöwe, Raschtulsluchs, Sandwolf und Khoramsbestie verspeisen, sobald sie diese erlegt haben. Die Zubereitung des Fleisches ist simpel: Was man nicht roh und körperwarm verschlingt, das wird über dem Feuer gegrillt oder in Schmalz gesotten. Auf Kriegszüge nehmen die Männer luftgetrocknetes oder – im Winter – eingefrorenes Fleisch als Wegzehrung mit. Einige Stämme verwenden große (metallene) Kochkessel, die sie im Flachland erbeuten oder eintauschen. Der Kessel ist wertvoller Besitz der ganzen Sippe und steht ständig auf dem Feuer; das Schmalz darin wird jährlich zur Sommer Sonnenwende feierlich erneuert. Bei dieser Zeremonie wird ein Opfertier lebendig ins neue, siedende Fett geworfen. Dem alten Fett schreibt man magische Kräfte zu und stellt Salben daraus her.

GIFT UND STEIN – WAFFEN, HANDWERK, TECHNIK

Die Ferkinas bedienen sich in erster Linie uralter Waffen aus Stein. Die Shai'Aian verarbeiten den Obsidian des Raschtulswalls zu mörderisch scharfen Steinbeilen, Messern und Speerspitzen, die (mit etwas Glück) selbst die Haut eines Drachen durchdringen können. Die Merech können mit dem weicheren Sandstein des Khoram-Gebirges wenig anfangen. Geschickte Handwerker verstehen sich darauf, knöcherne Messer und Speerspitzen mit Schneiden aus Messergras zu versehen. Aus dem Holz der Eibenwälder machen die Merech Speere und Pfeile, die, im Feuer gehärtet, durchaus ihre Wirkung zeigen. Aus Eibenholz lassen sich ausgezeichnete Kurz- und Langbögen herstellen, während die Bewohner trockener Gebiete, wo nur krüppelhafte Büsche wachsen, mit Wurfbeilen und Steinschleudern



Tränkebrauen nach Ferkina-Art

Um Gifte, Salben und Tränke herzustellen, braucht man nur dann das Talent *Alchimie*, wenn typische Laborgeräte wie etwa Destillieranlagen unverzichtbar sind. Kommt man mit einfachen Gefäßen aus Ton, Holz und Stein aus, mit einfachen Verfahren wie Kochen und Trocknen und mit Zutaten, über die die Ferkinas verfügen, so kann statt dessen das Talent *Kochen* angewendet werden, jedoch nur bei Talentspezialisierung *Tränke*. Für Zubereitungen auf rein pflanzlicher Basis genügt das Talent *Pflanzenkunde*, zur Herstellung rein tierischer Gifte wie Gonedes *Tierkunde*.

auskommen müssen. Metallwaffen sind auch heute noch eine Kostbarkeit.

Alle Ferkinas, aber besonders die Merech, sind für die Verwendung mineralischer, pflanzlicher und tierischer Gifte berüchtigt. Bei Überfällen wird oft Gonedes, das Gift des im Khoram heimischen Gelbschwanzskorpions, auf die Waffenspitzen aufgetragen. Die Krämpfe schalten das Opfer fast sofort aus und erlauben es, viele Gefangene zu machen. Nur im Khoram findet man die mineralischen Knollen, aus denen Tulumadron gewonnen wird. Während die Merech diese Waffengifte auch zuweilen untereinander einsetzen, sind die Shai'Aian als fast giftresistent bekannt, denn in ihrem Stammesland wächst die seltene Olginwurzel, die gegen alle Gifte schützt. Natürlich kennen und nutzen die Ferkinas auch andere Pflanzen aus ihrem Lebensraum wie das wundheilende Wirselskraut, die Hiradwurzel, die gegen Schlangengift wirkt, und das die Beweglichkeit fördernde Atmon.

Die Werkzeuge der Ferkinas sind – wie auch ihre Waffen – aus Holz, Stein, Horn oder Knochen.

Das Brennen von Tongefäßen, um diese wasserfest zu machen, ist bekannt, die Töpferscheibe jedoch nicht, die Gefäße sind daher dickwandig und oft unregelmäßig geformt. Dafür sind sie farbenfroh verziert, denn auf den Umgang mit mineralischen Farben verstehen die Ferkinas sich ausgezeichnet. Dies beweisen sie besonders beim Färben von Wollstoff und Leder. Die Wolle ihrer Schafe, Ziegen und Kamah-Kamele verarbeiten die Ferkinas zu gewebten Stoffen, Teppichen und Filz. In den Gold führenden Bächen des Raschtulswalls legen sie Schaffelle aus, in denen sich der Goldstaub sammelt; das Flusssgold wird kalt gehämmert zu Schmuckstücken verarbeitet. Halbedelsteine werden mit Schleisand und hölzernen Bohrern poliert und durchbohrt, damit man sie auffädeln kann. Die Gewinnung von Metall aus Erz ist den Ferkinas jedoch unbekannt; ihre Kenntnisse der Bearbeitung von Eisen und Stahl beschränken sich auf das Nachschleifen erbeuteter Waffen.

SPRACHE

In den abgelegenen Bergregionen, die die meisten Ferkinas bewohnen, wurde ihre Sprache nicht wie das Tulumidya von anderen Sprachen beeinflusst. So hat sich das Ferkina oder Ferkinische (die Ferkinas kennen keine Schrift) über die Jahrtausende relativ wenig verändert, und obwohl praktisch jedes Tal seinen eigenen Dialekt spricht, können ein Ferkina aus dem Raschtulswall und einer aus Thalusion einander noch immer, wenn auch mit Mühe, verstehen.

Ferkina klingt dunkler und rauer als Tulumidya und hat einen kleineren Wortschatz, da Wörter für Dinge und Konzepte, die die Ferkinas nicht kennen, selbstverständlich fehlen. Was ein Buch sein soll, ein Brot oder ein Bürgermeister (und warum man letzteren nicht einfach zum Zweikampf auffordern kann), das muss man einem Ferkina erst erklären.

Bei Stämmen am Rand der Zivilisation sprechen die meisten Leute passables Tulumidya, am Nord- und Westrand des Raschtulswalls auch ab und an Garethi. Vielleicht findet sich auch eine aus dem Flachland entführte Frau als Sklavin und kann übersetzen.



Bei ganz abgeschieden wohnenden Wilden aus dem Innern der Gebirge kann es allerdings sein, dass man selbst Ferkina sprechen muss, um von irgendjemandem verstanden zu werden. Und wer eine Unterhaltung von Ferkina-Kriegern am Lagerfeuer belauschen will, wird ohnehin nicht ohne Sprachkenntnisse auskommen.

EXPERTENREGEL: FERKINA-DIALEKTE

Wer die Sprache Ferkina erlernt, lernt zunächst nur den Dialekt seines Stammes beziehungsweise Lehrmeisters. Schon der Dialekt des Nachbarstammes kann sich davon so sehr unterscheiden, dass um drei Punkte erschwerte Proben fällig werden. Die Dialekte der Stämme aus anderen Gebirgen als dem, das der eigene Stamm bewohnt, zu verstehen ist erst ab einem Talentwert von 8 in der Sprache Ferkina möglich, hier fallen zudem noch höhere Aufschläge an. Diese entfallen, wenn man sich mit dem anderen Dialekt vertraut gemacht hat, was einige Wochen in Anspruch nimmt.

НАМЕН

Männernamen

Abtuul, Ardavan, Ardesch, Azad, Bashur, Burshuk, Chosraw, Devlekh, Djersbar, Dschafur, Dschalf, Durjin, Faruch, Farzand, Feridun, Fervez, Gulbad, Hafiz, Hamar, Haydar, Kaszan, Kazb, Kazum, Khordad, Jikhab, Madawan, Mharbal, Mirlam, Muyanshir, Nashrath, Rachwan, Rashni, Rustam, Sharkhan, Tsharik, Tugril, Tulsani, Uchrah, Umar, Waqran, Yabman, Yistarrech, Zakhaban, Zhandur

Frauennamen

Ashu, Azrubat, Begum, Chanum, Chatun, Chizuran, Chorjan, Chorshilan, Dscheridoht, Duncha, Farah, Faroshte, Farsha, Farzandeh, Golbanu, Golshan, Hulya, Jelcyin, Khalila, Khullat, Laal, Lahileh, Massudeh, Mehrshan, Nadam, Nazrin, Nuraya, Nurjahan, Peribanu, Rashadoht, Rohila, Rushan, Shiringol, Shmahba, Sulefin, Tamra, Tarshabet, Tebay, Tulinmin, Zarbanu, Zule(y)cha

Namensbildung

Für gewöhnlich fügen Männer und unverheiratete Frauen ihrem Eigennamen den Namen ihres Vaters hinzu; Männer mit 'iban' ('Sohn des...'), Frauen mit 'sabu' ('Töchter des...'). Verheiratete Frauen tragen stattdessen mit dem Zusatz 'zawsh(i)' den Namen des Ehemanns und Besitzers. So entstehen Namen wie: Waqran iban Djersbar, Nuraya sabu Feridun, Nuraya zawsh-i-Waqran, Zarbanu zawsh-Umar.

Stammesnamen leiten sich oft vom Namen eines mythischen Stammesgründers ab, von einem markanten Ort im Stammesgebiet oder einer Eigenschaft, die man diesem Stamm zuschreibt. Man bildet sie mit 'Bân' ('Kinder von ...'; sprich: Ba-an), seltener 'Ulad' oder 'Bem'; zum Beispiel nennt sich ein bei Fasar wohnender Stamm 'Bân Khalil' ('Kinder des Rausches'). Ein einzelner Angehöriger dieses Stammes ist ein 'Bân Khalil', eine Frau eine 'Banu Khalil'.

DIE BUSKURDH

Die meisten Spiele der Ferkinas sind wilde Wett- und Staffelläufe über Stock und Stein, zu Fuß und zu Pferd. Immer geht es darum, ein Beutestück oder eine Trophäe ans Ziel zu bringen, entweder im Wettbewerb oder in gemeinschaftlicher Anstrengung.

Eine Variante dieses Kampfspiels, dem eigentlich alle Stämme der Ferkinas ihre große Liebe schenken, nennen sie 'Buskurdh'. Es steht unter dem Segen des Götterpaares und es heißt, Raschtula und Rascha selbst würden sich interessiert vom Lager erheben, wenn eine

Buskurdh gefeiert wird. Wie kaum anders zu erwarten, verläuft ein solches Spiel sehr blutig: Zwei Mannschaften auf ihren Gebirgspornen stehen sich gegenüber, das Spielfeld ist eine kurvenreiche Wegstrecke im Gebirge von mehreren Meilen Länge mit je einer Markierung am Ende. Als Spielmaterial wird am liebsten ein Gefangener, mit Lederstricken gefesselt, genommen, in dessen Ermangelung auch eine Ziege. Den simplen Regeln zufolge hat die Mannschaft gewonnen, die den Gefangenen – oder dessen größten Teil – in ihr Zielfeld am Ende des Feldes bringt. Gespielt wird, bis die Nacht hereinbricht oder kein Gefangener mehr da ist. Die Reiter scheinen kaum bei Sinnen zu sein, wenn sie halsbrecherisch über schmale Pfade jagen, in der Faust den Schopf eines schreienden Gefangenen, nach dem unzählige Verfolger greifen, um ihn der gegnerischen Mannschaft zu entreißen. Erlaubt ist bei der Buskurdh förmlich alles: Der Gebrauch von (waffenloser) Gewalt gegen Pferd und Reiter ebenso wie das Abdrängen in Schluchten oder der geschickte Gebrauch von 'Abhängen am Wegesrand'. Seltener gibt es bei einer der etwa jährlich abgehaltenen Buskurdhi unter einem halben Dutzend Tote (die Gefangenen nicht einmal eingerechnet), doch diese gelten als Opfer für die Götter. Und so können auch Sippen und Stämme gegeneinander antreten, ohne sich auf ewig in tödliche Blutrache zu verstricken. Besonders bei der Buskurdh zeigen die Ferkinas den ihnen eigentümlichen Respekt vor Mut und Kraft auch der Fremden. Man sollte annehmen, dass ein Gefangener, der ihr heiligstes Spiel stört, indem er entkommt oder gar einen Spieler tötet, ihre tobsüchtige Wut zu spüren bekommt. Das Gegenteil ist der Fall: Sobald sich ein 'Blutloser' als 'Wahrer Mensch' erwiesen hat, wird er akzeptiert wie jeder Ferkina. Und da mit seiner Sippe (mit welcher auch?) keine Blutrache besteht, gibt es keinen Grund, ihn nicht als Gast zu behandeln. Dem berühmten Kara ben Yngerymm zum Beispiel gelang es, nachdem er von Ferkinas gefangen genommen worden war, sich bei einer Buskurdh aus der Rolle des 'Spielballs' zu befreien und statt dessen einen der Krieger über die Ziellinie zu schleifen. Als Spielsieger wurde er sogar in den Stamm aufgenommen. Danach musste er allerdings ein halbes Jahr lang 'mit den Khoramsbestien heulen', ehe er es wagte, bei Nacht durchs Gebirge zu fliehen.

ANDERE BELIEBTE SPIELE

Schon kleine Kinder üben mit der Schleuder, leichten Wurfspießen oder mit Pfeil und Bogen. Gern beschießen sie einander, zum Spaß auch Krieger und Gäste, mit Pinienzapfen aus der Schleuder oder mit stumpfen, unbefiederten Pfeilen. Sie stellen Kleintieren nach, nehmen Vogelnester aus und reiten über Stock und Stein.

Eine beliebte Mutprobe jugendlicher Hirten ist es, ein schlafendes Warzennashorn zu beschleichen und einen faustgroßen Stein (oder auch das Lieblingskriegsbeil eines Kameraden) auf das Tier zu legen, ohne es zu wecken. Der Nächste muss dann den Stein zurückholen, der Übernächste ihn wieder zum Nashorn bringen, und so weiter, bis das Ungetüm erwacht und entnervt zum Angriff übergeht.

Ringkämpfe unter Freunden sind ein beliebter Zeitvertreib und werden auch im Sattel ausgetragen, mit den Zügeln im Mund: Wer vom Pferd fällt, hat verloren. Um die Mädchen zu beeindrucken, reiten junge Männer ohne Sattel und Zaumzeug auf ungezähmten Hengsten oder Bullen.

Manche Stämme, die ab und zu friedlichen Handel betreiben, begrüßen Fremde mit einem Scheinangriff zu Pferde, bei dem die Tiere erst wenige Schritte vor dem Zusammenprall gestoppt oder zur Seite gelenkt werden. Je nachdem, wie mutig und gefasst sich die Fremden zeigen, werden sie als Turum (Gäste), Tafsash (Freunde) oder gar Lirgassi (Vettern) aufgenommen. (Wer wegrennt oder einen ernst gemeinten Gegenangriff unternimmt, braucht sich keine Hoffnung auf freundliche Aufnahme zu machen.)

Giftige Tiere wie Schlangen, Skorpione oder Khoramwühler mit der bloßen Hand zu fangen ist mehr religiöses Ritual als Sport. Wer sich dabei geschickt zeigt, hofft, die Aufmerksamkeit des Mondgottes auf sich zu ziehen; wer gebissen wird und überlebt, kann von der Nähe



zu den Ahngeistern berichten. Bei der Initiation von Schamanen werden Vergiftung und Todesnähe sogar angestrebt.

Reiche Männer, die große Herden besitzen und deren Frauen und Kinder alle Arbeiten erledigen, vertreiben sich die Zeit mit Falknerei. Sie machen mit Adlern Jagd auf Gazellen und Murmeltiere, mit Falken auf Tauben und mit Gaukelweihen auf Schlangen. Manche Schamanen und Druiden der Shai'Aian richten Schädeleulen ab, ihnen Fleisch oder Haare von Fremden zu bringen, die ins Stammesgebiet eindringen. Mit Hilfe dieser Beutestücke können sie dann Zauber aus der Ferne auf ein Opfer übertragen.

Neben den zahlreichen Kampf- und Geschicklichkeitsspielen erfreuen sich auch Würfelspiele großer Beliebtheit. Die Jäger würfeln um die besten Stücke der Jagdbeute, die Frauen um Schmuck und selbstgebrauten Wein. Das Spiel 'Ziehende Herden' erinnert ein wenig an 'Rote und Weiße Kamele', das man im Flachland spielt.

JAHRESZEITLICHE FESTE

Bei den Stämmen im Raschtulswall beginnt das Jahr mit der Tag- und Nacht-Gleiche im Frühling, am 1. Peraine. Zu dieser Zeit hat die Schneeschmelze eingesetzt, die Lämmer sind geboren, und auf den Wiesen um die Winterlager herum blühen die Frühlingsblumen. Alle Vorräte an Trockenobst und Wildgetreide, die den Winter überstan-

den haben, werden jetzt zu Getränken vergoren, und man feiert ausgelassen ins neue Jahr hinein. Gegen Ende Ingerimm sind die höher gelegenen Bergwiesen schneefrei und grün. Der Umzug auf die Sommerweiden geht mit Reinigungsriten einher, mit Anrufungen der Elemente und Besuchen bei heiligen Quellen. Spätestens zur Tag- und Nacht-Gleiche im Herbst (1. Travia) kehrt man in die Winterquartiere zurück. Jetzt, wo die Tiere fett sind, gibt es gewaltige Schlachtfeste.

Im Khoram-Gebirge und in Thalusion feiert man das Einsetzen der Winter-Regenzeit im Tsa-Mond und der Sommer-Regenzeit im Ronda-Mond. Der wichtigste Termin ist aber das Fest des Lämmer-Schlachtens am dritten Vollmond nach Ende der Winterregen, wenn vor der sommerlichen Dürrezeit alle überschüssigen Tiere geschlachtet und aufgegessen werden. Zu dieser Zeit werden an den wenigen ganzjährig Wasser führenden Bächen und Quellen auch die Stammmestreffen abgehalten.

Viele Sippen feiern es auch, wenn Rauschkräuter wie Zithabar oder Vragieswurzel zum ersten Mal im Jahr geerntet werden können.

Man begeht diese regelmäßig wiederkehrenden Feste mit Tanz und Gesang und musiziert mit Trommeln und Flöten, die den Dablas, Tamburinen und Kabasflöten der Flachland-Tulamiden ähneln. Soweit möglich, werden Fressorgien und Trinkgelage veranstaltet. Gern opfert man Gefangene, aber notwendig ist das nicht.

WIRTSCHAFT UND HANDEL

Die Ferkinas sind in erster Linie Viehzüchter, ihre Herden versorgen sie mit Nahrung, Wolle und Leder. Die Jagd ist in guten Zeiten eher Mutprobe der Männer als Mittel zum Lebensunterhalt. Jede Sippe stellt alles selbst her, was sie zum Leben braucht. Gelegentliche Überfälle auf Handelskarawanen versorgen diejenigen Stämme, die das Glück haben, nahe der Karawanenwege zu wohnen, mit Luxuswaren wie etwa Metallgeräten und -waffen. Für die jungen Männer sind solche Überfälle oder Raubzüge zu Nachbarstämmen wirtschaftliche Notwendigkeit, da sie sich ihren Besitz an Vieh und Frauen selbst zusammenrüben müssen. Einige Stämme am Rande der Zivilisation betreiben auch friedlichen Tauschhandel mit den Tiefländern oder erlauben Händlern und Schmugglern die Durchreise gegen Wegezoll. Begehrt sind Metallwaren, Wein und Schnaps. Geld ist den meisten Ferkinas unbekannt. Münzen verarbeiten sie zu Frauenschmuck oder zu Glöckchen und Schellen, die sie den Ziegen umhängen, um sie auf der Weide leichter wiederzufinden. Bei Tauschgeschäften der Fer-

kinas untereinander oder wenn ein Blutpreis zu zahlen ist, rechnen sie in Schafen.

Das einzige Gut, das tatsächlich viele Sippen kaufen müssen, ist Salz, ohne das die Herden nicht auskommen. Die Ferkinas unternehmen weite Wanderungen mit ihren Tieren, um Salzlecken, -seen oder von Zwergen oder Wühlschraten angeschnittene Vorkommen von Steinsalz zu erreichen. Hat ein Stamm kein Salzvorkommen in seinem Gebiet, so muss er die lebenswichtige Ware bei Nachbarstämmen rauben, im Tausch gegen Vieh oder Frauen erwerben oder einzelne Kundschafter aussenden, die hoffentlich mit gefüllten Packtaschen heimkehren.

Die Ferkina-Kultur kennt Sklaverei, doch ist diese nicht von großer Bedeutung. Zwischen Ehefrau und Sklavin macht der Ferkina keinen großen Unterschied, und für männliche Sklaven hat er kaum Verwendung. So ist 'Sklave' eher ein Übergangszustand für Gefangene, bevor sie beim nächsten größeren Fest den Göttern geopfert werden.

WISSENSCHAFT UND MAGIE

Wissenschaften, wie zivilisierte Städter sie sich vorstellen, betreiben die Ferkinas nicht, kennt ihre Sprache doch auch keine Schrift und somit keine Bücher. Mit zwei Disziplinen, die auch bei den Flachland-Tulamiden sehr beliebt sind, beschäftigen sie sich jedoch recht intensiv: *Sternkunde* und *Rechenkunst*. Als Hirten müssen die Ferkinas selbstverständlich ihre Tiere zählen können. Darüber hinaus verwenden sie einen Mondkalender und sind in der Lage, die Sonnenwenden und Tag- und Nacht-Gleichen zu bestimmen. Manche Schamanen der Hochgebirgsstämme steigen sogar regelmäßig bis oberhalb der Wolkendecke hinauf, um die Sterne zu studieren, und stellen erstaunlich komplizierte sternkundliche Berechnungen an.

Magie ist bei den Ferkinas Männersache. Magiebegabte Frauen erhalten normalerweise keine besondere Ausbildung und bleiben generische Magiedilettantinnen. Wenn die magischen Kräfte einer Frau ihren Stammesgenossen unheimlich oder gefährlich erscheinen, kann es vorkommen, dass sie getötet wird oder aber fliehen muss, um diesem Schicksal zu entgehen.

Schamanen oder *Nuranshärin* (siehe AG 135 und Abb. Seite 105) halten den Kontakt zu den Ahn- und Elementargeistern, die den Fer-

kinas näher stehen als die fern und desinteressiert gedachten Götter. Eis, Fels und Wind sind die Elemente, denen sie gebieten können. Sie wissen den Regen zu beschwören, Quellen und fruchtbare Weidegründe zu finden und verirrte oder geraubte Tiere nach Hause zu rufen. Bluträchern können sie mit einem speziellen Ritual helfen, ihre Feinde zu finden, mit anderen Ritualen stärken sie die Krieger vor einem Kampf.

Die wenigen **Druiden** (siehe AZ 23) der Ferkinas sind entweder *Haindruiden* – meist Eis-Elementaristen – oder *Hüter der Macht*. Sie bewachen Orte ertümlicher elementarer Kraft, unberührte Täler und verlassen Stätten der Trollkultur, oder sorgen dafür (vor allem an Ongalo und Thalusim), dass Hinterlassenschaften der Echsen verborgen und vergessen bleiben und die Menschen nicht gefährden. Einige Druiden im Raschtulswall halten losen Kontakt zum Konzil der Elementaren Gewalten in Drakonia. Während die Schamanen normalerweise bei den Sippen leben, zu denen sie gehören, ziehen die Druiden sich die meiste Zeit über einsam in die Wildnis zurück, um ihren Wächter-Aufgaben nachzukommen. Dennoch bestehen Kontakte, und man tauscht Wissen aus. Es gibt bei den Ferkinas relativ



viele Schamanen, die druidische Spruchmagie und schamanistische Rituale gleichermaßen ausüben. Selbst gewöhnliche Schamanen beherrschen bisweilen das eine oder andere Druiden-Ritual (siehe AG 121, 152).

Tiergeist-Besessene, Anach-Nûr (siehe AZ 71), streifen allein durch die Berge, denn selbst den Ferkinas sind sie zu gefährlich, um sie in der Nähe der Zeltlager zu dulden. Die Anach-Nûr fühlen sich den wilden Tieren verwandt und können mit speziellen Ritualen deren

Blutgeister in sich aufnehmen (so deuten sie es jedenfalls). Dadurch nehmen sie einige der Fähigkeiten, Charakterzüge und körperlichen Merkmale des betreffenden Tieres an. Weil sie sehr leicht in Blut- rausch verfallen und oft raubtiergleich über alles herfallen, was ihnen in den Weg gerät, gelten sie als heilige Auserwählte des Gottes Raschtula. Die seltenen weiblichen Tiergeist-Besessenen, die so genannten 'wilden Schwestern', werden dagegen als Auserwählte Raschas angesehen.

ФЕРНЕ ГÖТТЕР, ПАКЕ ГЕІСТЕР – ДІЕ РЕLІGІОН DER FERKINAS

«Wenn es dem Ferkinaken in den Sinn kommt, dann feiert er ein großes Fest. So huldigt er Rascha und Raschtula, seinen Götzen. Da wird manch Tropf und manche Tröpfchen gar grauslichst zu Boron gemartert, das Rauschkraut dampft, und Ferkinak und Ferkinakin tanzen nackt umeinander und treiben es mit ihren Zottelpontys.»

—Boisupajew von Sjepengurken, Von den Sechs Völkern, Festum, 895 BF

DAS GÖTTLICHE PAAR

Für die Ferkinas sind die Götter unglaublich mächtige Wesen, denen aber keinerlei moralische Qualitäten zugewiesen werden. Auf jeden Fall kümmern die Götter sich kaum um die Menschen, die ihnen reichlich gleichgültig sind. Deshalb bemühen sich die meisten Ferkinas, durch tollkühne Taten und blutige Opfergaben für einen kurzen Moment ihre Aufmerksamkeit zu erhaschen. Am nächsten kommt man den Göttern im Rausch, und so kennen die Ferkinas viele Wege, diesen Zustand zu erreichen: durch tagelanges Fasten, ekstatische Tänze, Blutverlust und Foltern oder unmäßigen Genuss von Wein und Rauschkräutern. Der Kampfrausch der Krieger, der Fremden als Irrsinn erscheint, ist für sie selbst der Weg zu den Göttern. An höchster Stelle steht das göttliche Paar, Mann und Frau, Nehmen und Geben, Tod und Leben, das von den meisten Stämmen unter den Namen Raschtula und Rascha verehrt wird.

Raschtula ist der machtvolle Gott der Gewalt und der Kraft, Herr über Sonne und Tod. Zu ihm betet man um Stärke, ihm sind auch die Zweikämpfe der Männer geweiht. Raschtulas heiliges Tier ist der Hengst oder auch der Stier, auf dem er durch die Berge reitet und nur durch seine Anwesenheit Kämpfe anstachelt. Die ihm gefallen, deren Anblick genießt er, die anderen zermalmt er achtlos unter den Hufen seines Reittiers, und es schert ihn nicht. Er ist ein grimmiger Herr, der sich wenig um seine Diener kümmert und nur Freude hat an Krieg und Gewalt.

Oft erklären die Ferkinas besonders jähzornige Stammesbrüder zu seinen Priestern und binden sie so in die Gesellschaft ein. Dem Raschtula bringt man Menschenopfer, sobald man Gefangene gemacht hat oder einen Stammesbruder entbehren zu können glaubt – und letztere sind nicht selten freiwillig bereit, sich der langwierigen Zeremonie von Folterungen zu unterwerfen, die nach Stunden oder Tagen mit dem Tod des Opfers enden.

Raschtulas Frau ist **Rascha**, die Göttin der wilden Lust und Raserei. Ihr huldigt man durch Wein-, Rauschkraut- und Liebesgenuss, und die Märgen der Ferkinas ehren das Andenken jener, die nach tagelangem Feiern an Erschöpfung gestorben sind. Bei diesen großen Feiern kommen die Ferkinas, Männer wie Frauen, oft in besonderen Zelten zusammen, wo sie ohne Eifersucht beieinander liegen, Wein trinken und Rauschkräuter auf glühende Steine werfen. Wehe den Gefangenen, die vor solchen Feiern gemacht wurden: In ihrem Rausch stürmen die Ferkinas heulend durch das ganze Lager und fallen über alle her, ob Mann oder Frau. Am Ende aber werden die meisten Gefangenen durch die entfesselte Menge erschlagen oder von aufgepeitschten Pferden zertrampelt – denn die brünstige Stute (zuweilen auch die Kuh) ist der Rascha geweiht.

GÖTTERGLEICHE MÄCHTE

Es gibt Ferkina-Sippen, die sich die Götter wie mächtige Häuptlinge vorstellen, wie sie schon im nächsten Tal wohnen könnten: Ein Gott ist ein Häuptling, der über so viele Krieger gebietet, dass sie niemals alle sterben können. Daher kann er alles erreichen und tun und lassen, was er will. Für die meisten Ferkinas stehen jedoch Raschtula und Rascha über den Menschen wie der Berg über der Ameise. Da die beiden großen Götter so unendlich weit über die Menschen erhaben sind und ihnen wenig Beachtung schenken, verehren die Ferkinas auch die Kräfte der Natur, die ihnen näher sind.

Der **Mond** gilt seit Urzeiten als Schutzgeist, in dessen Licht man die größten Wagnisse eingehen kann. Kundschafter und Blutträger, die bei Nacht herumschleichen, bitten den Mondgott um Beistand, und den Schamanen gilt der Mond als Spender der magischen Kraft. Der Name des Mondgottes scheint jedoch verloren gegangen zu sein. Ob er aus Ehrfurcht verschwiegen wurde oder ob eifersüchtige Götter diejenigen strafen, die ihn nannten, ist nicht mehr bekannt.

Die meisten Stämme bezeichnen den Los- oder **Polarstern** als Schöpfer der Welt und nennen ihn 'Geburtsstern'. Andere Stämme sind der Meinung, die heute noch anwesenden Götter hätten die Welt geschaffen, vermutlich als ihr Zelt und ihre Liegestatt, und die Sterblichen, um sie zur Kurzweil zu beobachten.

Naturgewalten werden personifiziert, insbesondere die Stürme der *Regenzeiten*, *Eis und Kälte* des Hochgebirges (von den Ferkinas als schützend und freundlich empfunden, da in alter Zeit Zuflucht vor den Echsen) und schließlich die *Steppenbrände*, die mit jener grausamen Gleichgültigkeit über die Fluren ziehen, die Geistern und Göttern zu Eigen ist – und dennoch blüht stets die Steppe noch schöner auf.

Einige Sippen bringen großen **Drachen** (Riesenlindwürmern, Purpurlwürmern oder Kaiserdrachen) Opfergaben, um sie zu beschwichtigen. Die Shai'Aian verehren den Riesen **Adawadt**.

TIERKÖNIGE

«Der zweite Grund, warum die Menschen allen Tieren und Pflanzen überlegen sind, ist der: Es hat eine jede Art ein unsterbliches Elternteil, den König oder die Königin über alle ihre Kinder. Wir aber, die Beni Tulam, sind Zulhamids Söhne und die seiner Frau Zulhamin, zweier Erstgeschaffener von göttlicher Hand.»

—Rashman Ali, Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, um 300 v.BF

«Ras'Ragh, der erste Stier, Raschtulas Sohn, war einsam. Es verlangte ihn nach einer Frau. Zulhamid gab ihm seine Tochter Adschaja, die er in eine Kuh verwandelte. Als Brautpreis sollte die Hälfte ihrer Kinder bei den Menschen leben. So geschah es, und darum sind Menschen und Rinder vom gleichen Blut und gleichermaßen tapfer.»

—aus einem Märchen der Ban Malja

Einige Tierkönige werden in Südost-Aventurien vermutet und von Ferkinas verehrt. Man spricht sie als Vater oder Mutter ihrer Kinder an oder als 'Moghul'. Manche Tier- und Pflanzenkönige tauchen nur



in den Märcen einzelner Stämme auf, andere sind überregional bekannt.

Der *Moghul ul Shuhān* (König der Falken) etwa ist bei fast allen Stämmen der Inbegriff von Schönheit, Stolz und Eleganz. Vor Urzeiten soll er den Menschen erlaubt haben, einige seiner Kinder zu ihren Jagdgefährten zu machen, aus Dankbarkeit dafür, dass ein junger Jäger die Brut des Falkenkönigs vor einer Schlange gerettet hatte. Die Falken helfen den Menschen, doch sie dienen ihnen nicht. Wenn ein Mann seinen Jagdfalken nicht respektvoll behandelt, wie ein Krieger es verdient, so ruft der Falkenkönig sein Kind in die Freiheit zurück, sagen die Ferkinas.

Von *Umm Urwar-ul-gin* (Mutter Olginwurz) heißt es, sie habe alle Heilkünste erfunden und der Menschheit geschenkt, da ein Shai'Aian-Mädchen als einziges Geschöpf ihr Wasser brachte, als sie durstig war.

Abu'l Muzqān (der Vater der Ziegen) gilt als schlau und weise und soll sich mit seinem Volk den Menschen unterworfen haben, damit es unter deren Obhut wachse und gedeihe, anstatt gejagt und ausgerottet zu werden. Die *Moghul ul Qadanān* (Königin der Esel) tat es ihm nach, bereute dann aber ihre Entscheidung und lief davon. Darum gibt es zahme und auch wilde Esel, und alle sind sie störrisch.

Der König der Elstern, *Abu'l Chadāsh*, hat der Sage nach seinem Volk befohlen, die Menschen zu schulen. Wenn ein Jäger schlecht schleicht, warnen die Elstern das Wild, und wenn jemand seinen Schmuck nicht bewacht, dann stehlen sie ihn. So lehren sie die Menschen, heimlich und wachsam zu sein.

JENSEITS UND BESTATTUNGSRITEN

Dem Glauben der Ferkinas zufolge ist das Leben nach dem Tod das direkte Gegenteil dessen, das man auf Dere geführt hat. Für die Berglandbewohner, ständig frierend und von Tausenden Gefahren bedroht, wird das Jenseits ein Paradies sein, den Weichling aber erwarten Mühe und Entbehrung und den Feigling Gefahren, die seine schlimmsten Alpträume übertreffen.

Damit die Geister der Verstorbenen schnell zu ihrem hoffentlich angenehmen Dasein im Totenreich übergehen können und dort ungestört bleiben, bahren die Ferkinas tote Stammesmitglieder und würdige Gegner so auf, dass sie von Geiern, Khoramsbestien und Schakalen schnell und restlos vertilgt werden. Es soll nichts übrig bleiben, was den Geist im Diesseits binden könnte oder was missgünstige Zauberer verwenden könnten, um ihn zu beschwören. Nur durch die Blutsbande zu den direkten Nachkommen soll noch Kontakt möglich sein.

Mit den Überresten von Feinden, die keinen besonderen Eindruck hinterlassen haben, geht man weniger rücksichtsvoll um: Wenn man sie nicht einfach liegen lässt, werden ihre Knochen wie auch diejenigen erlegter und geopferter Tiere zu Trophäen-Haufen aufgeschichtet. Schädelhaufen, Köpfe auf Stangen und die wehenden Kopftücher der Gefallenen des Nachbarstamms auf Passhöhen und an anderen

markanten Orten zeigen dem Fremden die Kampfkraft der Krieger und das Schicksal, das ihn erwartet.

Wo ein Ferkina fern der Heimat ermordet wurde oder im Kampf gestorben ist, pflanzt seine Sippe – wenn möglich – einen Wacholderbusch und begräbt einige Waffen darunter. Pfeilspitzen, Axtblätter und Messer aus Stein können Jahrhunderte lang in der Erde ruhen und warten, bis vielleicht eines Tages die 'Klingensaat' aufgeht und ein Bluträcher von ihr Gebrauch macht.

GEISTER

Neben den Geistern der Ahnen, die manchmal um Rat gefragt werden, beschäftigen die Ferkinas sich mit zwei großen Gruppen von Geistern: Elementaren und Blutgeistern. Die Elementargeister unterscheiden sie nach denselben sechs Elementen, die die klassische Magietheorie nennt. Von diesen sechs Elementen gelten Eis, Luft und Erz als Verbündete und werden um Dienste gebeten, Feuer und Wasser sind Gegenstand von Verehrung, und Humus gilt als schwach und weibisch und wird ignoriert. Blutgeister sollen in warmblütigen Tieren und Menschen wohnen und sie von den kaltblütigen, 'blutlosen' Echsen unterscheiden. Sie stehen für Mut, Kraft und Wildheit, weshalb man in Haustieren (von Kampfstieren und ähnlichem abgesehen) und verweichlichten Talbewohnern nichts derartiges erwartet. Manche Männer, die *Anach-Nūr*, nehmen auf ritualisierte Weise den Blutgeist eines Tieres (*nur zhinaʿ*) in sich auf und machen ihn zu ihrem eigenen Blutgeist (*nur zhulach*), der sie in Bluttausch versetzen kann und sie dem Tier ähneln lässt. Alles Geisterhafte, was nicht zu einer der drei genannten Kategorien gehört, wird nicht näher klassifiziert und zumeist gebannt und ausgetrieben.

HEILIGE QUELLEN

Die meisten Ferkina-Sippen hüten eine geheime Quelle, Grotte oder einen Teich als Heiligtum. Zumeist werden dem Wasser Heilkräfte zugeschrieben, manche Sippen glauben aber auch, dass ihre Ahnen in die Quelle eingehen und von der anderen Seite des Wasserspiegels zu ihnen sprechen. Die Bewohner sehr trockener Gebirge verehren die Leben spendende Macht des Wassers und bestrafen jegliche Verschmutzung von Gewässern hart. Manche missbilligen bereits das Händewaschen in Bach oder Quelle, andere erst das Baden und das Waschen von Kleidern. Wer einen Kadaver von Mensch oder Tier im Bach oder am Ufer liegen lässt, der hat sein Leben verwirkt.

Im vulkanischen Raschtulswall gibt es Geysire, denen manche Sippen Menschenopfer bringen, wenn der Stamm von einer Überschwemmung, Dürre oder einem Erdbeben heimgesucht wurde: Der Gefangene wird über dem Wasserloch angebunden und seinem Schicksal überlassen; es ist Sache des 'Geistes der heißen Quelle', mit der gewohnten Regelmäßigkeit auszubrechen und sich sein Opfer zu nehmen.

RECHT UND GESETZ

»Sorush überreichte mir seinen Dolch, eine schmale, halbspann lange Klinge aus Vulkanglas, schwarz wie die Nacht, mit einem Griff aus Nashorn-Horn. Ich reichte ihm meinen Waqqif, der mir seit der Wüste so gute Dienste geleistet hatte. Damit war die Blutrache zwischen uns beigelegt, bis einer von uns dem anderen seine Waffe zurückgeben würde. Der Ferkina-Dolch in seiner bunt bestickten Lederscheide hängt noch heute bei mir über dem Kamin, und so wird diese Rache wohl ruhen, bis sie eines Tages, wenn die Götter wollen, vergessen sein wird.«

—Durchs wilde Mhanadistan, Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF

Die Ferkina-Kultur kennt keine Richter und keine festen, bindenden Gesetze. Der Einzelne regelt seine Angelegenheiten selbst: durch Blutrache, Raub oder Zweikampf. Es käme keinem stolzen Krieger

in den Sinn, sich dem Urteil eines Dritten zu beugen, und sei es der Shāhr seines Stammes. Dennoch kennen die Ferkinas auch ausgeklügelte Verfahren, um herauszufinden, wer in einem Streitfall Recht hat. Wie man dabei genau vorgeht ist von Stamm zu Stamm verschieden und auch kein ehernes Gesetz, sondern abhängig vom Verhandlungsgeschick der Beteiligten.

Streiten sich zwei Krieger – zum Beispiel um ein Pferd, eine Frau oder wegen einer Beleidigung –, so ist ein Zweikampf das Mittel der Wahl. Meist werden solche Kämpfe mit bloßen Händen ausgetragen, manchmal mit Messern, selten mit anderen Waffen. Manchmal lassen die Kontrahenten auch zwei Stiere oder Hengste aus ihren Herden als Stellvertreter gegeneinander antreten. Bei Streitigkeiten innerhalb einer Sippe (Gäste eingerechnet) wird oft der Haran oder Sippenäl-

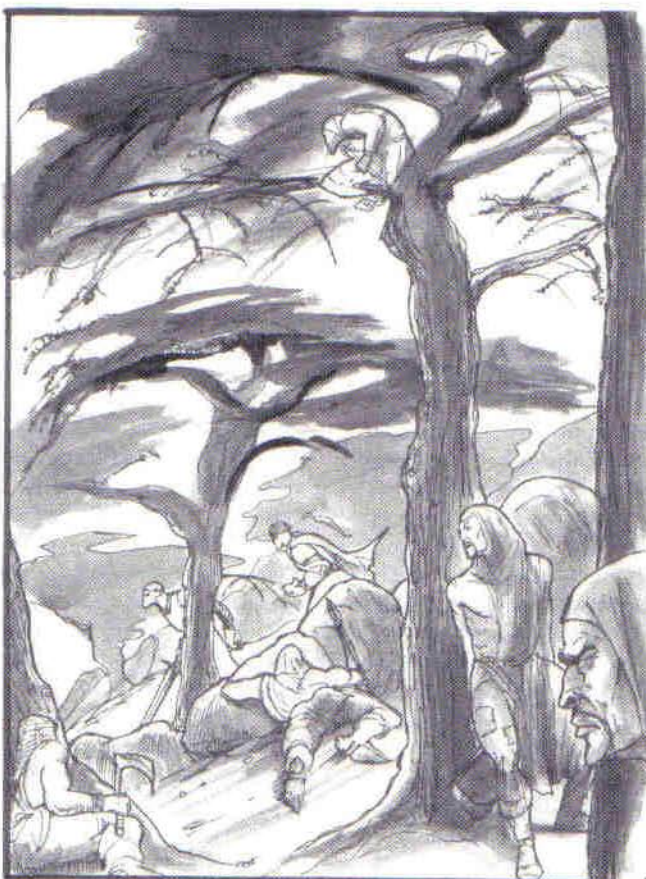


teste versuchen, zu vermitteln und zu schlichten. Kommt es dennoch zum Kampf, so sollte er für einen fairen Ablauf sorgen.

Streiten sich zwei Sippen oder Stämme, etwa über den Verlauf der Grenze, so entscheidet oftmals eine Buskurdh darüber, wer Recht hat. Alternativ dazu kommt auch ein Zweikampf der Stammesoberhäupter in Frage. Es ist schon vorgekommen, dass ein Stamm kurz entschlossen einen kampfstarken Fremden zum Shâhr wählte, um eine solche Auseinandersetzung zu gewinnen.

Wenn aber jemand verdächtigt wird, ein Verbrechen am ganzen Stamm begangen zu haben, dann entscheidet oft ein Gottesurteil über Schuld und Unschuld. Der Verdächtige wird zum Beispiel auf ein wildes Pferd gefesselt ins Gebirge gejagt, von Aas zum Anlocken der Geier umgeben auf ein Podest gebunden, in eine Schlangengrube geworfen, mit Blut beschmiert in der Nähe von Khoramsbestien ausgesetzt, unbewaffnet von mehreren Krieger durch die Wildnis gehetzt, muss mit bloßen Händen einen Skorpion töten oder sich mit Dolch und Axt einem Stier zum Zweikampf stellen. Generell gilt er als unschuldig, wenn er den nächsten Sonnenaufgang erlebt und aus eigener Kraft heimkehrt.

Frauen und Kinder gehören dem Mann; er kann sie bestrafen, wie es ihm gefällt (solange die Verwandtschaft nichts dagegen unternimmt), sie verkaufen, verschenken, verstoßen und aussetzen oder den Göttern opfern. Ein Mann darf so viele Frauen haben, wie er will und sich verschaffen kann. Ob er einer davon besondere Befugnisse erteilt, ob er für Ruhe und Frieden im Harem sorgt oder die Frauen ihre



so gut wie alle

mit achtzehn noch nicht als Mann erwiesen hat, sollte besser auswandern und erst heimkehren, wenn er spektakuläre Heldentaten vollbracht hat, will er nicht ewig als Muttersöhnchen gelten.

Auch für die Erbteilung gibt es keine festen Regeln. Stirbt ein Mann, so müssen seine Brüder und Söhne unter sich aushandeln oder -kämpfen, wer was bekommt. Auch die Frauen werden unter den Erben aufgeteilt, und mit ihnen die jeweils zugehörigen kleinen Kinder, die im Zelt ihres Bruders oder Onkels meist sehr willkommene Arbeitskräfte sind.

Streitigkeiten und Rangordnung unter sich austragen lässt, ist seine Sache. Zwischen den Kindern einer Ferkina-Frau und denen einer Sklavin aus dem Flachland machen die meisten Ferkina-Väter keinen Unterschied. Man geht davon aus, dass sich das väterliche Erbe durchsetzt, alle Kinder eines Ferkinas also auch echte Menschen sind. Übrigens erkennt ein Ferkina im Allgemeinen alle Kinder seiner Frauen als die seinen an, wachsen doch mit ihnen Kampfkraft und Wohlstand seiner Sippe; selbst wenn nach einem Fest zu Ehren Raschas nicht ganz klar ist, wer der leibliche Vater ist.

Es gibt kein festgelegtes Alter, ab dem Ferkinas als erwachsen gelten. Knaben werden zu Männern, wenn sie ihren ersten Feind getötet haben, wobei viele Stämme auch die Tötung eines Raubtiers wie Berglöwe oder Khoramsbestie anerkennen. Mädchen gelten als erwachsen, sobald irgendjemand sich die Mühe macht, sie zu rauben oder einen Brautpreis zu bezahlen; mit sechzehn sind

vergeben. Ein Jüngling, der sich

AUSGEWÄHLTE STÄMME

„Glaubt man den Überlieferungen der Tulamiden, stiegen einst die wilden Menschen an den Osthängen des Raschtulswalls herab, erkämpften von den Echsen das Land und bevölkerten die unwirtliche Wüste. Die Geschichtsbücher des Neuen Reiches lehren uns nun, dass das Yaquirtal und die Mittellande menschenleer waren, bis Bosparan sie in Besitz nahm.“

Was hielt die Ferkinas dann davon ab, in die fruchtbaren Gebiete westlich und nördlich des Gebirges vorzudringen? Wie erklärt sich der rasche Bevölkerungszuwachs des bosparanischen Imperiums?

Erkenne, Mensch: Papier ist geduldig!

—aus den Chroniken von Ilaris, Zorgan, um 803 BF

Mit ihrer urtümlichen Wildheit und Verachtung für die Zivilisation oder Dekadenz der 'Blutlosen im Tal' sind die Bewohner der südostaventurischen Gebirge zum Inbegriff der barbarischen Räuber geworden – doch ebenso wenig, wie sie einen Herrscher über sich anerkennen, gibt es eine einheitliche Kultur. Die Stammesverbände der Shai'Aian im Raschtulswall und der Merech im Khoram-Gebirge sind mit je etwa 10.000 Menschen bei weitem die größten Völker und nehmen das Hauptsiedlungsgebiet der Ferkinas ein. Aber auch in anderen Gebirgszügen bis hinunter nach Thalusion leben kleinere Stämme, die selten mehr als ein Dutzend Sippen umfassen.

Nicht alle Ferkinas sind so traditionsbewusst wie die, die heute noch immer in den Stammesgebieten leben. Schon vor dreitausend Jahren wanderten die ersten Stämme der Tulamiden in die Täler, und seitdem sind immer wieder Ferkinas in die fruchtbareren Gebiete vorgedrungen. Viele wurden von den mächtigeren und zahlenmäßig überlegenen Völkern des Flachlands geschlagen, zurückgetrieben oder aufgesogen, aber mancherorts haben die Ferkinas Fuß gefasst. Die mhanadischen Viehzüchter etwa mit ihren Pferden und Rindern sind deutlich beeinflusst, und auch in Mhanadistans Hauptstadt Fasar lassen sich viele Ferkinas finden. Nicht immer handelt es sich dabei um eingewanderte Sippen. Sehr oft sind es auch Nachkommen einzelner Abenteurer, die als Viehtreiber oder Söldner halbwegs sesshaft geworden sind. Auch bei den verschiedenen Botendiensten – wie etwa den Beilunker Reitern – werden Ferkinas geschätzt.

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



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

DIE BÂN ANGRACHAN

Gebiet: oberhalb der Kamah-Quelle (Raschtulswall)

Anzahl: ca. 300

Das Stammesgebiet der Bân Anghrachan deckt sich weitgehend mit dem Zwergenkönigreich Angralosch, der neuen Heimat der Brillantzwerg. Oberhalb der Quelle des Kamah-Flusses liegt im Raschtulswall der Berg Djer Anghravash. Zu seinen Füßen liegt in einem Tal das Dorf Anghrashak aus Lehmhütten und festen Lederzelten. Die Bân Anghrachan sind hier sesshaft, halten ihr Vieh und lassen von Sklaven Hirsefelder und Weingärten bestellen.

Mehr als Raschtula und Rascha verehren die Bân Anghrachan den goldenen Gott Anghravash, Herr über Feuer und Fels. Der gleichnamige Berg soll sein Sitz und Heiligtum sein, der Ursprung des Goldes (das den Bân Anghrachan wertvoll ist) und des Feuersteins. Seit Urzeiten opfern sie ihm Lebensmittel und Sklaven in einer Höhle. Bis vor kurzem trieben sie Handel mit einem geheimnisvollen Volk, das sie als Dschinne und als Priester des Anghravash ansahen. Seit dem Eintreffen der Brillantzwerg etwa 1028 BF aber haben sie diese als die wahren Priester ihres Gottes anerkannt, verkaufen ihnen die Überschüsse ihrer Landwirtschaft und haben sich in die Grundlagen der Schmiedekunst einweisen lassen.

Die Bân Anghrachan im Spiel

Den Bân Anghrachan können Sie im Abenteuer **Berge aus Gold** begegnen. Zu einem späteren Zeitpunkt, nach Einzug der Brillantzwerg, werden diese Ferkinas kaum ernste Schwierigkeiten machen. Es mag sein, dass die Zwerg versuchen werden, die Ferkinas von Sklaverei, Blutopfern und Überfällen auf aramische Dörfer abzubringen. Einzelne Bân Anghrachan werden vielleicht aufbegehren und Kontakt zu ihren früheren Herren suchen.

Ein Bân Anghrachan kann als Bote oder als Begleiter eines Brillantzwergs überall herumreisen. Vielleicht packt ihn auch die Neugier, und er möchte andere Heiligtümer des Feuer Gottes sehen, etwa den Schlund, Angbar oder das sagenhafte Xorlosch. Seine Kultur ist im Wandel, und er sucht nach dem richtigen Weg für sich: Gefolgsmann der Zwerg, neumodische Waffen und Ackerbau, oder Rückkehr zu Feuerstein, Nomadentum und alten Bräuchen.

DIE BÂN KHALIL

Gebiet: bei Fasar

Anzahl: 500–1.000

Die 'Kinder des Rausches' sind die Hausmacht des Fasarer Rahja-Tempels und betrachten die Tempelvorsteherin Reshalia ai Djer Khalil als ihre von Rascha erwählte Hohepriesterin. Die Harane der einzelnen Sippen buhlen um ihre Gunst, die sie mal diesem, mal jenem gewährt, denn als 'Tochter Raschas' bleibt sie unvermählt und ungebunden.

Die Weidegründe des Stammes liegen in Sichtweite der Stadt im Nordwesten, am anderen Ufer des Gadang. (Ob an den vom Rahja-Tempel ausgestreuten Gerüchten etwas dran ist, im Raschtulswall gebe es einen Berg 'Djer Khalil', wo noch viel mehr Bân Khalil hausten, wissen selbst die bei Fasar wohnenden Stammesangehörigen nicht zu sagen.) Hauptsächlich züchten die Bân Khalil Ponys; mit vergorener Stutenmilch feiern sie Rascha zu Ehren rauschende Feste. Stets

DER STAMMESVERBAND DER SHAI'AIAN

Der Raschtulswall ist die Urheimat aller tulamidischen Völker. Von hier zog Raschtul al-Scheik mit seinem Gefolge ins Flachland, von hier aus breiteten sich die Stämme über die Ebenen und die anderen Gebirge aus. Die Shai'Aian sind die Nachkommen jener, die niemals die angestammten Berge verlassen haben. Sie sind die typischsten und 'rückständigsten' aller Ferkinas. Die Shai'Aian verehren einen Riesen, den sie *Adawadt* nennen (siehe 162), und die Trolle des Raschtulswalls, die sie für Adawadts (oder Raschtulas) Kinder halten. Trolle sind in den Mythen der Shai'Aian die Hüter heiliger Stätten und alter Geheimnisse und Gleichgesinnte im Kampf gegen die Blutlosen. Der Raschtulswall ist für die Shai'Aian ein lebendes Wesen, häufig mit dem Schöpfergott Raschtula gleichgesetzt, das nur die Würdigen auf seinem Rücken trägt. Das mythische erste Menschenpaar *Zulhamid und Zulhamin* wird irgendwo auf den Gipfeln über den Wolken vermutet. Es soll einige Orte geben, die nur Wenigen bekannt sind, wo man die beiden um Rat bitten und ihre Antwort im Wind hören kann, wenn man zur richtigen Zeit die richtigen Opfergaben bringt. Wenn Jungtiere geboren oder Pferde eingeritten werden, erinnert man sie oft feierlich an die Vereinbarungen, die Zulhamid mit einigen Tierkönigen geschlossen haben soll. Frauen opfern Butter, Milch und Schmuck an Plätzen, wo Zulhamin einmal gerastet haben soll, und bitten um Kindersegen und einen guten Ehemann.

DER STAMMESVERBAND DER MERECH

Die Merech des Khoram-Gebirges sind trotz ihrer Wildheit ein wenig mehr als die Shai'Aian den Einflüssen der Sesshaften erlegen und gelegentlichem Handel nicht abgeneigt – insbesondere, um an Waffen und Werkzeuge aus Metall zu kommen, denn der weiche Sandstein der Khoram-Berge taugt nicht für Klingen und Pfeilspitzen. Ihr Name (vollständig eigentlich *Baritani ai-Merech*) stammt von der Sitte, als Delikatesse und Mutprobe die glänzend blauen Merachäpfel zu verzehren, die andernorts als *Süßer Tod* bekannt sind (siehe ZBA 250). Wenn sie Fremden diese Frucht vorsetzen, die hochgiftig wirkt, wenn sie im Körper mit Alkohol zusammenkommt, ist das also kein Mordanschlag, sondern landesübliches Essen. Wahrscheinlich wegen des Merach-Genusses stellen die Merech keine vergorenen Getränke her, wie andere Ferkinas es tun. Trotzdem gibt es immer wieder Todesfälle, entweder durch Eigengärung der Früchte, oder wenn man Wein und Schnaps erbeutet oder im Tauschhandel erworben hat. Um das Khoram-Gebirge leben Novadis, und so nimmt es nicht wunder, dass die religiösen Vorstellungen der Merech zunehmend vom Rastullah-Glauben beeinflusst werden – von einigen unberührten Stämmen ganz im Innern der Berge einmal abgesehen. Die Verehrung Raschas ist bei manchen Sippen am Rand des Gebirges in den Hintergrund getreten, statt 'Raschtula' hört man immer öfter 'Rastullah', und die blutigen Opferrien lassen nach. Novadische Eremiten werden generell respektiert. Manche Ferkinas kennen sogar einige der 99 Gesetze.

dienen einige Männer des Stammes dem Rahja-Tempel als Söldner. Trotz der Nähe der Großstadt leben sie weiterhin in Zelten, lieben wilde Reiterspiele und machen Durchreisende gern mit Scheingriffen nervös. Die Menschenopfer haben sie jedoch durch Tieropfer ersetzt, nur noch wenige Männer tragen Schmucknarben im Gesicht, und selbst auf die Blutrache verzichten sie gern, wenn ein anständiger Preis gezahlt wird. Da sie in Fasar einkaufen können, sind sie gut mit Säbeln, Dschadras und anderen metallenen Waffen ausgerüstet.



Die Bân Khalil im Spiel

Wer von Fasar aus in den Raschtulswall aufbrechen oder nach Almada reisen will, der kann bei den Bân Khalil preiswerte und trittsichere Ponys, Maultiere und Kamah-Kamele kaufen. Dabei mag es sein, dass sie ihre Tiere nicht jedem Dahergelaufenen überlassen, sondern nur einem guten Reiter, der an ihren Rennen teilgenommen hat. Man kann auch in Fasar Bân Khalil begegnen. Das mögen Söldner des Rahja-Tempels sein, die gegen die Söldnertruppen anderer Mächtiger vorgehen, bewunderte Gladiatoren oder betrunkenen Straßenräuber.

Ein Bân Khalil ist ein Wilder, aber kein Hinterwäldler, denn er kennt die Großstadt – allerdings eine Großstadt, in der das Faustrecht gilt. Sein Stamm respektiert Geweihte (wenn er sie als solche erkennt) und setzt die Stammesgöttin Rascha mit Rahja gleich. In Fasar mit seinen vielen Tempeln kann ein Bân Khalil auch den Glauben an weitere Götter angenommen haben, z.B. Aves, Feqz (Phex), Levthan oder Rôndra; Rascha wird jedoch immer an erster Stelle bleiben.

Die BÂN MHADJÂDURI

Gebiet: Thalusi-Massiv

Anzahl: ca. 1.000

Die Weidegründe der Bân Mhadjâduri sind die Hochplateaus des Thalusi-Massivs und die Sümpfe entlang der Bäche, die tiefe und steile Schluchten in den Fels geschnitten haben. Die Wolkenbrüche der Regenzeiten haben fast alle Erde des Hochlands weggewaschen und den roten Fels freigelegt. Disteln, Wacholder, Kakteen und Dornbüsche krallen sich in Ritzen und Kühlen fest und trotzen der sengenden Sommersonne. Hier weiden die Bân Mhadjâduri Esel und Ziegen. Am Grund der feucht-heißen Trogtäler weiden Gadangstiere das Sumpfgras ab, umgeben von Mücken- und Fliegenschwärmen.

Die Bân Mhadjâduri wohnen dazwischen, mitten im Fels: Sie halten Wühlschrate, von denen sie angenehm kühle Wohn-Höhlen in luftiger Höhe in die Wände der Täler beißen lassen, mit Fenstern zur Schlucht und aus dem Stein herausgearbeiteten Bänken und Regalen. Durch lange, gewundene Tunnel sind die Wohnungen und Stallungen mit den Hochplateaus und Talsohlen verbunden, so dass die Rinder vor Hochwasser in Sicherheit gebracht und die Ziegen zur Tränke getrieben werden können.

Das göttliche Paar heißt bei den Bân Mhadjâduri nicht Raschtula und Rascha, sondern Ras' Ragh und Adschaja, und wird als Stier und Kuh gedacht. Pferde sind diesem Stamm unbekannt. Rinder dagegen sind heilige Wesen, alte Kampfgenossen gegen die Echsen, und dürfen nur im Rahmen religiöser Opferriten geschlachtet werden. Ein Stier, der

Die Bân Mhadjâduri im Spiel

Am Thalusi und seinen Zuflüssen lebten in alter Zeit Echsen, erbauten Städte und Tempel, Sternwarten, Grabanlagen und vieles mehr. Die Bân Mhadjâduri kennen viele solche Plätze und bewachen die echsenischen Hinterlassenschaften, auf dass kein Achaz sich je wieder dort ansiedeln und kein Mensch die Geheimnisse der Echsen lüften möge. Auf fremde Forscher reagieren sie ausgesprochen feindselig.

Ein Bân Mhadjâduri auf Reisen ist ein ausgesprochener Hinterwäldler, denn in den abgelegenen Tälern seines Stammes gibt es nicht einmal Karawanen oder Bauerndörfer zum Überfallen. Dadurch ist er andererseits kein so wilder Räuber wie die meisten Ferkinas. Mangels Pferden ist ihm auch die grausame Buskurdh unbekannt. Er wird relativ gut mit fremden Menschen auskommen, solange sie keine Echsenfreunde sind, mit seinen bunten Ziernarben aber überall auffallen.

einen Feind getötet hat, wird wie ein Stammesmitglied behandelt und nach seinem Tod auch so bestattet.

In der Hitze Thalusiens haben die Bân Mhadjâduri das Tragen von Lederhosen aufgegeben. Sie tragen Überwürfe aus dunklem Wollstoff als Sonnenschutz, darunter aber nur Lendenschurze und Ledersandalen. Dafür verzieren sie sich vom Gesicht bis zu den Zehen mit bunt gefärbten Schmucknarben in abstrakten Mustern, die sie mit Stacheln des Cheria-Kaktus aufbringen (ähnlich wie die Salzgänger des Cichanebi-Sees); dies gilt für beide Geschlechter.

DIE BÂN SHARÎDA

Gebiet: östliches Khoram-Gebirge

Anzahl: ca. 500

Auch wenn sie das gesamte Hügelland südlich des Mhanadi in der Gegend von Samra als ihre Jagdgründe beanspruchen, leben die Bân Sharîda doch vor allem im höher gelegenen Teil des Khoram-Gebirges, der etwa zwanzig Meilen südwestlich des Mhanadi beginnt.

Auf einer an drei Seiten von steilen Hängen umgebenen Hochfläche hat dieser Teilstamm der Merech rund um eine Quelle sein Dorf Bir Sharîd aus Lehmtürmen errichtet. In den tiefer gelegenen Eibenwäldern stellen die Jäger Rehen und Waldvögel nach und weiden die Hirten einen besonders genüsslichen Schlag von Drehhorn-Rindern, die sogar die giftigen Nadeln der Eiben verdauen können.

Die Bân Sharîda zählen zu den relativ gutmütigen und friedfertigen Stämmen – für Ferkina-Verhältnisse. Sie werden ab und zu von Händlern aus dem Flachland aufgesucht und sind daher mit Metallwaren versorgt, wenngleich die Händler darauf achten, den Ferkinas keine Waffen wirklich guter Qualität zu liefern. Wegen dieser Handelsbeziehungen können Fremde damit rechnen, bei den Bân Sharîda zunächst nach ihrem Begehrt gefragt und nicht gleich erschlagen zu werden. Die Bân Sharîda hatten sogar gute Beziehungen zu dem berühmten Magier und Chimärologen Abu Terfas, als dieser noch am Leben war und einen Palast am Rande ihres Stammesgebiets unterhielt.

Die Bân Sharîda im Spiel

Die Magierakademie Khunchom verdankt Jikhab iban Tscharik, dem Schamanen der Bân Sharîda, wertvolle Hinweise zur Rekonstruktion von Bastrabuns Bannmauer. Deshalb ist seit der Dritten Dämonenschlacht der Name dieses Stammes in Fachkreisen bekannt, und die Meinung der Gildenmagier zu der Magie der Ferkina-Schamanen um einiges gestiegen. Die Bân Sharîda sind die erste Anlaufstelle, wenn eine der tulamischen Akademien weitere Forschungen anstellen will oder wenn jemand sich für Abu Terfas' entlaufene Chimären interessiert.

Umgekehrt kann natürlich auch einen der Ferkinas die Neugier packen und ins Tiefland treiben, wo all diese Fremden mit ihrem Reichtum an Waffen und edlen Pferden herkommen. Da sein Stamm schon seine Erfahrungen mit der Magie und den Handelswaren der Tiefländer gemacht hat, wird er vorsichtig sein und sich zunächst alles genau ansehen, statt unbedacht auf Raub auszugehen.

DIE ULAD BARSHÎM

Gebiet: am Mhanadi zwischen Samra und Mherwed

Anzahl: ca. 800

Zwischen Samra und Mherwed biegt der Mhanadi um die östlichen Ausläufer des Khoram-Gebirges. Zwischen Fluss und Hügeln liegt eine etwa fünf Meilen breite Ebene, die durch Überschwemmungen gedüngt und von Bächen aus dem Gebirge ganzjährig bewässert wird. Wegen der Ferkinas aus den Bergen wagen es nur wenige Bauern, sich



hier anzusiedeln. So dienen die üppigen Wiesen aus Blumen, Wollgras und wildem Reis Nomaden als Weide für ihre Herden.

Die Vorfahren der Ulad Barshim waren echte Ferkinas, haben sich aber mit Novadis und Balashiden vermischt oder sich diesen kulturell angenähert. Je nachdem, wo der Stamm sich gerade aufhält, zählt man dem aranischen Vogt in Samra oder dem novadischen Emir in Mhanessipur Tribut. Hauptsächlich züchten die Ulad Barshim Schafe und Rinder, doch auch Ziegen, Esel, Pferde und Qaimuyan-Kamele. Ihre Zelte sind groß und luftig und aus hellem Leinwandstoff, den sie in den Städten kaufen, weil er leicht ist und schneller trocknet als Wolle – am Mhanadi regnet es gar nicht so selten.

Die Ulad Barshim haben sich den Glauben ihrer Vorfahren an Raschutula und Rascha bewahrt, bezeichnen sich aber als Rastullah- oder Rahja-Gläubige, je nachdem, in wessen Machtbereich sie gerade weilen.

Da die Ulad Barshim wohlhabend sind und regelmäßig mit Städten Handel treiben, sind sie mit metallenen Waffen und anderen Produkten der Zivilisation versorgt. Ihre Kleidung ähnelt mehr derjenigen der Novadis als der der Ferkinas, die Kopftücher sind nicht mehr rot und die Gesichter nur noch selten von Narben gezeichnet. Beide Geschlechter frisieren sich sorgfältig und flechten aus Horn geschnittene Talismane in ihr Haar.

Weiter im Nordwesten leben noch mehrere andere tulamidische Nomadensämme zwischen Mhanadi und Khoram-Gebirge, die den Ulad Barshim mehr oder weniger ähnlich sind.

Die Ulad Barshim im Spiel

Die Ulad Barshim sind nur noch von ihren regeltechnischen Werten her Ferkinas, betrachten sich selbst aber nicht mehr als solche, sondern als tulamidischen Hirtenstamm, und werden auch von ihren Mitmenschen so behandelt. Die Wildheit der Ferkinas und die meisten ihrer Bräuche haben sie abgelegt. Geblieben sind vage Erinnerungen an grausame Riten und ein gesunder Respekt gegenüber den wilden Verwandten. Für eine Heldengruppe können sie die erste Station auf einer Reise sein, bevor man sich zu den echten Wilden in die Berge wagt.

Wenn Sie einen Ban Barshim spielen, haben Sie einen Helden von einem Hirtenstamm, der anpassungsfähig ist und seine Mitreisenden weder mit den barbarischen Bräuchen der echten Ferkinas plagt noch mit dem Rastullah-Glauben der Novadis.

WEITERE STÄMME

»Der Djer Tulam ist eher ein Gebirgsmassiv als ein einzelner Berg, und welcher seiner Gipfel der höchste ist, lässt sich von unten her nicht ausmachen. Man schätzt seine Höhe auf 9.000 Schritt, aber wer will das gemessen haben? Schon der Raschutlupass in geschätzten 2.500 Schritt Höhe liegt oberhalb der Baumgrenze. Die Magier von Drakonia geben für ihre Festung eine Höhe von etwa 4.000 Schritt an. Nur durch Magie wachsen dort noch Bäume, eigentlich gibt es in dieser Höhe nur Flechten und kleine Blumen zwischen den Gletscherzungen. Ich stieg aber noch weiter hinauf. In der dünnen Luft brauchte ich drei Tage, um eine Stelle zu erreichen, wo ein riesiges Schneebrett aus der Gipfelregion oberhalb der Wolkendecke herabgekommen war. Du wirst mir nicht glauben, aber bei FIRun, es ist wahr: In diesem Schnee sah ich Fährten von menschlichen Füßen in Lederschuhen, die sich kreuz und quer hinstreckten. Ich fand dann auch das, was sie gesucht haben müssen: eine Geiß und ihr Kitz, beide schneeweiß, mit buschig-dichtem Fell, im Eis begraben und tot. Die Alte hatte noch Kräuter zwischen den Zähnen: blau-silberne, wolllige Blätter, wie ich sie nie zuvor gesehen hatte. Um ihren Hals hing eine Klammer aus Knochen an einem Strick. Ich sagte dir, mein Freund, dort oben wohnen noch Menschen! Sollte die Luft nicht rein und wieder atembar werden, wenn man sich der Zitadelle ihres Elementes nähert?

Vielleicht strömt Magie aus den höheren Sphären dort oben so üppig und ungebremst wie das Licht, so dass Pflanzen sie aufsaugen und gedeihen, obgleich es kalt wie im Yetiland sein muss. Vielleicht bringen aber auch Vulkane die nötige Wärme aus der Tiefe und bilden Inseln im Gletschermeer.»

—Perainghold Menzheimer, *Geweihter des Firun*,
in einem Brief an Kara ben Yngerymm, 1022 BF

Der kleine Stamm der **Bân Awallakh** hat sich aus dem Stammesverband der Shai'Aian gelöst, um im aranischen Flachland zu leben. Sie respektieren die Autorität der Beyrouni von Awallakand, die zugleich Vorsteherin des Rahja-Klosters Sidi Awalla ist. Auf dem Brachland zwischen den Bauerndörfern und Weinbergen im Südwesten des Sultanats Palmyramis weiden sie ihre Herden, ohne größere Schwierigkeiten zu verursachen. Im Kloster Sidi Awalla begegnet man der Rascha-Verehrung der Ferkinas mit erschreckend naivem Interesse. Statt die Wilden zu missionieren, erlaubt man ihnen gar, sich einmal im Jahr bei Awallakand zu einem Rascha-Fest zu versammeln. König Arkos in Zorgan ist davon wenig angetan und hat eine Reiterschwadron in die Gegend verlegt, die Kloster und Ferkinas gleichermaßen überwachen soll.

Die **Bân Uludh** sind Nachbarn und Verwandte der Bân Awallakh, jedoch weniger zivilisiert als diese. Ein Sohn dieses Stammes hat es zu trauriger Berühmtheit gebracht: Yabman Pascha steht im Dienst der Heptarchin Dimiona von Oron und führt den 'Orden des Gehörnten Gottes' an, der in ihrem Auftrag oder auch zum Spaß mordet und vergewaltigt. Da viele Krieger der Bân Uludh nach Oron gezogen sind und sich diesem Orden angeschlossen haben, können die wenigen Daheimgebliebenen Land, Herden und Frauen kaum gegen die Nachbarstämme verteidigen. Über kurz oder lang werden sie entweder alle nach Oron auswandern müssen oder sich unter den Schutz der aranischen Krone begeben – und dann wahrscheinlich in deren Diensten gegen ihre Onkel und Vettern kämpfen.

In den Hügeln und Vorbergen südwestlich von Fasar treiben sich die **Bân Malya** herum, die zu den Shai'Aian gehören. Sie halten vornehmlich Drehhorn-Rinder und sind für ihre Kampfstiere bekannt, die sie – zum Schrecken aller Reisenden – meist frei und unbeaufsichtigt weiden lassen. Anders als die Stämme aus dem Hochgebirge züchten sie Qaimuyan-Kamele statt der kleinen Kamahs, und Tulamiden-Pferde statt Ponys. Der Stamm unterhält lose Beziehungen zu einigen Mächtigkeitsgruppen in Fasar (namentlich dem Kor-Tempel), und hin und wieder heuern einige Bân Malya in der Stadt als Söldner an. Man kann sie aber auch überall im westlichen Mhanadistan als Räuber antreffen.

Die **Bân Hadârri** bewohnen karge, mit hartem Winselgras bewachsene Hochebenen im Inneren der östlichsten Ausläufer des Khoram-Gebirges. Sie haben keine festen Siedlungen, sondern ziehen mit ihren Schafen und Zelten von Bergweide zu Bergweide. Mit ihren Nachbarn, den **Bân Tirghûfa**, die der gleichen Lebensweise fröhen, leben sie in Blutfehde. Beide Stämme haben je etwa hundert Krieger und gehören zu den Merech. Rondrianische Ehre kennen sie nicht: Wer sich ergibt, wird dennoch erschlagen oder gefoltert. (Es sei denn, er kommt als neues Stammesmitglied in Frage.) Weder Metall noch Feuerstein oder Vulkanglas sind hier verfügbar, die Waffen der beiden Stämme daher aus Holz und Knochen, oft vergiftet mit Gonedo oder Tulmadron.

In der Gegend von Madrash, wo Khoram-Gebirge und Unau-Berge ineinander übergehen, leben die **Bân Farkash**. Sie überfallen oft und gern Karawanen, die zwischen Mherwed und Unau unterwegs sind. Umgekehrt sind sie selbst häufig Ziel von Vergeltungsaktionen, bei denen Söldner der beraubten Kaufleute die Zeltlager der Ferkinas niederbrennen, das Vieh abschlachten und Frauen und Kinder in die Sklaverei führen. (Wobei es genauso gut eine Sippe treffen kann, die in letzter Zeit gar keine Karawane überfallen hat.) Den Überlebenden bleibt dann oft nichts anderes übrig, als mit improvisierten Waffen auf die nächste Karawane loszugehen.



WIE SIEHT DER FERKINA...

... **Ferkinas vom Nachbarstamm:** Gerade mit den Nachbarn und Verwandten ist man oft zutiefst verfeindet, ist es doch bequemer, Vieh im Nachbartal zu stehlen, als drei Täler weiter.

... **die Menschen des Flachlands:** Für die meisten Ferkinas sind alle Flachland-Bewohner 'Blutlose' und damit den kaltblütigen Echsen gleichgestellt – etwas zwischen Feinden und Ungeziefer, nur als Opfergaben zu gebrauchen (oder allenfalls als Sklavin, wenn es um eine Frau geht). Durch Heldentaten kann aber auch ein Flachländer sich den Respekt der Ferkinas verdienen. Stämme am Rand der Zivilisation erkennen ihre Nachbarn als Menschen an, schauen aber stolz herab auf 'Gemüsefresser', 'Dampfbader' und 'Kissenschläfer'.

Wandert umgekehrt ein Ferkina nach Aranien oder ins Mittelreich, so wird er eine Weile brauchen, bis er begriffen hat, dass dort die Frauen selbständig sind und nicht Eigentum der Männer.

... **Achazi:** Die 'blutlosen' Geschuppten sind der Feind schlechthin und sofort zu erschlagen, sobald man die Gelegenheit dazu hat. Es sei denn, man verspricht sich von zeitweiligem Stillhalten die Möglichkeit, sie auszuspionieren, zu bestehlen oder anderweitig zu schwächen und ihnen damit später noch mehr zu schaden.

... **Zwerge:** Von den nördlicher wohnenden Stämmen kennen viele zwergische Prospektoren, Händler oder Drachenjäger. Die Einstellung zu diesen ist von Stamm zu Stamm verschieden und reicht von der Einstufung als blutlose Feinde über die Anerkennung als gleichwertige 'echte Menschen' und Handelspartner bis hin zur Verehrung als heilige Wesen und Kulturbinger. Bei den Stämmen des Südostens sind Zwerge schlicht unbekannt.

... **Elfen:** Ein der Dschinnenbeschwörung kundiger Schamane mag einen Elf für ein seltsames Elementarwesen halten. Der durchschnittliche Ferkina, der weder Dschinn noch Elf kennt, sieht einen menschenähnlichen Zweibeiner aus dem Flachland, ergo einen Blutlosen.

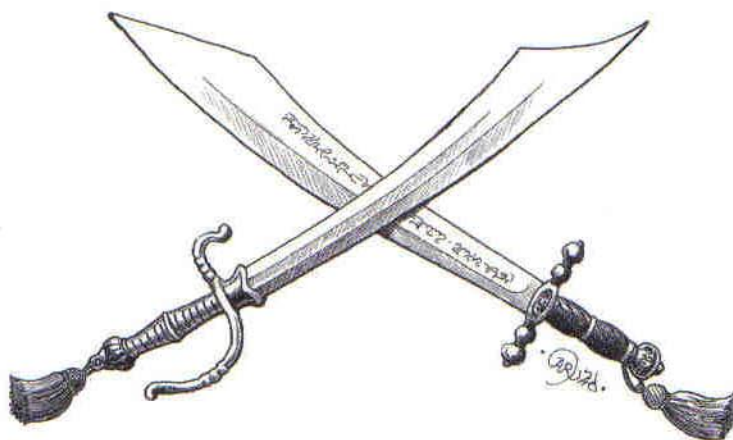
... **Orks und Goblins:** Pelz und Hauer weisen diese Wesen als Träger von Blutgeistern aus, die Anerkennung verdienen. Die Stämme des Raschtulswalls behandeln die Goblins dieses Gebirges ähnlich

wie einen weiteren Ferkina-Stamm. (Das schließt auch den Raub von Goblinfrauen als Sklavinnen ein.) Bei den weiter südlich wohnenden Stämmen, die keine Orks oder Goblins kennen, muss sich bei jeder Begegnung erneut zeigen, ob sie solche Besucher zu den Menschen zählen oder sie mit wilden Tieren wie Khoramsbestien oder Warzenschweinen auf eine Stufe stellen.

DIE BENI RURECH

Die isoliert lebenden Beni Rurech wurden seit jeher von den anderen Ferkina-Stämmen angefeindet, da sie die Geheimnisse der Metallverarbeitung hüteten, die ihre Vorfahren von den Zwergen übernommen hatten. Gerüchten zufolge entwickelten sie eigens zu diesem Zweck ihre Sprache, das *Ruraz*, das die Schrift des mittleren Tulamidya verwendete und heute fast ausgestorben ist. Als die Übergriffe der anderen Stämme immer weiter zunahmen, sahen sich die Beni Rurech gezwungen, ihre heimatlichen Täler im Raschtulswall zu verlassen. Ihre Reise führte sie fast durch den gesamten tulamidischen Kulturraum, doch mussten sie erkennen, dass sie mit ihrem eigentümlichen Glauben an die göttlichen Zwillinge Rur und Gror überall auf Ablehnung stießen. Nach vielen Generationen der Wänderschaft hatten sie nur noch wenig mit Ferkinas gemein und viele Bräuche derer angenommen, durch deren Länder sie gezogen waren.

Im Jahr 274 BF setzten sie von Khunchom nach Maraskan über, einer Insel, die seit Bastrabuns Zeiten für alle Tulamiden verboten war. Hier ließen sich die Beni Rurech nieder, und ihr Glauben verbreitete sich rasant unter den mittelreichischen Siedlern, die bereits seit einiger Zeit mit wenig Erfolg versucht hatten, die Insel zu besiedeln. Mit der Ankunft der Beni Rurech stieg die Bevölkerungszahl rapide an. Die Beni Rurech passten sich erstaunlich schnell an die neuen Lebensumstände an und setzten sich intensiv mit Echsenwesen, Tierkönigen und den anderen Eigenheiten der Insel auseinander. All dies vermischte sich mit dem bereits Bestehenden, so dass sich nicht nur der Rur- und Gror-Glauben zu seiner heutigen Form wandelte, sondern sich auch die eigenständige Kultur der heutigen Maraskaner herauskristallisierte.





DIE ACHAZ DER ECHSENSÜMPFE

»Die Echsenmenschen oder Achaz, wie sie sich selbst nennen, sind nicht, wie der Laie glauben mag, nur ein Volk. Nein, die Echsenmenschen, die in den Echsen Sümpfen zwischen Selem und Kannemünde leben, unterscheiden sich von ihren Verwandten auf Maraikan, den Waldinseln oder im Regengebirge. Im Nordosten Aventuriens, im Orkland, soll es sogar Echsenmenschen geben, die dort trotz tiefstem Winter überleben.

[...] Der Körperbau eines Echsenmenschen ähnelt dem eines Menschen, zeichnet sich jedoch durch einige besondere Merkmale aus. Zum einen wäre hier die Schuppenhaut zu nennen, die den gesamten Körper bedeckt und der von Eidechsen und Schlangen ähnelt, zum anderen noch der sehr muskulöse und überaus bewegliche Schwanz, der sieben bis acht Spann lang ist. Der Kopf eines Echsenmenschen gleicht von den Proportionen dem einer gewöhnlichen Eidechse. Der Blick eines Achaz ist starr und unangenehm. Es scheint fast so, als ob er einem in die Seele starren könnte.

Vom Schwanz über den Rücken bis zur Stirn läuft ein unregelmäßig geformter aufrecht stehender Hautkamm, der einen Echsenmenschen wie einen kleinen Verwandten der Drachen erscheinen lässt.

[...] Der Echsenmensch nun, den wir in den Echsen Sümpfen südlich des Shudif finden, zeichnet sich durch seine vergleichsweise Stämmigkeit aus. Er ist etwa 9 Spann groß und hat einen 3 Finger breiten Rückenkamm. Das Schuppenkleid ist größtenteils in hellen und dunklen Farbtönen quergestreift. Auch bei diesem Volk ist das Geschlecht an dem Hautkamm zu erkennen. Ist er rot, so ist das Exemplar weiblich, sieht er so aus wie das restliche Schuppenkleid, so ist das Exemplar männlich.

—aus einem volkskundlichen Vortrag an der Mirhamer Akademie, neuzeitlich

»Es gibt nicht nur eine einzelne Kultur der Achaz. Allein in den Sümpfen, die meine Heimat sind, gibt es zwei verschiedene Lebensweisen, von den anderen Lebensräumen meines Volkes einmal ganz abgesehen. Die meisten Achaz leben dort in Sippen- und Stammesgemeinschaften, normalerweise bis zu einer Größe von hundert Individuen. Sie haben sehr viel unsriger einstigen Bedeutung verloren und sind zu einem Leben in Einfachheit und Einklang mit der Natur zurückgekehrt. Ihre Art zu leben ähnelt in gewisser Weise der der Sterblichen, die ihr Mohas nennt. Dennoch könnten sie das Potential haben, meine Visionen zu verwirklichen.

Es gibt nur noch wenige Orte, an denen Achaz so leben, wie es mein Volk getan hat, als es noch über Aventurien geherrscht hat. Sie versuchen, die alten Bräuche und das alte Wissen zu bewahren, sind aber zu sehr in der Vergangenheit gefangen. Somit haben sie das Wissen, meine Visionen zu verwirklichen, jedoch ist es unmöglich, sie aus diesem Gefängnis zu befreien und in die Freiheit zu führen.

—aus einer Mitschrift eines Gesprächs mit dem Kristallomanten Skar Shr Shzinth

»Das Rssahh-Wort Achaz setzt sich aus der Silbe 'A', welche 'ewig' bedeutet, und dem Wort 'Chaz', was 'Person' oder 'Volk' heißt, zusammen. Es ergibt sich 'Ewige Person' oder 'Ewiges Volk', bezeichnet also sowohl ein Einzelwesen als auch die gesamte Rasse der Echsenmenschen. Bei diesem Wort macht man keinen Unterschied zwischen den Geschlechtern, welche sich dann meist nur aus dem Kontext erschließen lassen.

—aus dem Sprachunterricht an der Akademie zu Mirham, neuzeitlich

»So unterschiedlich wie die Kulturen der Wärmblüter scheinen auch die Kulturen der Echsenmenschen zu sein: Was beim einen Stamm gang und gäbe ist, kennen die Nachbarn vielleicht schon gar nicht mehr. Das gilt besonders im Gebiet des Handwerks und der Künste — die verwendeten Stoffe, die Feinheit der Arbeit und die Muster und Verzierungen sind von Dorf zu Dorf so verschieden, dass es dem Beschreiber ein Graus ist: Wenn der eine Stamm seine Speere mit den Hornspitzen von Herrenechsen besteckt und kostbar mit Schnitzereien verziert, so verwenden ihre nächsten Nachbarn grob bearbeitete Eisenspitzen und binden die bunten Federn von Sumpfhühnern daran. Deshalb kann dieser Text auch nur die wenigen Züge aufzählen, die zumindest die Mehrheit der Echsenmenschen gemeinsam hat: So verehren sie eigentlich alle eine Göttin, die von ihrer Gestalt ist und die sie H'Ranga nennen. Der Überlieferung nach handelt es sich um eine Fruchtbarkeitsspendende Göttin der Erneuerung, so dass nicht wenige vermuten, die ewig junge Tsa habe sich den Echsen offenbart.

Denn wie die Geweihten jener Göttin kennen auch die meisten Stämme keine feste Ordnung, sondern wählen ihre Herrscher von Zeit zu Zeit neu. Manche meinen auch, so käme es, dass heute friedliche Stämme alsbald, durch neue Häuptlinge aufgehetzt, in wilde Raserei verfallen und ihre Nachbarn attackieren — doch dies muss fraglich erscheinen, wo doch auch einzeln lebende Echsenmenschen nachweislich abrupten Stimmungswandeln unterworfen sind.

—aus Menschen und Nichtmenschen — ein phänotypischer Vergleich, Silas 505 BF

»Das, was die meisten Menschen in einem Achaz sehen, ist ein geschupptes Wesen mit einem langen Schwanz, einem seltsam geformten Kopf mit seiner langen Schnauze und spitzen Zähnen, mit denen es kleine Kinder frisst.

Sie sehen nicht das Alter meines Volkes. Vor langer Zeit hat es den ganzen Süden Aventuriens bewohnt. Sie wissen nichts von den strahlenden Bauwerken zwischen den Azl'Tzirtassach, den Waldinseln, wie ihr sie nennt, und dem H'Kuir, dem Grenzfluss, wo Tausende von Achaz und anderen Echsen gemeinsam lebten. Sie wissen nicht, wie viele herausragende Entdeckungen meine Vorfahren gemacht haben, die heute vergessen sind oder von euch Sterblichen 'wiedererfunden' wurden. Ja, wir haben viel von und über uns selbst vergessen ...

Aber ist es nicht gerade das Vergessen, was manchmal Heilung bringt?»

—Bruder Chriazal von den Noioniten zu einer Ordensschwester, 1020 BF





Die Echsen Sümpfe für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: Echsen Sümpfe, im Norden grob durch eine Linie von Selem nach Kannemünde und im Süden durch den Selemgrund begrenzt

Landschaften: Sumpf, Mangrovenwälder, Inseln

Gebirge: –

Gewässer: Selemgrund, zahlreiche Seen

Geschätzte Bevölkerungszahl: 8.000 Stammes-Achaz, 5.000 Archaische Achaz, dazu eine unbekannte Zahl von Marus und Ziliten

Wichtige Städte und Dörfer: Chi'Khro (von Ziliten bewohnt), Krs'Zzah (Archaische Achaz), Ou'Roboch (Stammes-Achaz), Selem (Stammes-Achaz), Ssd'L (Archaische Achaz), Tsh'Awah (Stammes-Achaz)

Vorherrschende Religion: H'Ranga (vor allem Zsahh)

Magie: viele Magiedilettanten (vor allem Meisterhandwerk sowie Übernatürliche Begabungen mit den Merkmalen 'Eigenschaft' und 'Form'), hauptsächlich Schamanismus, an wenigen Orten auch Kristallomantie, Hexerei

Sozialstruktur / Regierung: vor allem kleine und große Stämme mit Königen oder Häuptlingen, vereinzelte archaische Städte mit Königen oder Stammesräten

Wichtige Stämme: Zansch'Jrr (Nordosten, etwa 2.000 Mitglieder), Ctki'Ssrr (Stamm unter der Flügelchse V'Cr's'Sra, um 1.000 Achaz), Akrr'tzr (bei Selem, etwa 700 Mitglieder, haben sich teilweise mit Menschen vermischt), Chriaz Imxxiu (Selem, etwa 200)

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Krsh Tss'Kt (Verkünder der Erneuerung, Erlösergestalt), V'Cr's'Sra (intelligente Flügelchse), Skar Shr Shzinth (ehemaliger Häuptling und Vereiniger des Zansch'Jrr-Stammes), H'Arthia-Letha (Hüterin der Meere, eine intelligente Riesenqualle), Roq'Qinis (Geist einer Achazkönigin), H'Na'Rho (Herr der Kraken), Hl'Arel (elfischer Rächergeist aus der Khôm-Wüste), H'Rastabn (mythischer Gegner der Achaz, Erbauer des Bannwalls um die Echsen Sümpfe)

Wundersame Örtlichkeiten: Chrs H'Ranga (Treppe der Götter, nördlich von Ssd'L), Ruine von K'Zihr (irgendwo in den Sümpfen von Selem), Kloster der Zsahh bei Krs'Zzah, Quelle des Ewigen Lebens (legendärer Ort), diverse Ruinenstädte und Tempelreste

Sprachen: überwiegend Rssahh (Echsisch)

Währungen: Tauschhandel, Perlen; menschliche Währungen in Selem

Zeitrechnung: siehe S. 137f.

DIE ECHSENSUMPF-ACHAZ

Das Volk der in den Echsen Sümpfen lebenden Achaz hat trotz unterschiedlicher Kulturen gewisse Gemeinsamkeiten, die im Folgenden beschrieben werden. Insofern ist im hiesigen Text mit 'Achaz' dieses Volk gemeint. Die Aussagen treffen größtenteils ebenfalls auf die im Regengebirge, um H'Rabaal und in den Mysobsümpfen lebenden Achaz und im gewissen Maß auch auf andere Völker zu. Aber auf deren Eigenarten, sei es der Winterschlaf der Orkland-Achaz oder der Geschlechterwechsel der Maraskan-Achaz, soll hier nicht eingegangen werden.

KÖRPERBAU

Der Körper eines Achaz ähnelt dem eines schlanken, schmalgliedrigen Menschen oder Elfen. Er besitzt je zwei Arme und Beine mit Händen und Füßen an einem menschenähnlich proportionierten Rumpf. Darauf sitzt auf einem kurzen Hals der Kopf, der dem einer Eidechse gleicht. Der kräftig gebaute Körper ist um die neun Spann groß und wird vollständig von Schuppen bedeckt, die am gesamten Körper überlappend angeordnet sind. Die Größe der Schuppen ist unterschiedlich und variiert zwischen Stecknadelkopf- (Gesicht, Hände) und Daumenkuppengröße (Füße, Schwanz, Rücken). Das Schuppenkleid der Echsenumpf-Achaz ist durch unterschiedliche Farben einzelner Schuppen meist in hellen und dunklen Tönen quergestreift. Besonders häufig sind dunkel- oder olivgrüne Tigerstreifen auf hellgrünem Grund. Sehr selten sind vollständig braun geschuppte Achaz, die meist mit besonderer (Ehr-)Furcht behandelt werden.

Von der Stirn über Kopf und Rücken bis kurz vor dem Schwanzende zieht sich ein meist aufrecht stehender, gezackter Hautkamm. Er ist straff gespannt etwa drei Finger hoch und besteht aus ledriger Haut, die in regelmäßigen Abständen von tief in der Haut sitzenden dünnen Hornstäbchen gehalten werden, die der Achaz (meist unbewusst) aufrichten kann.

Als Verlängerung der Wirbelsäule hat ein Achaz einen langen Schwanz. Dieser misst etwa anderthalb Schritt und liegt, wenn er nicht genutzt wird, zu einem Drittel auf dem Boden. Beim Laufen wird er als Gegengewicht zum vorgebeugten Oberkörper abgespreizt. Schwimmenderweise sorgt der Schwanz durch schlängelndes Ausschlagen für die Fortbewegung, während die Beine und Arme vornehmlich zur Richtungswahl benutzt werden. Der Schwanz ist sehr

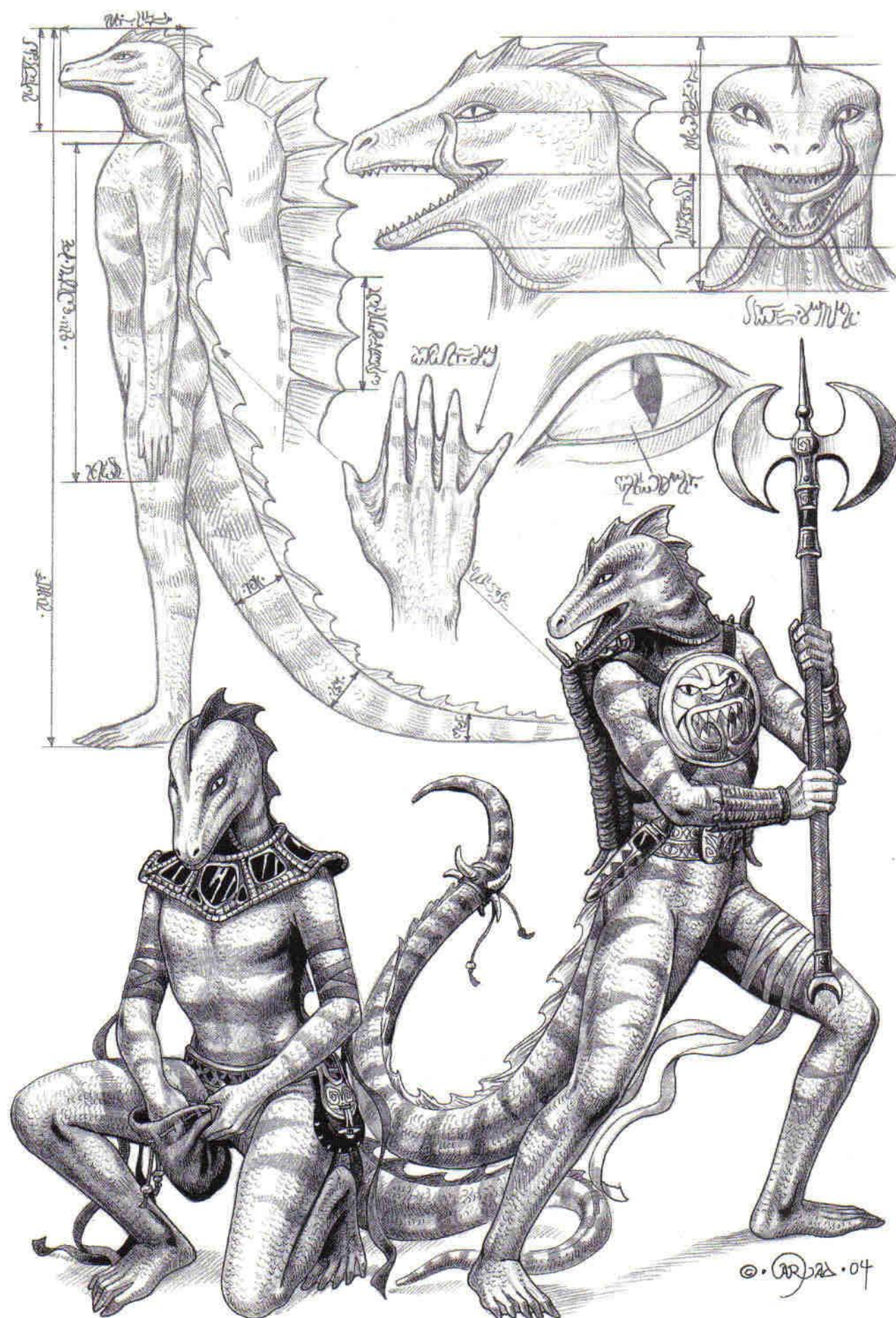
muskulös und beweglich, so dass damit auch einfachste Manipulationen (jedoch kein echtes Greifen) möglich sind. Im Kampf wird der Schwanz nicht selten dazu genutzt, peitschende oder von den Beinen reißende Schläge durchzuführen. Manchmal wird die Schwanzspitze sogar mit Stacheln oder Keulen besetzt, um so beim Gegner schwere Verletzungen zu verursachen. Es soll sogar Kämpfer geben, die ihren Schwanz derart koordinieren können, dass sie ihn gleichzeitig mit ihrer Waffe gegen seit- oder rückwärtige stehende Gegner einzusetzen vermögen.

Am Übergang von Unterleib zu Schwanzansatz haben die Achaz – ähnlich den niederen Echsen – eine schlitzförmige Öffnung, eine sogenannte Kloake, in die sowohl Geschlechtsorgane als auch Verdauungstrakt enden und die normalerweise nicht zu sehen ist.

Wie der Mensch hat der Achaz an den Händen jeweils fünf Finger, die bis auf den abgespreizten Daumen etwas länger und schmaler als menschliche Finger sind. Jeder der nagellosen Finger kann vollständig unabhängig von den anderen bewegt werden. Zwischen ihnen sitzen ebenfalls Schwimmhäute. Aufgrund der Schwimmhaut zwischen Daumen und zweitem Finger können Achaz ihre Faust zum Greifen länglicher Gegenstände nicht schließen und müssen daher mit abgespreiztem Daumen zupacken. Da dies beim Nutzen von Speeren oder ähnlichen stabförmigen Gegenständen recht umständlich ist, schneiden sich manche Achaz, vor allem Kämpfer, diese Schwimmhaut ein, um sich den Umgang leichter zu machen. In der Archaischen Kultur gilt dies jedoch als Zeichen von Barbarei und mangelnder Etikette.

Der Fuß eines Achaz besitzt fünf Zehen ohne Nägel. Sie sind etwa fünf Finger lang und äußerst beweglich und spreizbar, was dem Achaz ermöglicht, die dazwischen liegenden und bis an die Spitze der Zehen reichenden Schwimmhäute zu spannen.

Der Hals ist zwar recht kurz, aber dennoch sehr beweglich, wodurch es dem Achaz möglich ist, seinen Kopf seitwärts in einem Winkel von fast je 100 Grad zu drehen oder ihn so zu halten, dass der Mund senkrecht nach oben steht. Die Kiefer sind etwa einen Spann lang und lassen sich recht weit öffnen. Der Mund verfügt über etwa vier Dutzend kleine Zähne und eine schmale Zunge, die häufig hervorstößt, um Geruch und Geschmack der Umgebung aufzunehmen. Die Zunge ist deutlich länger als bei Menschen, so dass Achaz fähig sind, mit ihrer Zunge ihre Augen abzulecken oder die kleinen Nasenlöcher zu reinigen, die seitlich direkt über dem Mund liegen. Größere Verunrei-





gungen werden meist mittels der Zunge entfernt, da die Achaz keine Tränendrüsen besitzen.

Die Augen liegen halb seitlich in der oberen Mitte des Kopfes und fallen besonders durch ihre linsenförmig gewölbten Pupillen auf. Achaz verfügen neben dem äußeren, undurchsichtigen Lidpaar, das nur für den Dauerschutz während der Ruhephasen sorgt, noch über eine transparente Nickhaut, die die Befeuchtung und den sonstigen Schutz der Augen übernimmt. Die Nickhäute können auch durchaus bewusst längere Zeit geschlossen bleiben, was die Sicht des Achaz zwar einschränkt, aber nicht vollständig blockiert. Da das Nickhautblinzeln für viele Beobachter nicht sichtbar ist und Achaz ihren Kopf nur wenig bewegen, haben diese meist den Eindruck, dass Achaz starren.

Auf etwa gleicher Höhe mit den Nasenlöchern liegen am hinteren Teil des Kopfes die kaum sichtbaren Ohrlöcher.

Einige wenige Achaz fallen durch körperliche Besonderheiten auf. Dies mögen eine gespaltene Zunge, ein doppelter Hautkamm, verkümmerte oder gar keine Schwimmhäute oder eine ungewohnte Schuppenfarbe sein – was gegebenenfalls wie der Nachteil *Stigma* zu handhaben ist. Meist wird derlei als besonderes Zeichen der H'Rtsi, der heiligen Mutter und legendäre Schöpferin der Achaz, angesehen. Wie dieses Zeichen jedoch gedeutet wird, ob es positiv ist, den Segen oder die Aufmerksamkeit der Heiligen Mutter zu besitzen, unterscheidet sich von Stamm zu Stamm, von Stadt zu Stadt. Ein ausgestoßener Achaz mag aufgrund seiner Besonderheit anderenorts durchaus als Erretter gefeiert werden.

STOFFWECHSEL UND KÄLTSTARRE

Die Achaz sind wechselwarme Lebewesen, womit sich ihr gesamter Stoffwechsel von dem warmblütiger Rassen unterscheidet: Ihr Körper wird nicht automatisch auf einer konstanten Temperatur gehalten, diese hängt vielmehr von der Umgebungswärme ab. Von dieser ist auch ihre Bewegungsrate und Aktivität abhängig. Ist es besonders warm, werden Achaz aktiver, bis zur Hyperaktivität bei starker Sonneneinstrahlung. Trotzdem können auch Achaz an einer zu hohen Temperatur sterben. Da sie nicht schwitzen können, müssen sie zur Abkühlung entweder hecheln, was vergleichsweise nicht so effektiv wie schwitzen ist, oder in kaltem Wasser baden. Im anderen Extrem verhält es sich ähnlich. Je niedriger die Umgebungstemperatur, desto langsamer bewegen sich Achaz. Ab winterlichen Temperaturen (siehe den Nachteil *Kältestarre*) sinken die körperlichen Fähigkeiten stetig bis zur absoluten Bewegungsunfähigkeit um den Gefrierpunkt. Unterhalb dessen sinkt der Achaz dann schließlich in einen Kälteschlaf, bei dem der Körper nur noch auf einem gerade zum Überleben nötigen Niveau arbeitet. Sinkt die Temperatur noch weiter, werden auch die letzten Körperfunktionen eingestellt, so dass der Achaz erfriert.

Die Achaz der Echsen Sümpfe leiden aufgrund ihrer dauerhaft warmen Umgebung am ehesten an Temperaturabfällen, während die Achaz von H'Rabaa und Brabak etwas Wärme in ihren Körpern speichern können und deshalb nicht ganz so anfällig sind.

Da der Körper eines Achaz seine Temperatur nur schlecht kontrollieren kann, ist es ihm auch unmöglich, Fieber zur Bekämpfung von Krankheiten zu erzeugen, so dass Achaz länger an fiebrigen Krankheiten leiden und sogar an vergleichsweise harmlosen Krankheiten sterben können. Dies ist zum Beispiel beim für Menschen und andere Warmblüter ungefährlichen Orkland-Schnupfen der Fall.

Aufgrund der Wechselwärme lieben es viele Achaz, tagsüber im Sonnenlicht zu baden; manche haben sogar eine regelrechte Sonnensucht entwickelt, die sie in der Mittagsglut zu enormen Fähigkeiten motiviert und außerhalb direkter Sonneneinstrahlung depressiv und melancholisch werden lässt.

Der Nahrungsbedarf eines Achaz ist direkt davon abhängig, wie aktiv er ist. Im Allgemeinen braucht ein Achaz vergleichsweise weniger Nahrung als Menschen, da er tagsüber viel Zeit beim Sonnen und Nichtstun verbringt. Ist er jedoch von Morgens bis Abends ununter-

EXPERTE: REGELN ZU DEN KÖRPERLICHEN BESONDERHEITEN DER ACHAZ:

Krankheiten

Die Dauer von Krankheiten, die vom wechselwarmen Körper mit Fieber bekämpft werden, verlängert sich ohne besondere Behandlung (äußerliche Erwärmung des Kranken) bei Achaz je nach Art des Fiebers: bei leichtem oder mittlerem Fieber (Blutiger Rotz, Dumpfschädel, Wundfieber, Blaue Keuche, Zorgan-Pocken, Tollwut, Schwarze Wut, Efferd-Sieche) um ein Viertel und bei schwerem Fieber (selten Dumpfschädel (5 %), Sumpffieber, Schlachtfeldfieber, Jahresfieber) um die Hälfte.

Achaz sind aber aufgrund ihres Schuppenkleides gegen Sumpfungeziefer und Moskitostiche geschützt und erkranken daher nur extrem selten an Sumpffieber.

Sonnensucht

Die manchmal bei Achaz auftretende Sonnensucht wird wie eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe AH 115; 3 GP pro 2 Punkte) gehandhabt. Die Abzüge kommen zum Tragen, sobald der Süchtige sich tagsüber nicht dem direkten Sonnenlicht aussetzen kann.

Nahrung

Wechselwarme Reptilien (wie Achaz) brauchen weniger Nahrung als Säugetiere (wie etwa Menschen), weil sie nicht ständig Energie aufwenden müssen, um ihre Körpertemperatur konstant zu halten. Dies wirkt sich auch auf ihre Essgewohnheiten aus: Bei keiner oder leichter Belastung (höchstens vier Stunden am Tag unterwegs und keine anstrengenden Handlungen wie Kampf oder Wandern) muss ein Achaz nur die Hälfte der Nahrung zunehmen, die ein Mensch braucht. Zudem ist er in der Lage, einige Tage ohne Nahrung auszukommen, wenn er sich gerade vollgefressen hat und keine anstrengenden Tätigkeiten unternimmt. Bei mittlerer Belastung (acht Stunden unterwegs, nicht viele anstrengende Tätigkeiten) verbraucht er genauso viel. Ist ein Achaz jedoch sehr aktiv (insbesondere nachts), so benötigt er sogar etwa ein Fünftel mehr als ein Mensch.

An Nahrung können Achaz einige Fleischsorten, vor allem Echsen, mit weniger oder ganz ohne Probleme zu sich nehmen (Grubenwurm, Riesenspringegel, Fischechsen, Panzerechsen, Schlingel, Springchamäleon, siehe auch ZBA). Obst kann jedoch von den Achaz nur im überreifen Zustand normal verzehrt werden, ansonsten kann es zu Verstopfung oder Durchfall führen. Achaz vertragen keinerlei Milch und Milchprodukte, sie können bei ihnen durchaus zu mittelschweren Vergiftungen führen.

Charaktermodifikationen

Da sich einige Achaz durch körperliche Absonderheiten auszeichnen (siehe oben links), eignet sich hier der Nachteil *Stigma*, dessen Auswirkungen gemeinsam mit dem Spielleiter festgelegt werden.

Es gibt einige wenige Achaz des Regengebirges, denen die Kälte in den Tälern – ähnlich den Orkland-Achaz – nicht viel anhaben kann. Soll ein derartiger Charakter generiert werden, empfehlen wir den Nachteil *Kältestarre* bei der Generierung wegzukaufen. Für diesen Charakter gelten dann auch nicht mehr obige Regeln zur Aufnahme von Nahrung.

brochen unterwegs, so braucht er mindestens genauso viel wie ein Mensch bei diesen Aktivitäten.

Insgesamt unterscheidet sich der echsische Stoffwechsel stark von



dem der Menschen. Ihr Körper verarbeitet Substanzen auf anderem Wege als der menschliche, goblinische oder elfische. So kann ihr Magen das Fleisch vieler geschuppter Wesen besser verdauen als der menschliche, hat aber Probleme mit vielen Pflanzen, solange diese unzubereitet sind.

SINNE UND WAHRNEHMUNG

Ein Achaz nimmt seine Umgebung anders wahr als ein Mensch. Seine Augen ermöglichen ihm auch bei schlechten Sichtverhältnissen zu sehen, und das Gesamtblickfeld eines Achaz ist durch die seitliche Lage der Augen größer als beim Menschen. Aus dem gleichen Grund ist jedoch der Bereich, in dem räumliche Wahrnehmung möglich ist, kleiner. Das wirkt sich natürlich auf das Schverhalten eines Achaz aus. Da die meisten Achaz ihre Augen sogar unabhängig voneinander bewegen können, wird der Kopf meist nur dann gedreht, wenn es nötig ist, einen Bereich wirklich räumlich wahrzunehmen. Dies ist etwa im Kampf oder bei der Jagd der Fall. Allgemeine Aufmerksamkeit und Umsehen erfolgen dann eher durch Drehen der Augen als durch hektische Kopfbewegungen, wie sie von flüchtenden Menschen bekannt sind. Ein Achaz würde in einer solchen Situation den Kopf ruhig von links nach rechts bewegen und das Gebiet eilig mit hastigen Augenbewegungen absuchen.

Achaz können, unter anderem auch aufgrund der fehlenden Ohrmuscheln, sehr viel schlechter hören als Menschen. Für sie ist das Gehör eher ein Sinn für die Wahrnehmung der näheren Umgebung als ein Fernsinn wie bei Elfen und Menschen. Bei entfernten Geräuschen hat der Achaz Probleme, die Richtung des Geräusches genau zu orten, und muss sich dazu erst bewusst umsehen oder den Ursprung des Geräusches anderweitig erkennen. Die Achaz haben weiterhin die Möglichkeit, die Ohröffnung bewusst zu schließen, um sich gegen eine Hörreizüberflutung oder das Eindringen von Wasser zu schützen.

Als Ausgleich zum schlechten Gehör ist der Geruchs- und Geschmackssinn von Achaz stärker ausgeprägt als bei Menschen. Er dient ihnen, wie vielen Tieren, als hauptsächlicher Orientierungssinn. Ist der Achaz auf einen Geruch aufmerksam geworden, so versucht er, die auslösenden Stoffe durch Züngeln einzufangen und geschmacklich zu untersuchen. Sein Geschmackssinn ist so empfindlich, dass ein Achaz durchaus noch zehn Schritt entfernte Dinge wahrnehmen kann, wobei diese Distanz natürlich (je nach Intensität des Geruchs und Windverhältnissen) variiert. Das Geruchs- und Geschmacksspektrum ist um einiges größer als das der Menschen, aber nicht so empfindlich wie das der Elfen. Die meisten Duftstoffe können jedoch schon in viel geringerer Konzentration wahrgenommen werden.

Der Tastsinn der Achaz ist ähnlich ausgeprägt wie der menschliche. Besonders gut ist er an den Händen, dem Mund, der Kehle und an den Außenseiten der Unterschenkel, etwas schlechter am unteren Schwanzende und besonders schlecht unter den Füßen. Äußerlich lässt sich dies häufig an Größe oder Dicke der Schuppen erkennen. Kleinere Schuppen reagieren etwas empfindlicher auf Berührungen, während dickere (nicht zwangsweise große) Schuppen recht unempfindlich sind.

Aufgrund ihrer Temperaturabhängigkeit haben Achaz auch einen etwas besseren Temperatursinn als die Menschen. Einige Achaz können diesen Sinn mit dem Zauber **WARMES BLUT** sogar bis auf Sichtweite erweitern.

FORTPFLANZUNG UND BRUTPFLEGE

Für einen Mensch mag der männliche und der weibliche Echsenumpf-Achaz gleich aussehen. Es gibt keinerlei äußere primäre Geschlechtsorgane, und nur wenige Außenstehende wissen, dass weibliche Wesen bestimmter Völker durch ihren roten Rückenkamm erkennbar sind, während der Kamm der Männer die gleichen Farben wie ihre Schuppen hat.

Die Wahl eines Paarungspartners ist nicht selten eine Übereinkunft

unter Freunden und hat nichts mit Liebe zu tun. Die Fortpflanzung und auch die nachfolgende Brut und Erziehung ist für Achaz eine Verpflichtung am eigenen Volk und damit auch sich selbst gegenüber, denn sie ermöglicht die Wiedergeburt der eigenen Seele.

Zur Paarung werden die beiden Kloaken aneinander gedrückt, und der männliche Samen wird von einem ausstülpbaren Fortsatz in das Weibchen 'gefüllt'. Diese Tat stimuliert die Achaz im Gegensatz zu den Menschen in keiner Weise. Sie empfinden weder Vergnügen oder Erregung vor, während oder nach dem Geschlechtsakt.

Nach der Befruchtung reifen in den nächsten Monaten ein bis sechs Eier heran, wobei die Tragzeit je nach Umgebung und/oder Umgebungstemperatur zwischen drei und fünf Monaten variiert. In den letzten Monaten der Tragezeit ist es möglich, die Eier durch die Bauchdecke zu fühlen und manchmal sogar zu sehen. Wenn das Achaz-Weibchen der Meinung ist, dass die Zeit reif ist, um seinem Volk eine neue Seele zu schenken, so geht es an einen vorbereiteten Ort und legt dort die Eier. Diese werden mit Laub, Erde und Wasser, Manifestationen der lebensspendenden Elemente Humus und Wasser, bedeckt und so bebrütet. Von der Wärme der verrottenden Pflanzen und der Sonne werden die Eier schließlich ausgebrütet. Nach einem Monat, während dem die Eier immer gut beobachtet und behütet werden müssen, reifen sie in Gelegen verschiedener Größe (je nach Brutzeit) noch weitere zwei Monate. Nach dem Schlüpfen geschieht es nicht selten, dass sich die neugeborenen Achaz gegenseitig angreifen und auch, dass die Schwächsten an den Verletzungen sterben. Für die erwachsenen Achaz ist dies weder grausam noch gefühllos; gelten die Geschlüpfen doch noch nicht als echte Achaz. Diese Machtkämpfe haben durchaus auch Auswirkungen auf die Entwicklung des jungen Achaz, und so manche Konkurrenz ist daraus erwachsen. Zu echten Feinden werden aber nur die wenigsten dieser Konkurrenten. Die Neugeborenen sind nach dem Schlüpfen etwa zwei Spann groß und werden meist in den Gelegen, in denen sie bebrütet wurden, von Erziehern aufgezogen.

JUGEND UND HÄUTUNGEN

Während der Kindheit und Jugend häuten sich die Achaz sechsmal und werden erst nach ihrer letzten Häutung als vollwertige Lebewesen betrachtet, da der Körper nun erst die wiedergeborene Seele ganz aufgenommen hat. Verfehlungen der Heranwachsenden werden in allen Kulturen getadelt und berichtet, aber nicht wirklich bestraft.

Während der ersten zwei Jahre wächst ein Achaz-Kind kontinuierlich, muss sich aber, da die Schuppen noch sehr dünn sind, nicht häuten. Die erste Häutung geschieht im Alter von zweieinhalb bis drei Jahren, aufgrund eines Wachstumsschubes, in dessen Verlauf das sehr feste, obere, zu klein gewordene Schuppenkleid abgestoßen wird. Die Häutung ist zusammen mit dem Wachstumsschub eine sehr schmerzhaft Angelegenheit und muss jedes Mal von einem Priester oder Schamanen begleitet werden, da sich nicht vollständig abgestoßene alte Schuppen entzünden und in seltenen Fällen zum Tod des Kindes führen können. Nur gelegentlich ist es möglich, die Haut in einem Stück zu erhalten, was aber nichtsdestotrotz oft versucht wird. Meistens werden die Häute anschließend in kulturell unterschiedlichen Riten an die heilige Mutter zurückgegeben. Einige wenige Stämme suchen zur Häutung auch die H'Chazz (Heilige Männer / Frauen) der Ziliten auf, die Gerüchten zufolge über eine Möglichkeit verfügen, die Schmerzen während der Häutung zu unterdrücken. Die nächsten Häutungen erfolgen dann im Alter von fünf, sieben und zehn Jahren und sind immer von starken Wachstumsschüben begleitet. Als Viergehäutete lernen die meisten Achaz die Grundlagen ihres zukünftigen Lebens.

Die vorletzte Häutung erfolgt im Alter von etwa vierzehn Jahren. Mit zwanzig oder einundzwanzig Jahren haben die Achaz dann ihren letzten Wachstumsschub und die letzte Häutung, nach der sie ihre endgültige Größe erreicht haben und nun nicht mehr weiter wachsen. Die letzte Häutung wird oft im Kreis des Geleges gefeiert, das meist innerhalb eines Jahres vollständig gehäutet ist.



AUSDRUCK UND VERSTÄNDIGUNG

Die Stimme eines Achaz klingt für Nicht-Achaz befremdlich. Sie ist meist leise, und bei fast jedem Laut schwingt ein leichtes Zischen mit. Wegen des schlechten Hörvermögens haben die Achaz nie eine Modulation des Sprachtons entwickelt, so dass ein Gespräch auf Rssahh, ihrer Sprache, immer sehr monoton wirkt. Stattdessen spielen Gestik und Körpersprache eine ergänzende Rolle bei der Kommunikation. Während die Stimme wie bei Menschen die offensichtliche Botschaft trägt, drücken die Hände weitere wichtige Informationen aus. So zum Beispiel, ob es sich bei dem Gesagten um eine Frage oder eine Aussage handelt, wie wichtig dem Sagenden diese Sätze sind und auch welches Wort besonders herausgehoben (betont) wird. Hierbei spielt es keine Rolle, welche Hand eine Aussage unterstützt, sondern nur, dass dies getan wird. Einige Tagesrituale, wie Begrüßung oder Einladung zum gemeinsamen Essen, werden häufig sogar nur durch Gestik ohne jegliche Worte durchgeführt, sind aber meist auch von Stadt zu Stadt, von Stamm zu Stamm verschieden.

Gefühle wie Angst oder Aufregung, die auch Achaz zu eigen sind, werden zusätzlich auch durch Schwanz- und Rückenstachelstellung ausgedrückt, ein aufge- oder nur erregter Achaz richtet seinen Rückenstachel auf, bei Angst zuckt der Schwanz nervös hin und her. Ist mit einem Kampf zu rechnen, wird der Schwanz fest in den Boden gedrückt, damit man sich schnell abstoßen kann. Zudem werden unbewusst die eigenen Kraft- und Wärmereserven aktiviert. Damit einher geht eine erhöhte Durchblutung des gesamten Körpers, was an eher dünn beschuppten Körperregionen wie dem Gesicht für Beobachter an einer leichten Rötung erkannt werden kann – und bei errötenden Menschen durchaus schon zu Missverständnissen seitens der Achaz geführt hat.

Während der den Achaz eigene Geruch für viele Tiere unangenehm ist, ist er für die Achaz ein wichtiges Erkennungs- und Ausdrucksmerkmal. Neben der Schuppenfärbung dient er zum (Wieder-)Erkennen eines Individuums. Hier spielen auch Umgebung, Ernährung, körperlicher Zustand und Gefühle eine Rolle. Deshalb hilft der Geruch einem geübten Heilkundigen auch bei der Diagnose von Krankheiten jeder Art, seien es körperliche oder auch seelische.

GEFÜHLE UND VERHALTENSWEISEN

»Echsen und alle anderen Kaltblüter haben keine Gefühle und kennen keinen Schmerz ... Echsen haben kein Herz und auch keine Seele ... Die Schuppen eines Echsenmenschen verlängern das Leben.«
—tulamidischer Aberglaube

Gefühle sind für Achaz etwas sehr Privates. Sie werden meist gar nicht gezeigt, sondern man bewältigt sie allein oder gemeinsam mit einem sehr guten Freund. Hierin mag es auch seinen Ursprung haben, dass die Echsen für die Tulamiden als gefühllos und teilweise sogar als herz- und seelenlos gelten. Nichtsdestotrotz kennen die Achaz ähnliche Gefühle wie die Warmblüter, auch wenn sie sie anders verstehen oder mit ihnen umgehen. Das öffentliche Zusehau stellen von Gefühlen wird meist als ein Akt der Schwäche gedeutet, was nicht heißt, dass Gefühle verboten wären.

Angst ist ein Gefühl, das viele Achaz jeden Tag – oder besser jede Nacht – begleitet. So wie einige Menschen die irrationale Angst vor Spinnen oder Schlangen kennen, so hat jeder Achaz eine angeborene Angst vor der Dunkelheit. Dies liegt vor allem darin begründet, dass Dunkelheit meist mit Kälte einhergeht und diese für die Achaz tödlich sein kann. Auch die Angst vor dem Zorn der H'Ranga erfüllt viele Achaz. Furcht vor dem Tod haben jedoch nur wenige von ihnen, glauben sie doch, dass ihre unsterbliche Seele nach dem körperlichen Tod, der nur eine weitere Häutung darstellt, in einem anderen Körper wiedergeboren wird.

Stolz, Glück, Freude, Zufriedenheit und ähnliche persönliche Gefühle sind durchaus bekannt, spielen aber keine größere Rolle. Solche Hochgefühle werden genossen, aber nicht geteilt. Selbst Misstrauen wird jeder Achaz für sich behalten, und man kann dieses höchstens an den Handlungen des Gegenüber erkennen. Ebenfalls kennen die Achaz Hass- und Rachegefühle, nur werden diese Regungen noch mehr verborgen als andere. Die Rache schmeckt den Achaz allein am besten.

Am ehesten öffentlich toleriert ist Freundschaft, die durchaus gezeigt werden darf, solange es nicht zu intim wird. Für tiefe Zuneigung oder Liebe, ein für Achaz nicht unbekanntes, wenn auch seltenes Gefühl, heißt das wiederum, dass sie nur zu zweit gezeigt werden darf und nur die beiden Achaz etwas angeht. Meistens ist es in einer Achaz-Siedlung schon bekannt, wer solche Beziehungen pflegt, aber es wird im Alltag ignoriert. Das Geschlecht einer geliebten Person spielt bei solchen Verbindungen im Übrigen auch keine Rolle, schließlich hat Liebe nichts mit Fortpflanzung zu tun. Letztere gilt lediglich als Verpflichtung dem eigenen Volk gegenüber. Daher haben die wenigsten Achaz eine Bindung zu den Eltern. Ihre Familie ist das Gelege, mit dem sie aufgewachsen sind.

»Die Tulamiden behaupten, die Echsenmenschen hätten keine Gefühle. Nachdem ich nun hesindegefüllige sechs Monate Sarrxchls Verhalten studieren konnte, bin ich anderer Ansicht. Meinen Beobachtungen zufolge stellt sie den Kehllappen auf, wenn sie wütend ist, auch färbt sich dieser dann rot. Hat sie Angst, erstarrt sie, und nur die Augen bewegen sich hektisch hin und her und studieren die Umgebung. Wohlbefinden äußert sie, indem sie sich ausgiebig mit der Zunge die Augen putzt, Nervosität durch ruckartige Kopfbewegungen, wie man sie bei Vögeln sieht. Nicht selten kriecht dabei ihr Schwanz auf dem Boden hin und her, als wolle er sich davonmachen. Ich deute das als Zeichen, dass ihr etwas peinlich ist. Wenn Sarrxchl eine Person anspricht, die sie als höher gestellt betrachtet, nähert sie sich mit gesenktem Kopf und aufgestelltem Schwanz, die Arme vor der Brust verschränkt. Untergebenen nähert sie sich seitlich gehend, mit hochgerecktem Kopf, so dass ihr Rückenstachel gut zur Geltung kommt, und mustert sie abschätzig aus einem Auge.«

—aus dem Bericht eines Abenteurers, neuzeitlich

»Erstaunen oder Überraschung versucht man nicht offen zu zeigen, sie ist aber bei vielen Achaz an aufgerissenen Augen und schnellem Züngeln zu erkennen. Humor ist den Achaz fast völlig unbekannt. Witze oder Scherze werden als 'warmblütisch' verurteilt. Das einzige bekannte Konzept ist Schadenfreude. Sollte jemandem ein Unglück oder Misgeschick passieren, so wird gerne lang und breit darüber geredet und diskutiert. So etwas wie Lachen ist den Achaz daher auch nicht bekannt. Ebenfalls kennen Achaz keine Ironie, sie sagen gerade heraus, was sie denken. Das heißt nicht, dass ein Achaz nichts verheimlichen könnte, sondern nur, dass sie ihre Aussagen nicht in verwinkelten Sätzen oder mit Ironie tarnen.«

—aus einer einleitenden Vorlesung über das Rssahh, gehalten an der Universalschule zu Al'Anfa, 1002 BF

»Ich habe festgestellt, dass Schnaps dir nicht bekommt, Schl'Ffar. Jedes mal, wenn wir eines der Häuser besuchen, in denen man gegen Geld essen und trinken kann, trinkst du so viel, dass deine geistigen Fähigkeiten nachlassen. Außerdem werden deine Manieren dann noch schlechter, als sie jetzt schon sind. Bei der Erfüllung unseres Auftrags ist das hinderlich. Ich ordne daher an, dass du ab jetzt keinen Schnaps mehr trinkst. Nenne mir außerdem den Namen deines Erziehers! Ich muss ihn zurechtweisen. Er hat dich schlecht erzogen. Er sollte in Zukunft keine Schüler mehr ausbilden.«

—aufgeschnappt in Selem, neuzeitlich

»Bei Golgaris schwarzen Federn, das war das letzte Mal, dass ich einen Echsling in der Truppe hatte. Stehen uns doch da im Busch plötzlich zwei Dutzend Mohas gegenüber, und ich sag zu den Kameraden: 'Jetzt geht



der Spaß los." Sagt der Echse: "Deine Wahrnehmung ist beeinträchtigt, Kommandant. Uns steht kein Spaß bevor, sondern ein Kampf gegen eine Übermacht. Zalinés als Zweite in der Rangordnung sollte das Kommando übernehmen." Alles glotzt verdutzt auf ihn, Manolo krümmt sich vor Lachen, und in der Zeit laden die Mohas natürlich ihre Blasrohre. Den Rest kennst du. Aber das schwör ich dir, bei Kors kaltem Herz: Wenn mir dieses Kriechtier noch einmal über den Weg läuft, dann wird er geschuppt.
—gehört bei einem Söldnerhauptmann, Brabak, neuzeitlich

Allgemein sind Achaz recht zielstrebig und direkt. Sie verfolgen meist immer nur ein Ziel gleichzeitig, dieses aber dann dafür auch mit viel Elan. Wenn es möglich ist, versuchen sie den direkten Weg zu gehen. Umwege werden nur dann in Kauf genommen, wenn es der Sache dient (etwa bei Intrigen).

Das achazische Verhalten ist weiterhin auch von der Temperatur geprägt, sei es die des eigenen Körpers oder die von Gegenständen. Je nach der eigenen Temperatur ist das Verhalten unterschiedlich. Ist ein Achaz kalt, so ist er meist stoisch, depressiv und (im wahrsten Sinne des Wortes) zu wenig zu bewegen. Ist ihm hingegen warm, so ist er meist tatendurstig und optimistisch gestimmt, mitunter sogar aggressiv. Auch gegenüber Gegenständen hat ein Achaz je nach ihrer Temperatur gewisse Erwartungen. Mit warmen Dingen wird meist etwas Positives assoziiert, während Kaltes schlechte Erwartungen wecken.

Dies gilt nicht im Zusammenhang mit Warmblütern, denen gegenüber grundsätzlich ein gewisses Misstrauen gehegt wird. Nicht nur bei intelligenten Wesen ist dies der Fall, sondern auch bei anderen Tieren, weshalb man meist wechselwarme Tiere für Arbeiten und als Nahrungsmittel nützt.

Eine weitere auffällige Verhaltensweise ist das Fehlen jeglicher Verabschiedung. Wenn alles gesagt wurde, so geht man einfach getrennte Wege. Das kann durchaus auch nur einseitig geschehen, so dass ein Gesprächspartner, der noch etwas zu sagen hat, das Gespräch von neuem, also mit neuer Begrüßung und anderen Riten, beginnen muss.

MAGIE

Da etwa ein Fünftel aller Achaz magisch begabt ist, ist Magie ganz natürlich für sie. Sie wird als Handwerksmittel angesehen und verursacht auch bei Nichtbegabten keinerlei Beunruhigung oder Abscheu. Jedoch begreifen die Achaz sie im Gegensatz zu den Elfen nicht unbedingt als Bestandteil des Ganzen, sondern durchaus als etwas Besonderes.

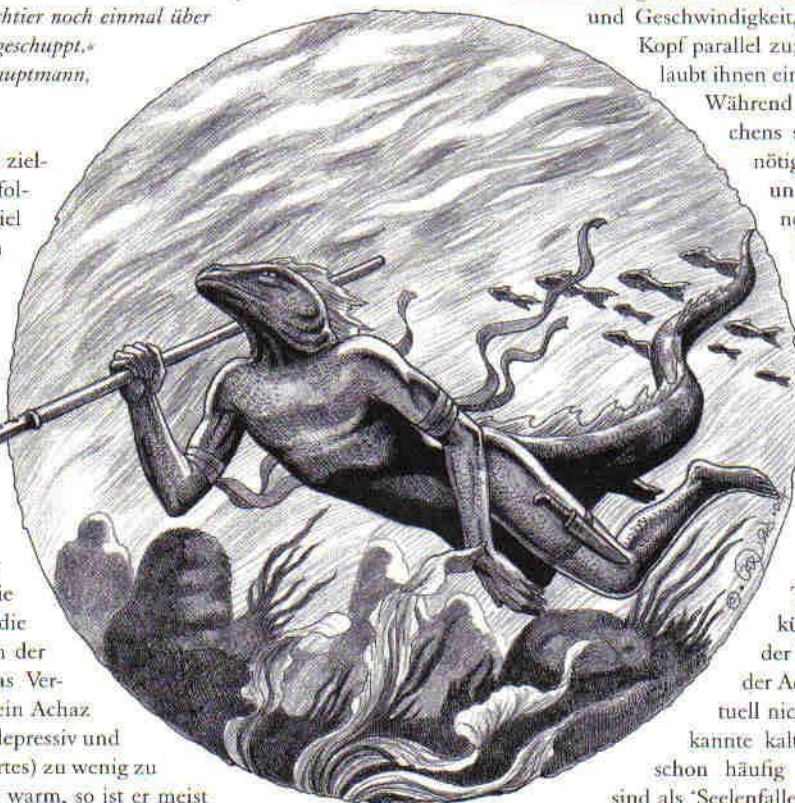
Ein magiebegabter Achaz lernt meist selbst, seine Kräfte zu nutzen. Nur eine kleine Minderheit wird im ganzen Leben nichts von ihren magischen Fähigkeiten bemerken. Aber nur wenige, wirklich befähigte Achaz bekommen eine fundierte magische Ausbildung zum Schamanen oder Kristallomanten. Mehr zum Verständnis und dem Umgang mit der Magie finden Sie in den jeweiligen Kulturbeschreibungen.

ACHAZ UNTER WASSER

Achaz leben zwar vor allem an Land, sie sind jedoch aufgrund ihrer Anatomie dazu befähigt, auch unter Wasser gut auszukommen. Man könnte sagen, dass das Wasser ihre zweite Heimat ist. Schwimmhäute und Schwanz geben ihnen hier eine gute Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit, und die Möglichkeit, den Kopf parallel zum Rücken auszurichten, erlaubt ihnen eine effiziente Fortbewegung.

Während des Schwimmens oder Tüchchens sorgt der Schwanz für den nötigen Schub, während Arme und Beine der Steuerung dienen. Hierzu reichen auch die Beine aus, so dass tauchende Achaz auch Gegenstände, wie etwa eine Harpune, in den Händen halten können. Durch ihre Fähigkeit, auch im Halbdunkel noch gut zu sehen, können sie sich unter Wasser zudem gut orientieren.

Die einzige Gefahr neben eventuellem Luftmangel besteht für Achaz beim Tauchen noch in der Auskühlung. Sollte das Wasser in der Tiefe zu kalt sein, wird auch der Achaz kühler und kann eventuell nicht mehr auftauchen. Unbekannte kalte Unterströmungen haben schon häufig Todesopfer gefordert und sind als 'Seelenfallen' oder Sendboten zorniger H'Ranga gefürchtet.



Ein ACHAZ UNTER WARMBLÜTERN

Aufgrund der verschiedenen Denkweisen und des gegenseitigen Misstrauens ist ein Achaz, der in den Kulturen der Echsen Sümpfe aufgewachsen ist, unter anderen Kulturschaffenden immer ein Außenseiter. Seine Art zu reden und sich auszudrücken wird immer befremdlich bleiben. Seine Gestik wird nicht verstanden und sein starrender Blick als störend empfunden, seine emotionale Zurückhaltung als Gefühlskälte interpretiert.

Andererseits weiß ein Achaz nichts mit den vielen verschiedenen Aussprüchen und Betonungen anderer Sprachen anzufangen. Nicht sel-

DER MAGIE DILETTANTISMUS DER ACHAZ IM SPIEL

Im Gegensatz zur Aussage in AZ 64 ist es auch Archaischen Achaz gestattet, den Aufsatz Magiedilettant zu wählen. Schließlich werden nur die Fähigsten zu Kristallomanten ausgebildet.

Bei den Achaz kommen häufig die Übernatürlichen Begabungen CHAMAEION, KRÖTENSCHWUNG, LUNGE DES LEVIATAN, ODEM, SPINNENLAUF, SPURLOS, VIPERBLICK und WARMES BLUT vor, und sehr häufig beherrschen die magiebegabten Achaz ein Meisterhandwerk.

Die Übernatürlichen Begabungen FIRNLAUF, LACHKRAMPE, PECTETONDO und SATUARIAS HERRLICHKEIT wurden bisher bei Achaz noch nicht beobachtet.



ten muss er nachfragen, ob es sich bei der Äußerung um eine Frage oder eine Aussage handelte. Und mit Gefühlsäußerungen kann er nur schwer umzugehen.

Ein Achaz wird daher nur selten in der Gegenwart von Warmblütern zu finden sein, lieber bleibt er unter Seinesgleichen. Bisher gibt es nur sehr wenige Echsenmenschen, die sich Menschen selbstständig annähern und gelernt haben, mit deren Merkwürdigkeiten zu leben. Vor allem die Achaz in Selem haben sich jedoch soweit angepasst, dass ein gutes Nebeneinander möglich ist.

DER ACHAZ ALS HELD

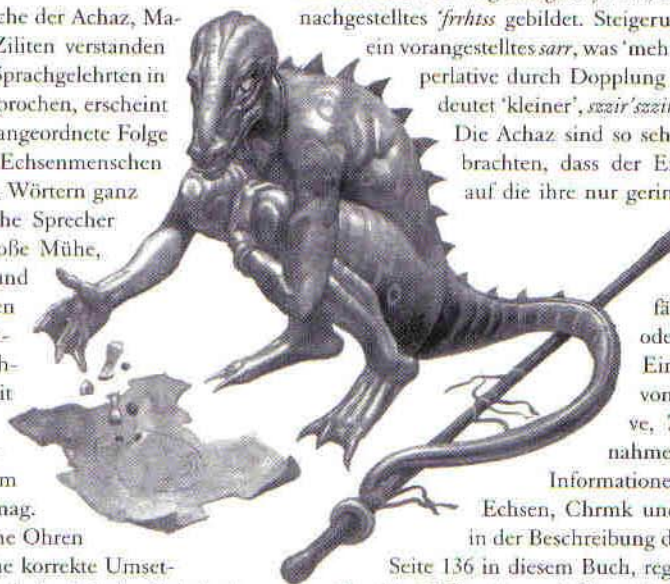
Der Reiz, einen Achaz als Charakter zu spielen, sind seine Exotik und Fremdartigkeit, und genau diese sollte bei der Darstellung eines Achaz maßgeblich sein. Ein Achaz ist kein Mensch mit Schwanz und Schuppen.

Er sollte seine meist menschlichen Begleiter durch seine Andersartigkeit erschrecken und immer wieder überraschen. Gerade, wenn die Mitreisenden meinen, den Achaz etwas verstanden haben, sollten sie wieder überrascht werden, was sich etwa mit dem temperaturabhängigen Benehmen begründen lässt.

Sie als Spieler müssen sich hierbei auch nicht zwangsweise an den von uns vorgestellten Verhaltensweisen orientieren. Es ist durchaus möglich, dass in einem Stamm oder einer Stadt etwas ganz anders gehandhabt wird. Fühlen Sie sich frei, manches Verhalten auch nach eigenem Ermessen zu variieren oder sich neue Verhaltensweisen auszudenken.

RSSAH – SPRACHE DER GESCHÜPPTEN

Das Rssahh, die gemeinsame Verkehrssprache der Achaz, Marus und Krakonier, die auch von vielen Ziliten verstanden wird, hat schon so manchen menschlichen Sprachgelehrten in die Verzweiflung getrieben. Von Achaz gesprochen, erscheint es dem unvorbereiteten Ohr wie eine wirr angeordnete Folge von Zisch- und Knurren, zumal die Echsenmenschen oft Vokale und Pausen zwischen einzelnen Wörtern ganz zu verschlucken scheinen. Der menschliche Sprecher des Rssahh hingegen hat in der Regel große Mühe, die Konsonantik des Echsischen korrekt und sinnerhaltend wiederzugeben. Elfen wenden sich oft mit Grausen ab, wenn das vokallarme Zischen der 'Unaussprechlichen' an ihre Ohren dringt. Das Rssahh existiert seit Jahrtausenden, wenn auch nicht völlig unverändert. Im Laufe der Zeit wurde es immer weiter vereinfacht, auch wenn dies dem menschlichen Ohr nicht so erscheinen mag. Da viele der Zischlaute sich für menschliche Ohren gleich anhören, ist es quasi unmöglich, eine korrekte Umsetzung in die Kusliker Zeichen (oder das irdische lateinische Alphabet)



zu gewährleisten, so dass es hier zu allerlei Missverständnissen kommen kann.

Das Echsische kennt zwar von alters her bestimmte und unbestimmte Artikel zur Angabe von Anzahl, Fall und grammatikalischem Geschlecht, sieht diese jedoch nicht als zwingend vor, so dass ein Wort im Sprachgebrauch oft erst in seinem Kontext wirklich verstanden werden kann. So kann das Wort *Zhlaah* für sich genommen gleichermaßen einen Diener, eine Dienerin oder auch eine Gruppe von Dienern bezeichnen.

Beziehungen zwischen einzelnen Wörtern werden (neben der Wortstellung im Satz) oft durch Anlautangleichungen oder durch das Zusammenziehen von Wörtern zu einem einzigen hergestellt. Das geht sogar bis zur Bildung neuer Bedeutungen: *Szint* ist das Rssahhwort für 'Schlange', *Shr Szint* bedeutet 'Weg/Spur der Schlange'. Durch eine Anlautangleichung (*Shr Shzint*) wird eine komplexere gemeinsame Bedeutung erzeugt, die weniger eine reale Fährte als vielmehr ein Konzept, eine Einstellung bezeichnet. Der Name des wundersamen Heiligtums *Shr'Szint* unter Selem stellt eine sehr ähnliche bildhafte Bedeutung durch Bildung eines einzigen Wortes her. Durch leichte Veränderung der Konsonanten sind im Rssahh etliche, in ihrer Vielzahl oft verwirrende Bedeutungs- und Konstruktionsveränderungen möglich, die gleichzeitig Ausnahmen bestehender sprachlicher Regeln darstellen können.

Der gängige Satzbau im Rssahh stellt in Aussagesätzen das Prädikat vor Subjekt und Objekt. Der Satz hat also folgende Reihenfolge: Was wird getan? – Wer tut es? – Wem geschieht es? Befehlssätze beginnen mit einem einleitenden *sk'trr* (du/ihr) oder *sk'trr sr'zzich* (ihr alle), sofern es sich nicht um besonders hastige oder barsche Ein-Wort-Befehle ("Halt!", "Stüb!", "Still!") handelt. Fragen werden durch ein an das Verb angehängtes *'ruchh* gekennzeichnet. Adjektive werden normalerweise den Bezugsworten vorangestellt. Vergangenheitsformen werden durch ein dem Verb angehängtes *'ymrrh*, Zukunftsformen durch ein nachgestelltes *'frrhss* gebildet. Steigerungen erreicht man durch

ein vorangestelltes *sarr*, was 'mehr' oder 'sehr' bedeutet, Superlative durch Dopplung des Wortes: *Sarr szzir* bedeutet 'kleiner', *szzir'szizr* 'der/die/das Kleinste'.

Die Achaz sind so sehr Bewahrer des Althergebrachten, dass der Einfluss anderer Sprachen auf die ihre nur gering ist. Umgekehrt hat das

Rssahh in einigen Bereichen durchaus auf andere Sprachen abgefärbt. *Zhlaah Vrehhg*, *Zfer* oder *Ksir* etwa haben jeweils Eingang ins Tulamidy und von dort wiederum (als Sklave, Ziffer oder Elixier) Aufnahme ins Garethi gefunden.

Informationen über die Schriften der Echsen, Chrmk und H'Chuchas, finden Sie in der Beschreibung der Archaischen Achaz auf

Seite 136 in diesem Buch, regeltechnische Details zum Rssahh, H'Chuchas und Chrmk in MFF 31 ff.

DAS ZAHLENSYSTEM DER ACHAZ

Das Zahlensystem der Achaz unterscheidet sich von jenem, das dem Menschen vermutlich am Vertrautesten ist: Es basiert nicht auf der Zehn (Dezimalsystem; Einer, Zehner, Hunderter ...), sondern auf Potenzen von Fünf (Einer, Fünfer, Fünfundzwanziger ...). Beispiele finden sich in der unteren Tabelle.

Die Echsenmenschen kennen die Zahl Null und beginnen Aufzählungen mit ihr (nicht mit der Eins!). Dadurch kann es zwischen Achaz und Anderen leicht zu Missverständnissen kommen.

	0	1	2	3	4	5 (= '10')	9 (= '14')	10 (= '20')	15 (= '30')	25 (= '100')	83 (= '313')
Kardinal (Eins)	Ssfr	Djj	Ght	Lzz	Rtrs	Kkz=Dj'Ssfr	Dj'Rtrs	Gh'Ssfr	Lz'Ssfr	K'Kkz=D'Ssfr'Ssfr	Lz'Dj'Lzz
Ordinal (Erster)	Sz	Drs	Gzh	Lhn	Rsz	Khsz	Dj'Rs2	Gh'Sz	Lz'Sz	D'Ssfr'Sz	Lz'Dj'Lhn



NAMEN DER ACHAZ

In beiden Achaz-Kulturen ist es üblich, dass ein Achaz seinen Namen erst mit der sechsten Häutung erlangt. Zuvor gibt es Rufnamen, die sich aus Eigenarten oder Taten des Jung-Achaz ableiten. Diese Rufnamen werden teilweise übernommen, aber manchmal auch vollständig verworfen. Gerade wenn ein Schamane oder Priester bei der letzten Häutung eine Vision hat, hat diese oft auch Einfluss auf seinen künftigen Namen. Solche Visionen sind aber eher ungewöhnlich.

Eine Liste typischer Achaz-Namen (echsische Namen sind nicht geschlechtsspezifisch): Achatazz, Antzss, Arssachz, Aso'Zzrt, Chuszzr,

Crnichl, Dschossr, Fffssz, He'Itsiz, He'Schrr, l'Gsss, Iss'IZZ, Jia'strr, Krmimkr, Ku'IZZ, Ls'Wssin, Nga'Churr, Qiqqim, Quttrissnz, Rschst, Shashcha, Schar'Kar, Shkank'Wil, Shrrz, Sr'Rissz, Ssirissa, Szintiss, Szzirrr, Tschak, Tshitshn, Turzass'Chr, Turzass'Chr, Tziktzal, Tzz, Wsfar, Xad'Mal, Xch'war, Xzelfasr, Yschkuqqim, Yatschpass(ach), Yzassar, Z'Fsir, Zzahxel

Beispiele für sprechende Namen: Urch'Thar Zzu (Der/Die aus dem goldenen Ei schlüpfte), Sarr Szzir'Tzz Serszch (Der/Die kleiner ist als die Anderen), Dj'Lzz'Zeh (Acht Berge), Jhi'Krtz (Kein Fuß), Sca'Szissll (Gespaltene Zunge), Azll'Schrrr (Der bunte Vogel)

BEISPIELSÄTZE DES RSSAHH

Szert rrach sk'trr: Ich grüße dich.
(Eher formelle Gesprächseinleitung)
F'zamech! Sk'trr jhi'kssiss S'zmi'thr: Warmblüter! Lasst die Waffen fallen!
Sk'trr ax'slaahr Zshn Zhlaah! V'serszch rrach sk'trr...: Gehorche, Geist! Ich befehle dir: ...
Shirr'ruchh sk'trr?: Schläfst du?/Schläft ihr?
Chss! Jhi'shrr'ymrrh sk'trr Rrim Ssad'Huar!: Weh! Du hast den Zorn der Ssad'Huar erregt!
H'Raxt'arr'frhtss rrach sr'zzich: Wir alle werden ein Opfer bringen.
Jhi'zrran rrach thaktr sk'trr: Ich verstehe nicht, was du meinst
Sr'ruchh xch'l'ziss rrach Zsst? Rrach, char'frhtss rrach A'Zchakrr, Chl'Efarl: Wieso sollte ich den Tod fürchten? Ich werde wiedergeboren, Sterblicher!
Char'rrach zzzr: Mir ist kalt.
Sssstrrrh!: Alarm!
Jhi'Shr, Chl'Efarl: Keinen Schritt weiter, Sterblicher!

EIN KURZES RSSAHH-VOKABULAR

Arran: Bote
ax'slaahr: gehorchen
A': Indikator für etwas 'Ewiges'
A'Zchakrr: Wiedergeburt (wörtl.: Ewige Häutung)
azl: farbenprächtig
Azl'Tzirtassach: Waldinseln (wörtlich: Bunte Inseln)
char: sein, heißen
chassar: leben
Chas'Szatr: Freund (im weitesten Sinne), Alliierte
Cha'Uchh: Heimat (auch: Brutstätte)
Cha'Uchh'Kssiss: Echsensümpfe
Chaz: Mann, Frau, Einzelwesen, Sein, auch Plural: Volk
Chl'Efar: Sterblicher (für andere Rassen)
chr'tkh: männlich
chr'zi: weiblich
Chss: Ausdruck des Erstaunens/der Erregung
Chssug: Sumpfechse
Chssur: Eidechse
Cs'Kr: Feuer
Cs'Kr'Ssuq: Mysobsümpfe (wörtlich: Feuer-Sümpfe)
Dracrr'Zchh: Regengebirge (wörtlich: Drachengebirge)
F'Zamech: Kot, Erbrochenes, Auswurf, umgangssprachlich auch für Warmblüter
Ffyj'dh'Yssr: Selemgrund

Ggg / 'g: Tag, heute
('g: Suffix in manchen Wörtern)
Ggg'Frhtss: morgen
Ggg'Ymrrh: gestern
H': Ehrfürcht'slaut, auch Indikator für etwas 'Heiliges'
Ha'Uruch: Loch Harodrol
H'Kuir: Yaquir (wörtlich: Heilige Grenze)
H'Ranga: Heiliges (höheres) Wesen (Götter, mindere Götter / Götterkinder, außergewöhnliche elementare Mächte)
H'Raxt'Arr: Opfer, opfern (religiös)
H'Sskr: Magie, (mittelbares) Wunderwirken
jhi: falsch; nein, un- (wie bei unwürdig, unverständlich etc.)
Jhi'Uchh: Falsche Brut, Fluch
jhi'Azl: weiß, einfarbig
jhi'kssiss: loslassen
jhi'schirr: wecken, aufmerksam machen
jirr: schlecht
Jr'Kon: Schildkröte
Kr'Rrim H'Ranga: (Großes) Wunder, direktes Eingreifen eines H'Ranga
Ksh: Verkünden, Ausrufen
Ks'Is: trinken
Ksir: Trank
Ksh: Wasser
kssiss: zugreifen, halten
K'Trz: Fuß
K'Tuir: Hand
Kuir: Grenze; auch: Siegel
Kz: Kopf, Haupt
mry'jch: braun
mry'ssath: rot
q'ui: ja
Rabaal: Stadt
Ranga: Wesen
R'Chrzama: Schuppen, (Schuppen-)Haut
rchrzm: geschuppt, echsisch
Rrach: ich / wir
Rrim: Zorn, Wut, negatives Gefühl.
Rrim'K'Ur: Feind, Gegner, Zertreter
Rtsi: Mutter, Schwangere (gleichzeitig Rechtsstatus)
'ruchh: Meist an das Verb angehängtes 'Fragezeichen'
ruru: nackt, bloß (unbewaffnet)
Sar: Seele
sarr (... 'tzz): sehr, mehr (... als)
Sh'Chl: Schwanzwaffen
shirr: Schlafen
Shirr'Yssr: Perlenmeer (wörtlich: Schlafendes Meer)
ser: er / sie / es, sie (Mehrzahl)

Serszch: Rest, übrig, sonstig
Shr: Weg, Spur
skar: gehen, folgen
sk'trr: du / ihr
sr'ruchh: Warum?
sr'zzich: alle
ssach'ffar: sterben
Sstt: Wächter, Rächer
ssm: sammeln, fangen; auch: zwingen
Ssuq: Sumpf
szatr: gut
szert: grüßen
Szint: Schlange
Szissl: Zunge
Szuch: Humus, Erde
szzir: klein
thaktr: wollen, planen
tharr: gelb, golden
Tkar: Wandel, Transformation
tr'a: essen
tr'ss: schmecken, riechen
Tzirtassuch Tkartr: Maraskan (wörtlich: Insel der Wandelbaren)
Tzirtassach: Insel
Uchh: Brut, Gelege
Urr'Ch: Ei
uruch: schwarz
U'Thr'Yssr: Südmeer
V': Herr (über), Herrscher (der/über)
Vrehhg: nackte Wesen, Warmblüter
v'serszch: (Mit Macht) befehlen (wörtl.: herrschen über die anderen)
xchag: grün
Xchl: Furcht, fürchten
Xqal: Hunger
Yssr: Meer [eigtl.: (kalte, unwissbare) Tiefe]
Zch: Berg
Zchakrr: Häutung
Zchat: Erz
Zhlaah: Diener, Untergebener, Anhänger
Zir'Khahn: Jäger / Stammeskrieger
ziss: sollen, müssen (oft an ein anderes Verb angehängt)
Zrr: Geist, mental
zrran: verstehen, durchschauen
Zsahn'Xr: (Regen-)Wald
Zsaksh'Ksh: Gegend um das Loch Harodrol (wörtlich: fruchtbares Seenland)
Zschreh: Schwanz
zshn: herbeigerufen, beschworen, jenseitig
Zst: Nacht, Tod, Kälte
Zze Tha'Ymrrh: Khôm (wörtlich: Zze Tha – vergangen)
Zzss: Ordnung



DIE KULTUR DER STAMMES-ACHAZ

Wenig ist dem Ewigen Volk von seiner einstigen Macht und Größe geblieben. Heutzutage fristet ein Großteil der Achaz ein bescheidenes Dasein in mehr oder weniger primitiven Stammesgesellschaften, und die allermeisten von ihnen wissen nicht einmal mehr um die glorreiche Vergangenheit ihrer früheren Leben. Etwa 8.000 Achaz behaupten sich so, bedauert, verkannt oder verachtet von ihren zivilisierten Vettern, in den Echsen-sümpfen.

KLEIDUNG UND AUSSEHEN

Die 'Kleidung' eines Stammes-Achaz besteht meist aus nicht mehr als einem breiten, aus Iryan-Leder oder geflochtenen Pflanzenfasern hergestellten Gürtel, an dem einfache, aber robuste Taschen oder Beutel die wenigen wichtigen Habseligkeiten bewahren. Die Schuppenhaut der Echsenmenschen ist gleichermaßen Schutz vor den Widrigkeiten des Wetters, dem Gertier der Sümpfe oder widerspenstigem Pflanzenwerk. Lediglich einige Kämpfer schützen sich mit vorgeschlachten Schildkrötenpanzern, Mattenrücken, Flecht- oder Lederschilden zusätzlich vor Angriffen. Kleidung im engeren Sinn hingegen wäre nicht nur unnötig, sie würde einen echsenischen Jäger oder Fischer im Sumpf eher behindern als ihm nutzen.

Bei aller Pragmatik sind aber nicht alle Stammes-Achaz frei von Eitelkeit: Mancher Stammeskrieger mag einen Gegner durch flammendrot gefärbte Bänder um Arme, Beine und Schwanz beeindrucken wollen, mancher Schamane ein Edelstein-amulett als Talisman oder einen Schildpattkragen als Schmuck anlegen.

Kopfbedeckungen sind bei den Stammes-Achaz nicht verbreitet. Selbst ihre Anführer und Würdenträger tragen eher verschiedene Arten von Halsreifen oder Kragen aus unterschiedlichsten Materialien wie Bast, Bein, Schildpatt, Perlschnüren oder Holz. Seltener finden auch Edelsteine Verwendung, die eher rituellen Zwecken vorbehalten sind. Nur diejenigen Sippen, die Kontakt zu ihren zivilisierteren Verwandten in den alten Echsenstädten oder zu den Menschen haben, verfügen auch über Schmuck und Werkzeuge aus begehrten Metallen.

Neben den zuweilen durchtrennten Schwimmhäuten zwischen Daumen und erstem Finger (um bestimmte Waffen und Werkzeuge besser greifen zu können) findet sich bei einigen Stammeskriegern auch eine andere Art der bewussten Verstümmelung: So schneiden und schaben sich die Krieger einiger Sippen die Haut von den Rückenkämmen und präparieren die zurückbleibenden Stacheln zusätzlich mit Morfu-Gift. Diese – von den Archaischen Achaz als Barbaren verabscheuten – Krieger bieten nicht nur einen besonders wehrhaften Anblick, ihre Schwanzschläge wirken im Kampf gegen schlecht gerüstete Gegner zudem besonders tückisch, auch wenn dies für den Achaz meist den Verlust der Schwanzstacheln bedeutet. Andere Selbstverletzungen (wie das Durchstoßen der Kehllappen oder der Schwanzspitze mit schmückenden Ringen) kommen vor, sind aber kaum verbreitet. Offenbar fürchten die Achaz den Befall durch Parasiten, wenn sie ihr Schuppenkleid beschädigen.

Die Waffen der Stammes-Achaz sind Speere, Netze und Schleudern. Auch Dolche (meist Steinklingen) und Keulen werden getragen. Weithin gerühmt unter den Kriegern aber sind jene wenigen, die noch die selten gewordenen Langäxte aus alten Zeiten zu führen wissen.



STÄMME, SIPPEN UND GELEGE

Die Stämme der Achaz variieren beträchtlich in Größe und Ausbreitung. Manche bestehen aus mehreren Teilsippen oder sind (wie die zahlenmäßig stark dominierenden Zansch'Irr oder die Ctki'Ssrr) eigentlich sogar Zusammenschlüsse verschiedener Stämme. Mancher Achaz-Stamm besteht jedoch nur aus einer einzigen Sippe und ist in seiner Ausdehnung auf eine einzelne Siedlung beschränkt. Im Folgenden wird Stamm und Sippe oft synonym gebraucht, ohne dass dies zwingend Rückschlüsse auf Größe oder Bedeutung der genannten Gruppe zulässt.

Die Stammes-Achaz sind für gewöhnlich nicht besonders expansiv. Selbst die Zansch'Irr haben nach der Zeit ihres großen Zusammenschlusses unter Skar Shr Shzinth keinerlei Anstalten gemacht, ihre Jagd- und Fischgründe über ihre althergebrachten Stammesgebiete hinaus auszudehnen, obwohl sie dazu sicherlich die nötigen Mittel zur Verfügung hätten. Anders sieht es allerdings in ihrer direkten Nachbarschaft aus: Die Flugechse V'Cs'Sra schart weiterhin neue Anhänger um sich und die Chrs H'Ranga, und seit 1023 BF begannen auch etliche Sippen im Südosten der Echsen-sümpfe, neuen, fremden Schamanen und Häuptlingen zu folgen, deren genaue Herkunft ungewiss ist, die aber offenbar ebenfalls auf weiteren Einfluss drängen.

Damit stoßen im Osten der Echsen-sümpfe gleich drei starke Stammeskonglomerate aufeinander, was für die Stabilität in der Region noch unabsehbare Folgen haben könnte.

An der Spitze einer unabhängigen Sippe oder eines Stammes der Achaz steht in der Regel eine einzelne Person, je nach Tradition, Selbstbewusstsein und Größe des jeweiligen Volkes als Häuptling oder gar König betitelt. Wie in allen anderen Bereichen

gilt auch hier absolute Gleichberechtigung, so dass die Führung eines Stammes männlichen und weiblichen Achaz gleichermaßen zufallen kann. Die Schamanen stehen ihrem Volk nicht als weltliche, sondern als spirituelle Führer zur Seite, lenken den Blick der H'Ranga von den Ihren ab und sorgen dafür, dass der Stamm regelmäßig die nötigen Opferzeremonien begeht, um die jenseitigen Wesen zu besänftigen. Abgesehen von diesen beiden wichtigen Positionen sind alle (sechsfach gehäuteten, also volljährigen) Achaz einander gleichgestellt.

Innerhalb einer Sippe ist das Gelege die wichtigste soziale Einheit. Da sich nach der Eiablage in speziellen, oft besonders beheizten Hütten nicht die leiblichen Eltern, sondern verschiedene Brutpfleger und Erzieher beiderlei Geschlechts um die Aufzucht des Geleges kümmern, sind die Gelege-Geschwister untereinander enger verbunden als mit ihrer Elterngeneration. Diese Verbundenheit mag sich in größerer Vertrautheit der überlebenden Jung-Achaz ebenso äußern wie in lebenslanger Rivalität, beginnt ihr Leben doch stets mit dem Kampf ums Überleben. Anders als die Zsahh-Priester der Archaischen Achaz kennen die Schamanen keinen Weg, diesen Kampf des schlüpfenden Nachwuchses gegeneinander zu unterbinden. Angesichts des gefährvollen Lebens in den Echsen-sümpfen erscheint es ihnen sogar als von den H'Ranga durchaus weise eingerichtet, dass die Wiedergeburt in den Stamm immer nur in den stärksten Körpern einer Brut erfolgt.

In den Jahren ihrer ersten, stets vom Schamanen begleiteten Häutungen werden die Heranwachsenden zusammen mit ihren Gelege-



Geschwistern von einzelnen Erziehern aufgezogen. Nach der vierten Häutung (also etwa acht Jahre nach dem Schlüpfen) wird die Anleitung des Nachwuchses mehr und mehr zur Aufgabe des ganzen Stammes: Schamane, Jäger, Fischer, Stammeskrieger und Sammler geben alle etwas von ihren Fertigkeiten weiter. Je nach Eignung werden die jungen Achaz mit der Zeit mehr und mehr zu Schülern einzelner Stammesmitglieder. In diesen Jahren bilden sich auch – oft wenig schmeichelhafte – Rufnamen aus. Mit der sechsten Häutung endlich werden die Achaz in einer besonderen Zeremonie rituell in den Stamm aufgenommen und erhalten ihren endgültigen, meist sprechenden Namen durch ihre Lehrer. Von diesem Tag an sind sie vollwertige Mitglieder der Sippe, für ihre Taten verantwortlich und dem Stamm verpflichtet.

SCHLANGENG RUBEN UND SCHWIMMENDE FELDER

Eine typische Siedlung der Stammes-Achaz ist ebenso einfach wie zweckmäßig aufgebaut. Die dicht beieinander stehenden Hütten (lediglich die Behausung des Schamanen steht deutlich abseits) werden von einer stabilen Palisade eingefasst, um die gefährlichen Tiere der Echsen Sümpfe auszusperrten. Innerhalb der Siedlung dagegen machen wie Haustiere gehaltene Schlangen Jagd auf Kleintiere und Schädlinge – und werden lediglich in den Brutstätten der Achaz von allzu ausgiebigen Beutezügen abgehalten.

Die Behausungen sind meist offene, halb in den Boden gebaute Hütten, deren Wände aus stabilen Holzstangen, zuweilen auch geflochtenen Matten bestehen. In ihnen finden sich häufig schlichte Schlammgruben, in denen manchmal gleich mehrere Dorfbewohner die stärkste Mittagshitze miteinander verbringen. Die an regelrechte Nester erinnernden Schlafräume und die primitiven Werkstätten dagegen werden so gut es eben geht trockengelegt und nach außen hin geschlossen und abgedichtet, wofür bei manchen Stämmen Erdpech eingesetzt wird. Viele Achaz-Hütten haben getrennte Vorratskammern für Lebensmittel, die frisch und trocken gehalten werden müssen, und solche, die kontrolliert dem Zerfall überlassen werden (was vor allem Obst und manche Fleischsorten betrifft).

Achaz-Siedlungen an den Ufern größerer Wasserflächen spiegeln die Liebe und Furcht vor dem ebenso lebensspendenden wie unheimlichen Element der Charyb'Yzz wieder. Sie bestehen oft aus Pfahlbauten, die zwar dem Wasser nah sind, aber gleichzeitig auch einen gewissen Schutz vor dem Zorn der leicht erregbaren H'Ranga bieten, mag er sich in den Kreaturen der Tiefe (wie Wasserschlangen, Alligatoren und Zwergkrakenmolchen) oder dem Ansteigen des verschlingenden Wassers selbst äußern.

Die Einrichtung einer Behausung der Stammes-Achaz ist recht karg. Es gibt keinerlei erkennbare Sitzgelegenheiten, die Echsenmenschen verrichten ihre Arbeiten und Mahlzeiten liegend oder an einfachen Stehtischen. Hier und da bedecken Bastmatten den Boden. Die Besitztümer eines Haushalts werden nach Art und Nutzung unter die Raumdecke gehängt (wo manchmal zu diesem Zweck auch ein Zwischenboden aus Rattangeflecht eingezogen wird) oder in tönernen Krügen und Bastkörben aufbewahrt. Die Dächer der Hütten sind flach, stabil, leicht schräg und über eine kurze Leiter zu erreichen, so dass die Achaz an sonnigen Tagen darauf die wärmenden Strahlen des Himmelslichtes empfangen können. Nachts vertreiben einige kleine Lichtquellen (tönernen Lampen, offene Feuerstellen, Öfen oder gar vom Schamanen mit dem HAUCH DES FEUERS belegte Gegenstände) die gefürchtete Dunkelheit.

Die Stammes-Achaz sind in erster Linie Jäger, Fischer und Sammler, verzehren aber insgesamt nur wenig pflanzliche Kost. Ihre Dörfer sind daher nicht von Feldern umgeben, wie man es von menschlichen Niederlassungen und auch den der Archaischen Achaz kennt. Im Norden der Echsen Sümpfe jedoch gibt es Siedlungen, wo reger Anbau verschiedener Pflanzen betrieben wird. Neben herkömmlichen kleinen Beeten legen die dortigen Sippen sogar schwimmende Gärten

auf Seen und Tümpeln an. Dabei werden kleine, aus Reisig geflochtene und mit Erde gefüllte Inseln bepflanzt und auf der Wasseroberfläche ausgesetzt.

Einige Dörfer halten neben den erwähnten Hausschlangen auch kleine Gruppen von Sumpfschlangen in kleinen Pferchen als Lebendvorrat. Die selemitischen Chiaz Imxxiu und Akrr'Tzr halten sich sogar hin und wieder die genügsamen und vermehrungsfreudigen Selemferkel. Allerdings werden diese Tiere sehr schnell unruhig, wenn sich die Achaz zu nahe bei ihnen aufhalten, so dass sie sich trotz ihres wohlschmeckenden Fleisches nicht allzu großer Beliebtheit bei den Echsen erfreuen. Der Unrat, der im Laufe des Tages anfällt, wird von den Achaz außerhalb ihrer Siedlungen im Sumpf versenkt oder vergraben, um keine Räuber aus den Sümpfen anzulocken.

AUS DEM DUNKEL DER NACHT IN DEN HELLEN TAG

Die Stammes-Achaz schlafen so gut wie nie allein, so groß ist ihre Angst davor, möglicherweise in der von keiner Sonne beschienenen Nacht auszukühlen (eine Furcht, die in den Echsen Sümpfen jedoch nahezu unbegründet erscheint). Es gilt als ungeliebteste Pflicht, zuweilen sogar als Strafe, das Dorf nachts bewachen zu müssen, und Achaz-Wächter zeichnen sich eher durch gemeinsames Ausharren an einer Feuerstelle in der Dorfmitte als durch rege Patrouillentätigkeiten aus.

Die Dorfbewohner werden oft erst aktiv, wenn die Sonne schon höher am Himmel steht, beginnen den Tag eher träge und sind zunächst einige Zeit damit beschäftigt, sich aufzuwärmen.

Mit wachsender Helligkeit und Temperatur werden die Achaz dann zunehmend geschäftiger. Einige ziehen es zwar vor, die intensivste Sonneneinstrahlung meditierend auf den flachen Dächern ihrer Hütten zu verbringen und die Sonnenwärme in sich aufzunehmen wie ein Schwamm, der sich voll Wasser saugt, ein Großteil des Tages wird jedoch mit kleineren und größeren Arbeiten verbracht. Die Witterung der Echsen Sümpfe zerstört in kürzester Zeit etliche Gebrauchsgegenstände, und auch an den Hütten der Achaz müssen häufig Ausbesserungen vorgenommen werden, wenn etwa die Stellwände verrotten oder die Dächer drohen, das Gewicht ihrer sonnenbadenden Erbauer nicht mehr zu tragen. Viele solcher Arbeiten, das Weben von Bastmatten, das Knüpfen von Netzen oder das Zuschneiden von Leder, werden unter freiem Himmel zwischen den Hütten erledigt. Auf diese Weise wird eine lockere Gemeinschaft der Dorfbewohner untereinander gepflegt, wobei um das Beginnen und Beenden von Gesprächen oder gemeinsamen Tätigkeiten kein großes Aufhebens gemacht wird: Man gesellt sich hinzu, man geht wieder, ohne dass dies besonderer Worte oder Floskeln bedarf. Generell sind Verabschiedungen bei den Achaz unüblich, und so stört es den Korbflechter auch nicht, wenn die Jägerin sich nach kurzem Gespräch ohne große Ankündigung einfach umdreht und das Dorf verlässt, um Vögel zu jagen oder Alligatorengelege zu plündern.

In viele einfache Tätigkeiten werden die Weniggehäuteten einbezogen, um ihnen die nötigen Fertigkeiten für das Wohlergehen des Stammes beizubringen. Die Heranwachsenden gehen auch verschiedenen Spielen nach, die jedoch ebenfalls durchaus ernsthafte Hintergründe besitzen. Viele Fang- und Versteckspiele etwa dienen letztlich dazu, die Pirsch- und Kampffertigkeiten der jungen Stammesmitglieder zu trainieren. Auch die älteren Achaz messen sich zuweilen im sportlichen Wettstreit, vor allem, wenn die Sonne hoch am Himmel steht und ein angesichts drohender Überhitzung zuweilen recht unvernünftiger Tatendrang den einen oder anderen übermannt. Oft werden solche Wettkämpfe um einen Preis ausgetragen, etwa um ein Vogelei, das trotz der zum Teil heftigen Rempelattacken und Schwanzfeger der Gegner unbeschadet bis zur eigenen Hütte befördert werden muss (wo es dann endlich verspeist werden darf). Allen diesen Zeitvertreibern ist jedoch gemein, dass sie ohne das bei entsprechenden menschlichen Balgereien und Wettkämpfen nahezu un-



vermeidliche Gejohle und Gelächter ausgetragen werden. Derartige Äußerungen von Gefühlen sind den Achaz von Kindheit an zutiefst fremd und werden auch irritiert oder angewidert mit dem gleichen lautmalerschen Rssahh-Wort bedacht, das ansonsten dem Geheul und Gewinsel niederer Tiere vorbehalten ist: *Rr'lyy*.

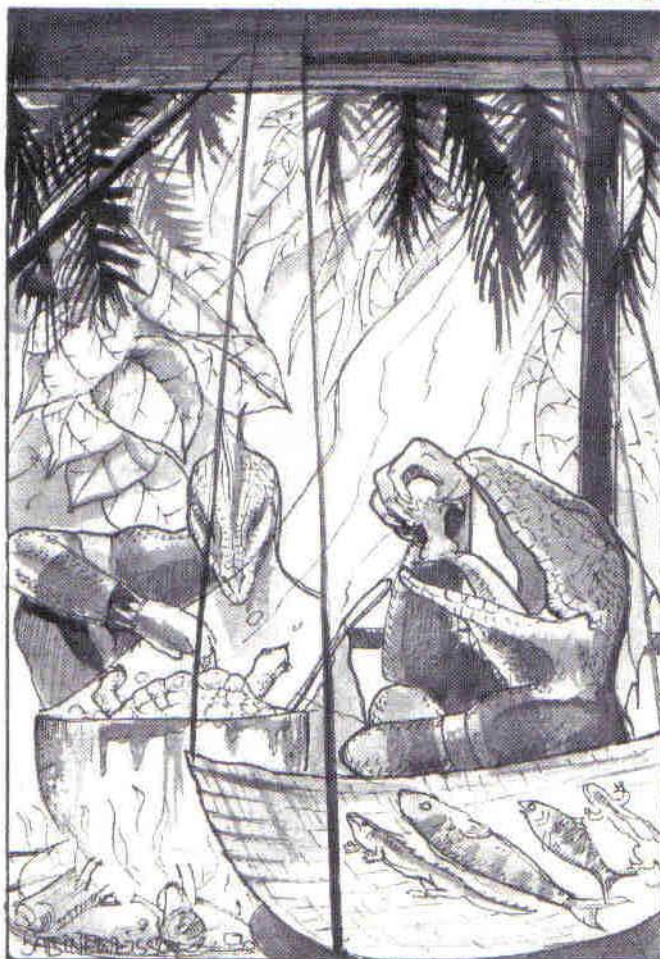
Neben den alltäglichen Arbeiten, also vor allem Ausbesserungen der eigenen Habe, haben sich einige Stammes-Achaz auf ein Handwerk geradezu spezialisiert und es darin zu großer Kunstfertigkeit gebracht, so dass sie ihm – ganz so wie einem Beruf – nachgehen. Sie reichen zwar nicht unbedingt an Wissen und Können der Archaischen Achaz heran, stellen aber auf ihre Art durchaus beachtliche Schmuckstücke, Waffen oder Werkzeuge her. Das Kunsthandwerk der Stammes-Achaz beschränkt sich fast vollständig auf die Herstellung von Körperschmuck, Kragen, Ketten und Reife aus Iryan-Leder, Perlen, Schildpatt und anderen Materialien werden in langer und zum Teil ausgesprochen geschickter Feinarbeit in kleinen, annähernd regendichten Werkstätten gefertigt. Bildhauerei und Malerei ist bei den Stammes-Achaz jedoch nicht verbreitet. Die Darstellung eines Wesens bindet nach dem Glauben der Echsens etwas von seiner Essenz, weshalb man das Malen von Zeichen, Bildern und Symbolen lieber den Schamanen und Priestern im Rahmen ihrer Riten überlässt. Sie färben jedoch viele Gebrauchsgegenstände und auch Schmuckstücke auf vielerlei Arten ein. Die alten echsischen Künste – Glasherstellung, Emaillierung, Baukunst – sind in den Stämmen heutzutage in Vergessenheit geraten. Einige Stammes-Achaz verstehen sich ausgezeichnet darauf, aus Holz und Bein Waffen und Werkzeuge herzustellen, die gegenüber ihren metallenen Gegenständen nur wenig zurückstehen. Die Kunst, die berühmten langstieligen Doppeläxte oder die gefürchteten Schwanzwaffen selbst herzustellen, ist jedoch auch für sie wohl verloren.

Die Jäger und Fischer der verschiedenen Stämme laufen auf ihren Streifzügen ständig Gefahr, von wilden Tieren (oder sogar gefährlichen Pflanzen wie der *Disdychonda*) angegriffen zu werden, und so sind sie meist nicht allein, sondern in kleinen Gruppen unterwegs. Oft wird auch hier ein vier- oder fünffach gehäuteter Achaz zur Erprobung seines Geschicks und Mutes mitgenommen. Die Jagd auf die gefürchteten Schlinger jedoch bleibt den besten und tapfersten Jägern und Stammeskriegern vorbehalten: *Kr'Thon'Chhs* Bestien werden nur gejagt, um das Dorf bei akuter Bedrohung zu schützen – oder aber, um unsterblichen Ruhm zu erlangen und vielleicht sogar zum nächsten Häuptling aufzusteigen. Solche Jagden werden in aller Regel auch vom Schamanen des Stammes im Beisein des ganzen Dorfes rituell vorbereitet, denn durch solche kühnen Taten wird unter Umständen der Blick der *H'Ranga* auf den Stamm gezogen.

Wenn der Tag zur Neige geht, werden oft mit einer gewissen Beklommenheit die Wachfeuer und Lampen entzündet und verströmen einen Hauch von Sicherheit, während das Himmelslicht erlischt, um der Wiedergeburt am nächsten Tag entgegenzustreben.

ALLIGATORENEIER UND VERGORENES OBST

Die Achaz nehmen vor allem Fleisch und Fisch, in geringem Maße auch Obst und Gemüse zu sich, wobei sie trotz ihres feinen Geschmackssinns offenbar auch solche Nahrung noch genießen, die ein Mensch oder gar Elf als 'halbvergammeltes Aas' empört zurückweisen würde. Einige Nahrungsmittel werden gezielt eine Zeitlang



in Tontöpfen vergraben, vergoren oder anderweitig dem Verfall ausgesetzt, bis sie den Echsensmenschen als Köstlichkeit gelten. Schlangen- und Alligatoreneier werden roh geschlurft oder gegart und mit scharfen Würzpasten zubereitet genossen, Schildkröten im eigenen Panzer gekocht. Frösche, Kröten und allerlei für Menschen ekliges Sumpfgestier wie Egel und Schnecken sind den Achaz gern gesehene Appetithappen. Sogar die widerwärtigen Grubenwürmer stehen zuweilen auf dem Speiseplan. Frisch getötete warmblütige Tiere sind eine geschätzte Delikatesse, deren noch warmes Blut gierig geschlurft wird. Einem Vertreter der 'zivilisierten' menschlichen Kulturen mag die Gastfreundschaft einer Achaz-Sippe schnell übel aufstoßen, wenn ihm seine längst blutverschmierte Gastgeberin wohlmeinend ein noch dampfendes, warmes, nichtsdestotrotz ungegartes Affenorgan in die Hand drückt und dabei wohligh gurr. In Selem und Port Zornbrecht mögen solche Essgewohnheiten zu den üblen Gerüchten beigetragen haben, die Achaz seien 'blutrünstige Kin-

derfresser', und noch heute schickt man aufsässige Kinder dort mit der Warnung "... sonst holt dich die Echs!" zu Bett.

TAUSCH UND HANDEL

Die Echsensümpfe gelten den Menschen als lebensfeindlicher Ort, und für sie trifft das gewiss auch in noch höherem Maße als etwa für die Echsensmenschen zu. Dennoch gibt es hier einiges, was auch in den Städten der 'Sterblichen' begehrt und teuer ist. Die Achaz könnten sicherlich einen gewissen Wohlstand erreichen, wären sie sich einiger ihrer Reichtümer bewusster – und wären ihre Nachbarn und verhassten Handelspartner nicht zumeist Tulamiden und Novadis, traditionelle Echsensfeinde also.

Die Stammes-Achaz stellen kaum mehr her, als sie selbst benötigen. Dinge, die sie nicht selbst herstellen können, tauschen sie in den Städten der Archaischen Achaz ein, seltener auch in den menschlichen Siedlungen am Rande der Echsensümpfe, wo sie noch toleriert werden (also vornehmlich Selem). Einen Ruf als regelrechter Tauschplatz der Echsischen untereinander hat sich der kleine Ort *Tsh'Awah* erworben. Tatsächlich sind es aber buchstäblich nicht mehr als eine Handvoll Achaz, die diesen Tauschhandel in größerem Maße vorantreiben und über Monde hinweg von Stamm zu Stamm und von Stadt zu Stadt reisen. Diese wenigen Händler aber können manchmal mit außergewöhnlichen und exotischen Waren aufwarten und sind des-



halb allerorten gern gesehen. Manche Stämme sind für bestimmte Handelsgüter bekannt (oder berüchtigt). So handeln die **Akr'Tzr**, die in der Nähe von Selem heimisch sind, als nahezu einzige mit größeren Mengen von Meteoreisen, das unter Alchimisten und Magiern hoch begehrt ist. Andere Stämme liefern feuerfestes und schön anzuschauendes Iryan-Leder (die im Sumpf gegerbten Häute von zum Teil recht wehrhaften Echsen), Schildpatt (die Hornpanzer von Schildkröten, aus denen unter anderem Kämmen und Knöpfe gefertigt werden), Perlen oder Perlmutter. Auch Brabaker Rohr, verschiedene Arzneien und (Rausch-)Gifte, Papyrus und Erdpech werden aus den Echsenstümpfen eingehandelt. Sogar Fundstücke aus untergegangenen Kultstätten und Siedlungen der Achaz tauchen alle paar Götterläufe auf diesem Wege in Selem auf. Die Echsen wiederum erhalten vor allem (hoch begehrte) Metallwaren, Werkzeuge, Salz, selten auch Edelsteine und Tontöpfe. Zahlungsmittel im Sinne von Münzwährungen sind den Stammes-Achaz nur in der Gegend um Selem in Form von auf Schnüren aufgezogenen Perlen und Muscheln sowie den dort gängigsten Münzen der Menschen bekannt.

Die Handelsgüter aus den Echsenstümpfen, die solcherart in die menschlichen Städte gelangen, entfalten naturgemäß eine große Anziehungskraft auf allerlei dubioses Volk: Aufgeseuchte von den tatsächlichen oder angenommenen Schätzen der Echsen, von den Legenden über den Quell des ewigen Leben, künstliche Jade, versunkene Grabpyramiden und die Ursprünge alt-echsischer Zaubermacht, fallen immer wieder Gruppen menschlicher Glücksritter, skrupellose Magier, Gelehrte und Alchimisten in die Gebiete der Stammes-Achaz ein, um den Geschuppten "endlich ihre Geheimnisse zu entreißen". Und so sehen sich immer mehr Stammeskrieger gezwungen, ihre Sippen mit allen Mitteln vor diesen Eindringlingen zu schützen.

WISSENSCHAFT, MAGIE UND RELIGION

„Ihr kennt die Visionen Skar Shr Shzinths. Wir haben viel von dem vergessen, was wir einst wussten. Wir haben viel von dem vergessen, was wir einst waren. Splitter eines einst gleißenden Kristalls sind wir, geborsten, versprengt. Wir haben vergessen. Und doch ... sind wir ewig. Die Erneuerung wird kommen!“

—*Rak'scal, Königin der Zansch'Jr, 1021 BF*

Die Stammes-Achaz haben im Zuge der Entrückung Zze Thas, der nachfolgenden Kriege der Echsen gegeneinander und gegen die sich ausbreitenden Menschen sowie dem darauf folgenden Exodus in die Tiefen der Sümpfe viel von dem Wissen und dem Glanz ihrer alten Kultur verloren. Einiges mögen sie sogar bewusst hinter sich gelassen haben, um unter den Augen der zornigen H'Ranga ein möglichst unauffälliges Leben zu führen. In wenigen Stämmen wird sogar von den Schamanen gepredigt, der stete Kreislauf der Wiedergeburten sei weniger eine Auszeichnung als eine Strafe für die Achaz, eine ewig neue Bewährungsprobe für alte Frevel in längst vergessener Zeit.

Sicher ist: Wo schon die Archaischen Achaz gewissermaßen vor den Scherben ihrer alten Kultur stehen, müssen die Stammes-Achaz schlichtweg als Primitive gelten.

Sie sind üblicherweise Analphabeten; Kenner des Chrmk, der gebräuchlichen Echsenchrift, oder der alten Glyphen des Chuchas sind rare Ausnahmen. Ihre Überlieferungen, gleich ob es sich um Sagen und Legenden (die oft die Geschichtsschreibung komplett ersetzen), handwerkliches oder magisches Wissen handelt, werden mündlich von Lehrern zu Schülern oder in der gesamten Sippengemeinschaft weitergegeben. Die Mathematik, die ihre Vorfahren gemeistert haben, ist nahezu vergessen, Sternkunde wird, wenn überhaupt, stark mythologisiert betrieben – wobei die wenigsten Achaz es für erstrebenswert halten, sich in der dunklen Nacht im Freien aufzuhalten.

Dennoch hat sich da und dort ein wenig der alten Künste und Fertigkeiten erhalten – manchmal nur in veränderter Form, wie es seit jeher der Weg H'Szints ist. Alchimistisches und kristallomantisches Wissen aus Ppyrs Zeiten hat in Ansätzen in den Hütten der Schamanen und

den Überlieferungen weniger Handwerker die Zeit zwar nicht unbeschadet überdauert, ist aber auch nicht dem vollständigen Vergessen anheim gefallen. Die Stammes-Achaz stellen auch heute noch bestimmte Heilmittel, Lacke oder Farben nach den alten Rezepten her. Die Geheimnisse der Herstellung von Glas, künstlicher Jade oder ähnlichen Produkten der H'Czyme allerdings gingen ihnen restlos verloren.

ZAUBEREI UND DIENST AN DEN H'RANGA

Schamanen und Schamaninnen sind für ihre Sippen Zauberer und Priester zugleich, und das eine ist nicht vom anderen zu trennen. Im täglichen Leben der Dorfgemeinschaften sind es die Schamanen, die jederzeit vorsichtig abwägen müssen, wie man der Aufmerksamkeit der H'Ranga entgeht oder, wenn man sie schon erregt hat, die zornigen Götter wieder besänftigt. Sie geben auch die Sagen und Legenden weiter, die von den großen Freveln der Vorzeit künden, und errichten TABUZONEN, wo diese Frevel bis heute nachwirken.

Ihre Hütten stehen meist abseits der anderen, und wenn der Schamane keinen Schüler hat, ist er meist das einzige Stammesmitglied, das seine Behausung allein bewohnt. Der Blick der H'Ranga, der stets zornigen Achaz-Götter, ruht auf ihm und auf seiner oft mit bunten Symbolen bemalten Behausung, wo magische Steine und heilige Farben lagern. Niemand sonst im Stamm möchte sich dieser besonderen Aufmerksamkeit der 'Machtwesen' freiwillig aussetzen.

Die Schamanen weihen sich nicht einem einzelnen Gott, wie es die Priester der Archaischen Achaz tun – ein solches Vorgehen halten sie im Gegenteil für einen direkten Weg, die Aufmerksamkeit eines oder mehrerer H'Ranga unmittelbar auf sich zu ziehen. Wer sich zu sehr auf einen einzelnen H'Ranga konzentriert, erweckt vielleicht gerade dadurch den Zorn eines anderen, der dann den Stamm in große Gefahr bringen kann. So verhandeln sie mit allen 'Machtwesen' gleichermaßen, sind die Mittler, die Wahrer einer sehr empfindlichen Balance. Ihre Aufgabe ist die Durchführung der Opferzeremonien, die oft im Beisein des ganzen Stammes zelebriert werden und die örtlichen Elementare von Wasser, Feuer und Erde, Geistwesen und Götter friedlich stimmen oder ganz und gar vom Stamm ablenken sollen. Ihre Hilfsmittel sind zauberkräftige Farben, rituelle Szepter und teils naturbelassene, teils geschliffene Edelsteine – womit sich einige Parallelen zur traditionellen halbreligiösen Kristallomantie auf tun. Ihre Opfergaben sind unter anderem alte Schuppen und Häute, ungeschlüpfte Eier und warmes Blut.

Die bekannten Gottheiten wechseln von Stamm zu Stamm. Nahezu in jedem Dorf wird der **Zsahh** geopfert, die für die ewige Wiedergeburt steht, und **H'Szint**, der Ewigwandelnde. Achaz-Stämme an den Küsten fürchten vor allem **Charyb'Yzz**, deren Zorn Schrecken aus den dunkelkalten Tiefen des Meeres heraufbeschwört oder dem Meer befiehlt, die Sümpfe und alle darin lebenden Achaz zu verschlingen. So haben die Stammes-Achaz ein sehr zwiespältiges Verhältnis zum feuchten Element. Während das Süßwasser der Sümpfe und Seen, die ewige Feuchtigkeit in der Luft oder der fallende Regen zu den lebenspendenden und verehrten Elementen zählen, ist das Meer mit seiner für Achaz tödlichen, unheimlichen Tiefe ein steter Quell der (Ehr-)Furcht. Die Schamanen der Küstenstämme begegnen der leicht zu erzürnenden H'Ranga des Meeres daher mit besonderer Vorsicht und opfern ihr regelmäßig, um ihren Blick abzuwenden. Oft werden die verschiedenen – und in ihrer Zahl insgesamt unüberschaubaren – H'Ranga auch mit den Elementen in ihren verschiedenen Manifestationen sowie anderen Geistererscheinungen assoziiert. Mindergeister und Elementare fürchtet man auch als H'Rangarrim, die Bestrafer der zornigen H'Ranga.

Auch die Himmelslichter werden von manchen als die Augen von H'Ranga gesehen, die mit mehr oder weniger großem Interesse auf die Welt schauen. Die Sonne wird dabei für gewöhnlich mit den Stammesgöttern assoziiert, während Mond und Sterne, die in die todkalte Nacht gebannt sind, von diesen Achaz als verstoßene, in Ungnade gefallene oder unheilvolle H'Ranga erkannt werden, denen das Dunkel so wenig behagt wie den Echsen.



Die Schamanen sind nicht die einzigen Zauberwirker der Stammes-Achaz – wohl aber die kompetentesten und in ihrer gesellschaftlichen Stellung herausragendsten. In einem Volk, das zu einem Fünftel aus Magiebegabten besteht, haben die Schamanen unter den Wenig-Gehäuteten sozusagen die freie Auswahl, um nur die wahrhaft Begabtesten (und Verantwortungsvollsten) zu ihren Schülern zu küren. Die übrigen Jung-Achaz bleiben normalerweise ohne weitere magische Ausbildung und sind Magiedilettanten, die sich ihrer zauberischen Fähigkeiten jedoch meist bewusst sind und sich ihrer auch zu bedienen wissen. Generell gilt Magie als eine (relativ häufige) Gabe der H'Ranga und wird im täglichen Leben nicht als übermäßig überraschend, wohl aber bemerkenswert erachtet. Diese Gabe zu nutzen, beinhaltet eine gewisse Verantwortung, um nicht das Wesen zu verstimmen, dem man sie verdankt. Sie zu verleugnen, damit zu prahlen oder sie in anderer Form zu missbrauchen, gilt als sicherer Weg, mindestens ein Höheres Wesen zu verärgern, und erfordert eine vom Schamanen bestimmte Sühne. Magische Begabungen erleichtern vielerlei Dinge, sind aber kein gesellschaftliches Auslesekriterium. Stammes-Achaz erhalten ihren Ruf nicht durch ihre Gaben, sondern durch die Taten und Werke, die sie – ob mit oder ohne Magie – begehen.

Unter den Achaz gibt es einige, die ihre besonderen Begabungen auf **Ssad'Huar**, die Erdkraft, die Brütende, zurückführen und in ihrer Magie einen Dienst ähnlich dem der Schamanen verstehen. Diese Zauberwirker loten ihre Kräfte mehr aus als gewöhnliche Magiedilettanten und werden von den Schamanen wegen ihrer Konzentration auf eine einzige H'Ranga misstrauisch beäugt.

Angesichts des auf steter Furcht vor den H'Ranga beruhenden Glaubenssystems der Achaz ist es wohl nicht weiter verwunderlich, dass sich unter ihnen beständig auch Prophezeiungen verschiedener Heilsbringer halten. Gerade in letzter Zeit ist die Legende des fast schon vergessenen **Krsh Tssh'Kt** wieder vermehrt verbreitet worden. Dieser mythische 'Verkünder der Erneuerung' soll – je nach Überlieferung – die Achaz vor einer großen Gefahr erretten, den Kreis der Wiedergeburt durchbrechen und gleichzeitig ein Goldenes Zeitalter einläuten oder gar sein Volk mit den H'Ranga versöhnen und damit **H'Ssum**, das Nest, das die Welt ist, heilen. Seine baldige Ankunft wird besonders vom Stamm der Zansch'Irr erfehlt. Dessen ehemaliger Häuptling, der Kristallomant Skar Shr Shzinth, ist seit einiger Zeit jedenfalls auf der Suche nach dem Krsh Tssh'Kt und anderen Fragmenten der Prophezeiung. Was ihn jedoch zu dieser Suche antreibt, ist nicht bekannt.

MEDIZIN

Oft sind die Schamanen gleichzeitig auch die Heiler eines Stammes. Dennoch sind die meisten Stammeskrieger oder Jägerinnen in der Lage, gekonnt eine Wunde zu versorgen – und auch bei schweren Krankheiten oder Vergiftungen sind außer den Schamanen oft noch andere Weise in der Lage, zu helfen.

»Sie brachten ihren Kranken in seine Wohnhütte, wo sie ihn in den Schlamm betteten, in dem sich die Echsen tagsüber suhlen. Dieser Schlamm wurde mit einigen, wie sagt man ... Essenzen? ... versetzt und der Raum Tag und Nacht beheizt. Als ich abreiste, ging es dem Echsling wieder gut, aber die Hütte haben sie abgerissen. Ich denke, sie glaubten, der Schlamm hätte die Krankheit in sich aufgenommen. Hm, da würde ich dann wohl auch nicht mehr wohnen wollen.«

—Bericht einer selemitischen Händlerin über das Dorf Tsh'Awah, neuzeitlich.

»Zunächst beugte sich die Schamanin tief über meine noch immer bewusstlose Führerin und beschnüffelte sie ausgiebig. Hier und da schnellte gar ihre Zunge vor und fuhr über Krak'Zirrs Schuppenkleid, den Mund und die Nasenöffnungen. Ich konnte nicht umhin, die Ähnlichkeit zum Verhalten meiner Gefährtin zu erkennen, wenn sie Speisen goutiert, und einige bange Augenblicke befürchtete ich, die Achaz prüfe lediglich, ob sich meine Führerin als Hauptgang des heutigen Abendmahls eigne. Ra-

debrechend erklärte sie mir jedoch in gebrochenem Horathi, welche Gerüche von drohendem Tod und Siechtum sie angeblich wahrnahm. Diagnose per Geruchs- und Geschmackssinn! Herrin, sei gnädig, das Ansteckungsrisiko bei der Behandlung ernstlicher Maladien muss immens sein!

All das Schnüffeln und Schmecken nahm einiges an Zeit in Anspruch. Dann aber ruckte der Kopf der Schamanin so plötzlich zu mir herum, dass ich erschrak, und in den folgenden Stunden kam ich mir vor, als wäre ich wieder ein Novize und würde vom Meister Apothekarius gescheucht und gescholten! Die Schamanin hieß mich, mehr durch Gesten denn durch mir verständliche Worte, einige Rauchpfannen mit Steinen und diversen Heilkräutern zu präparieren, alldieweil sie auf offenbar ritualmagischem Wege die Glut in drei Feuerstellen schürte, wonach sich ihre karge Behausung in kürzester Zeit nahezu unerträglich aufheizte. Als ich unter ihrem herrischen Gezischel die Rauchpfannen aufstellte, begann sich alsbald auch noch ein starker Duft auszubreiten, den die Schamanin wohl zufrieden zur Kenntnis nahm, der mich allerdings mehr denn einmal mit dem Schwindel kämpfen ließ und mir den Schweiß aus allen Poren trieb. Im Folgenden applizierte die Schamanin die in den Pfannen mehrfach wieder erhitzten Steine auf offenbar sorgfältig ausgesuchte Stellen des Körpers meiner Reisegefährtin. Obwohl ich ihre Erläuterungen nicht verstand, glaube ich, dass die Wärme liebenden Achaz solcherart die Lebensgeister zu wecken hoffen. Übergroß aber war meine Verwunderung, als die Heilerin der Kranken schließlich einen Opal auf die Brust legte und diesen aufmerksam beäugte, wohl, ob er seine Farbe verlore! Mag es sein, dass den primitiven Echsischen immer noch das Wissen um die Wirkung der edlen Steine zueigen ist, welches Paramanthus ihren zivilisierten Vorfahren und Vettern zuschreibt?»

—aus dem Buch der Schlange, Seine Gnaden Alricilian von Neetha, 23. Efferd 1002 BF

Einige Stämme haben sich in der Tat die Überlieferungen von den besonderen Wirkungen der Edelsteine (siehe **MWW 165 ff**) erhalten und setzen sie nach Vermögen und Dringlichkeit auch in der Medizin ein. Oft werden überdies Zsahh kleine Opfergaben dargebracht, damit ihr Blick vom Kranken abgelenkt wird und sie nicht in Versuchung gerät, seine Wiedergeburt in einen neuen Körper zu beschleunigen.

DER TOD

Wenn die Medizin versagt, der Schamane oder die Heilerin nicht zu helfen weiß, wenn also Zsahh schlicht beschließt, das Rad der Wiedergeburt aufs neue zu drehen, schlägt die vorerst letzte Stunde auch für ein Mitglied des Ewigen Volkes. Achaz-Leichen gelten in den Stämmen als die Reste der siebten und letzten Häutung, wenn die Seele sich des Leibes entledigt und sich so erneuert hat. Dementsprechend werden auch die Leiber der Toten wie zuvor die abgestreiften Schuppenhäute von den Schamanen rituell in Sumpflöchern versenkt und so Zsahh zurückgegeben, die derweil neue Körper für die wiedergeborenen Seelen wachsen lässt.

Für die Stammes-Achaz ist der Tod nichts weiter als der Übergang in ein neues Leben. Sie sind Zsahhs Volk. Sie sind ewig. Anders als die Archaischen Achaz kennen nur wenige Stammes-Achaz **V'Sar**, den dunklen Herrn der Seelen, und die Lehre vom **Zrr'Kran** und **Nra'Cr** (siehe hierzu auch **Der Glaube des Ewigen Volkes** auf Seite 139). Für die meisten ist Zsahh gleichzeitig H'Ranga des Lebens, des Todes und der ewigen Wiedergeburt. Viele Stämme glauben, dass dieser Kreislauf des Lebens so lange fortschreiten wird, bis der irgendwann nicht mehr zu besänftigende Zorn der H'Ranga die ganze Welt umfängt und vernichtet. Da dann ewige Dunkelheit herrschen wird (eine grässliche Vorstellung für die Achaz) und niemand wissen kann, ob das Ende der Welt auch das Ende des Ewigen Volkes sein muss, ist dieser Glaubensrichtung der Stammes-Achaz daran gelegen, die H'Ranga beständig zu besänftigen und so das Ende hinauszuzögern und vielleicht sogar zu verhindern. Ihre größte Angst ist, die ewige Dunkelheit nach dem Weltende bei vollem Bewusstsein erleiden zu müssen.



RECHT UND GESETZ

Die Rechtsprechung der Stammes-Achaz beruht auf der weltlichen Führung durch die Häuptlinge und die spirituelle Führung durch die Schamanen. Schwere Vergehen werden diesen beiden vorgebracht. Dazu gehören auch Taten, die Einzelnen oder dem Stamm Wärme vorenthalten beziehungsweise entziehen, oder solche, die den Blick der H'Ranga auf die Gemeinschaft lenken könnten.

Der Schamane kann dabei mit dem Hinweis auf die H'Ranga den Häuptling normalerweise jederzeit überstimmen – wer will sich schon gegen den Willen der Götter auflehnen? Die Schamanen können ihrerseits allerdings sehr sicher sein, dass ein Ausnutzen dieses Umstands aus persönlichen Motiven die betroffenen H'Ranga verärgern würde. In rein weltlichen Belangen halten sie sich daher meist im Hintergrund. In besonders schweren Fällen holt der Häuptling den Rat qualifizierter erscheinender Stammesmitglieder, manchmal sogar aller erwachsenen Achaz der Siedlung ein. Die Parteien werden gehört, und wenn keine gütliche Einigung erreicht wird, werden oft schadensausgleichende Urteile angestrebt – die verhängten Strafen ähneln also oft den Vergehen oder bestehen aus einer möglichst gleichwertigen Wiedergutmachung. Schwere Vergehen werden meist damit geahndet, dass dem Täter Wärme und Licht vorenthalten werden: 'Dunkelhaf' – zum Teil zusammen mit niederen Tieren – gilt als eine der schwersten Strafen unter den Achaz.

Einige Stämme haben auf lokaler Ebene teils skurrile Rechtstraditionen ausgebildet. So wird bei einzelnen Sippen in den nördlichen Echsenwäldern der letztendliche Schiedsspruch bei schweren Verbrechen einem gerade vierfach gehäuteten Jung-Achaz überlassen. Dieser gilt zwar noch nicht als vollwertiges Mitglied des Stammes, ja, nicht einmal als vollwertiger Achaz, kann gerade deshalb mit einem schweren (und möglicherweise falschen) Urteil aber auch seine eigene unsterbliche Seele noch nicht beflecken. Aus dem gleichen Grund könnten auch gänzlich Fremde um ihren Schiedsspruch gebeten werden – und sich damit der möglichen Feindschaft der Streitparteien aussetzen. In anderen Gebieten ist es üblich, Missetäter durch den Schamanen zeitweise in niedere Echsenwesen zu verwandeln, in besonders schweren Fällen auch permanent in besonders langlebige Kreaturen, um dem Täter eine Zeitlang die Wiedergeburt vorzuenthalten. Solche Strafen werden jedoch extrem selten vollstreckt – besteht gerade in letzterem Fall doch die Möglichkeit, sich in die Angelegenheiten der H'Ranga einzumischen.

Einige Stämme DER ECHSENWÄLD-ACHAZ

Im Folgenden werden einige ausgewählte Gemeinschaften der Stammes-Achaz kurz umrissen. Damit wird nur ein Teil der etwa 8.000 Stammes-Achaz in diesem Gebiet erfasst. Der Rest verteilt sich auf mehrere Stämme, Sippen und Dörfer unterschiedlicher Größe und zum Teil auch Lebensweise.

DIE ZANSCH'JRR

Gebiet: östliche Echsenwälder, Ou'Roboch
Anzahl: 2.000
Siedlungsform: verschieden
Kultur: überwiegend Stammes-Achaz

Den vermutlich größten Stamm bilden die Zansch'Jrr mit über 2.000 Stammesangehörigen. Tatsächlich handelt es sich bei ihnen eigentlich um eine Gruppe von Einzelstämmen und -sippen ohne weitgehende verwandtschaftliche Bande, die vom Kristallomanten *Skar Shr Shzinth* auf friedlichem Wege zu einem einzigen Stamm geeint wurden. Er verdrängte dabei mit rhetorischem Geschick, Entschlossenheit und ein wenig unterstützender Magie mehrere eher unfähige Häuptlinge und nahm für einige Götterläufe ihren Platz ein. Nach seinen Moti-

ven befragt, gab er stets dunkle Visionen und Prophezeiungen großer Gefahr an, gegen die er die primitiv lebenden Stämme wappnen wollte. Die Schamanen unterstützten ihn, und mehrere Sippen schlossen sich dem schnell wachsenden Stammesgebilde aus eigenem Entschluss an. Skars geeinter Stamm ist nunmehr das größte zusammenhängende Volk der Echsenmenschen und beansprucht, ohne aggressiv in die Gebiete anderer Stämme eingedrungen zu sein, einen Großteil der östlichen Echsenwälder. Hauptort (und auch annähernd geographisches Zentrum) der Zansch'Jrr ist das befestigte **Ou'Roboch**, wo etwa ein halbes Tausend von ihnen lebt.

Die Herrschaft *Skar Shr Shzinth* über den Stamm war von großen Erfolgen geprägt, währte jedoch nur kurz. Bald stagnierte das Wachstum seines Stammes, und die Beschränkung auf das Häuptlingsamt schien dem Zauberer nicht genug, um seinen Visionen zu begegnen. Er legte das Häuptlingsamt in die Hände einer Nachfolgerin aus den Reihen der Stammeskrieger und sucht seither wieder ruhelos nach einem weiteren Teil der Prophezeiung: dem Erlöser *Krsh Tsh'Kr. Rakscal*, seine Nachfolgerin, hat nun einen schweren Stand. Obwohl sie eine glühende Anhängerin Skars ist, füllt sie die Lücke, die der charismatische Anführer und Einer des Stammes hinterlassen hat, bei Weitem nicht aus. Ihr fehlen seine Visionen und auch seine Wirkung als 'Lehrer der alten Künste' auf die Unterführer des Stammes. Dass sich *Rakscal* nunmehr 'Königin' der Zansch'Jrr nennen lässt, ist ihr Versuch, ihre Autorität zu festigen. Doch bedarf es wohl mehr als eines neuen Titels, sollte sie in naher Zukunft der von *Skar* prophezeiten Gefahr begegnen müssen. *Rakscal* schickt seit einiger Zeit immer wieder Kundschafter und sogar Schamanen ihres Stammes in die Welt hinaus, um die Suche ihres Vorgängers nach dem *Krsh Tsh'Kr* zu unterstützen – und vielleicht dabei aus seinem Schatten treten zu können. Gleichsam bemerkt sie mit großer Sorge, dass sich an den Grenzen ihres Stammesgebietes ebenfalls mehrere Stämme zu zwei weiteren Machtfaktoren zusammenzuschließen scheinen. Immer mehr scheint es den Zansch'Jrr, dass die von *Skar Shr Shzinth* prophezeite Gefahr längst heraufdämmt.

DIE AKRR'TZR

Gebiet: östlich von Selem, um Uru'Achin
Anzahl: 700
Siedlungsform: verschieden, überwiegend Pfahlbauten
Kultur: Stammes-Achaz

Die *Akr'Tzr* unterhalten gute Kontakte zu den Menschen in Selem. Viel zu gute Kontakte, wenn es nach den umliegenden Stämmen geht, denn den *Akr'Tzr* wird nachgesagt, sie hätten sich in Ritualen mit den Warmblütern verbunden und seien selbst teilweise menschlich geworden. Tatsächlich finden sich unter ihnen viele körperliche Absonderlichkeiten, etwa zurückgebildete Schwänze, fehlende Schwimmhäute und Rückenkämme, Kauleisten statt Zähne und dergleichen mehr. Mancher Nachbarstamm fürchtet den Tag, an dem die ersten behaarten Achaz zu sehen sein werden, die gemiedenen *Akr'Tzr* selbst jedoch schweigen beharrlich und ertragen die Aufregungen ihrer Nachbarn stoisch.

In Selem sind die *Akr'Tzr* zumindest bei einigen Händlern gern gesehen, sind sie doch eine der wenigen Quellen für das begehrte Meteor-eisen, das Alchimisten und Magier zu horrenden Preisen abnehmen. Woher die mysteriösen Achaz ihre Funde nehmen, verraten sie nicht. Zuweilen besuchen Mitglieder dieses Stammes den echsischen Stadtteil *Ch'Rys Szinth* in Selem, um Handel mit Menschen und Geschuppten zu treiben. Dem in Selem heimischen Stamm der *Chiaz Imxxiu* scheinen die *Akr'Tzr* ebenfalls suspekt, doch lässt man einander in Ruhe. In letzter Zeit hat sich der Stamm der *Akr'Tzr* einer anderen Macht nahezu vollständig unterworfen: Als jüngste Gefolgsleute der *Skrychu* werden diese Achaz sicher noch von sich reden machen. Dass sie gleichzeitig Kontakt zu den unterseeisch lebenden Krakoniern haben sollen, ist nur ein weiteres pikantes Detail.



DIE CTKI'SSR, V'CRS'SRAS VEREINIGTE STÄMME

Gebiet: westlich der Hügelkette bei Ssd'L

Anzahl: 850, steigend

Siedlungsform: verschieden, überwiegend Pfahlbauten

Kultur: Stammes-Achaz

Nur wenige Meilen von Ssd'L entfernt erhebt sich die Chrs H'Ranga, die 'Treppe der Götter'. Um dieses Bauwerk schart die intelligente rugecne V'CrS'Sra im Namen des geflügelten H'Ranga Chr'Ssir'Ssr eine ständig anwachsende Zahl von Achaz-Sippen um sich und bildet so ein Stammeskonglomerat, das in seinem Einflussbereich nicht mehr weit hinter den Zansch'Irr, seinen direkten Nachbarn, zurückstehen muss. Die Stämme V'CrS'Sras, die sich selbst Ctki'Ssr nennen, verehren inzwischen nahezu ausschließlich den geflügelten Zerschmetterer, dessen Ankunft und Eroberung der Welt die Flugechse voraussagt. Der Herr der Lüfte duldet andere H'Ranga nur unter, nicht neben sich. Die Achaz dieses Stammesverbunds lagern um die 'Treppe der Götter' und warten darauf, dass ihr Heerführer herabsteigt, um die Welt zu fordern. Bislang sind die Anhänger Chr'Ssir'Ssrs nicht offen aggressiv geworden, doch baut sich zwischen ihnen, den sichernd abwartenden Zansch'Irr, den ebenfalls expansiven Agenten der Skrechu und den Achaz von Ssd'L immer mehr eine Atmosphäre der gegenseitigen Bedrohung auf, die sich mit Macht zu entladen droht.

DIE CHRIAZ IMXXIV

Gebiet: Selem, Stadtteil Ch'Rys Szinth

Anzahl: 200

Siedlungsform: Bambushütten, Steinhäuser (vorzugsweise Ruinen ohne Dach)

Kultur: Stammes-Achaz

Dieser etwa 200 ewige Seelen zählende Stamm der Achaz ist inzwischen als Bewohner der Menschenstadt Selem vollkommen verstädtert. Die Chriaz Imxxiu bewohnen den Selemer Stadtteil Ch'Rys Szinth, stellen dort die stärkste Achaz-Gruppe und prägen so das Bild der meisten Selemiten von den Achaz. Dieser Stamm fungiert oft als Mittler zwischen Achaz und Menschen, was einigermaßen gelingt – zumal den Chriaz Imxxiu von ihresgleichen nur sehr selten vorgeworfen wird, was bei den Akrr'Tzr offensichtlich erscheint. Einige Mitglieder des Stammes haben sich allerdings tatsächlich Kulturen archaischen Vorbilds verschrieben und betreiben gemeinsam mit Akrr'Tzr und Menschen neben den offiziellen in Selem befindlichen Tempeln echsischer Götter obskure Heiligtümer noch fragwürdigerer H'Ranga.

DIE ZZA'ASTRRHAN

Gebiet: Tsh'Awah

Anzahl: 150

Siedlungsform: Bambushütten: Nestform, schlammiger Boden, ohne Sonnendach, aber mit zum jedem Haus gehörenden 'Sonnensteinen'

Kultur: Stammes-Achaz

Dieser kleine Stamm beschränkt sich auf die Siedlung Tsh'Awah, die jedoch in den Echsenstümpfen (zumindest unter den Echsen selbst) durchaus bekannt ist: Die Zza'Astrhan haben aus ihrem Dorf einen Marktplatz gemacht, einen Ort der Zusammenkunft. Unter dem Symbol einer gut sichtbar am Dorfplatz aufgestellten Opalscheibe kommen hier Mitglieder verschiedenster Stämme, und zuweilen auch einige Archaische Achaz oder gar Warmblüter, friedlich zusammen, um Tauschhandel zu betreiben. Viele Achaz hier verstehen zumindest ein wenig Zelemja oder Garethi. Fremden, die den Weg nach

Tsh'Awah finden, begegnet man zwar nicht überschwänglich, aber durchaus freundlich. Störenfriede werden jedoch nicht lange geduldet, da den Zza'Astrhan sehr daran gelegen ist, dass ihr Ruf als Bewahrer eines sicheren Handelsortes gewahrt bleibt.

DIE YMRYSZ'TARH

Dieser Stamm geringer Größe lebt ausgesprochen zurückgezogen in den tiefsten Echsenstümpfen. Er pflegt kaum Kontakte nach außen und gilt auch unter seinen geschuppten Nachbarn als abweisend und rätselhaft. Die Ymrysz'Tarh sind dadurch kenntlich, dass sie ihre Gesichtsschuppen in bleichem Gelb färben und so eine Art fahle Maske tragen. Den seltenen Berichten über diesen Stamm zufolge tauchen sie stets aus dem Nichts auf und verschwinden ebenso ungesehen wieder. Es geht das Gerücht, dass sie in den Stümpfen eine alte, mächtige Tabuzone bewachen. Was aber dort behütet wird, sei ganz in die Hände des Meisters gelegt.

MEISTERINFORMATIONEN:

DIE STÜTZPUNKTE DER SKRECHU

Agenten der maraskanischen Skrechu haben seit 1023 BF ebenso systematisch wie unbemerkt kleinere Achaz-Stämme in den östlichen und südlichen Echsenstümpfen unterwandert oder unterworfen und sich so eine ernstzunehmende Basis auf dem aventurischen Festland geschaffen. Achaz und Maru-Söldner haben ebenso flexibel wie unnachgiebig Sippe um Sippe unter ihre Kontrolle gebracht und so zwei größere Einflussbereiche etabliert: Zum einen kontrollieren sie die Ostküste der Echsenstümpfe nordöstlich von Krs'Zzah, zum anderen das Stammesgebiet der Akrr'Tzr bei Selem, insbesondere Uru'Achin. Hier begannen sie mit der Züchtung dämonischer Monstrositäten, die im Folgenden die Umgebung und das Shadif tyrannisieren sollten, und der Suche nach magischen oder heiligen Gerätschaften, die die Skrechu begehrt und im untergegangenen Reich der Cisk'Hr und Orten wie dem Kloster bei Krs'Zzah weiß.

Mittlerweile wurden und werden den Agenten der Schlange von Maraskan Grenzen aufgezeigt. Ihre Expansion im Osten der Stümpfe stockt, wo sie auf die starken Stammesverbände der Zansch'Irr im Norden und der Anhänger V'CrS'Sras im Nordwesten stoßen. Obwohl sie das Zsahh-Kloster bei Krs'Zzah kurzfristig einnehmen und liturgisches Gerät erbeuten konnten, wurden sie inzwischen wieder von dort vertrieben. Ihre dämonisch pervertierten Wütschen wurden durch das Eingreifen der Derwische auf Seiten des Kalifen vorerst bezwungen – und doch ist es geradezu verdächtig ruhig in den Stümpfen.

WIE SIEHT UND RIECHT DER STAMMES-ACHAZ DIE ...

... **Archaischen Achaz:** Die archaischen Vettern werden hoch angesehen. Man begehrt ihre Handwerkskunst – vor allem in Bezug auf Metallgegenstände – und beneidet sie oft um ihr großes Wissen. Manche Stammes-Achaz fühlen sich jedoch zu Unrecht von den Archaischen Achaz herabgesetzt oder fürchten, dass die Priester der Tempelpyramiden zuviel Aufmerksamkeit der H'Ranga auf die Echsenstümpfe ziehen. Ihr Geruch ist dem eigenen sehr ähnlich und vertraut.

... **Novadis, Mhanadistanis und Bewohner tulamidischer Stadtstaaten:** Den erklärten Echsenfeinden unter den Menschen stehen die Stammes-Achaz zutiefst reserviert gegenüber. Sie wissen, was sie von ihnen zu erwarten haben: die verführte



Wiedergeburt. Der menschliche Geruch löst bei einigen Achaz Stress aus, besonders, wenn er mit dem optischen Eindruck novadischer oder ähnlicher Tracht verbunden ist.

... **Mittelreicher und (menschliche) Südenturier:** Einige Stammes-Achaz kennen reisende Händler mit unangenehm blasser, meist schweißbedeckter Haut, mit denen sich jedoch friedlich Tauschhandel treiben lässt. Ihr Geruch ähnelt dem der Novadis, doch ist ihr Verhalten meist weniger aggressiv. Nachdem aber etliche Echsenmenschen in Port Zornbrecht einem Lynchmob zum Opfer fielen, ist man im Süden der Echsen-sümpfe auch ihnen gegenüber wieder vorsichtiger geworden.

... **Waldmenschen und Utulus:** Die Sklavenvergangenheit der Waldmenschen ist den Stammes-Achaz der Echsen-sümpfe nicht mehr präsent. Der Körpergeruch der Waldmenschen und Utulus ist den Achaz angenehmer als der vieler anderer Warmblüter. Gleiches gilt meist für die Farbstoffe der mohischen Luloas, einer Hautmalerei. Allerdings bekämpfen viele Moha- und Utulu-Stämme die Achaz verbittert, was je nach Erfahrungshorizont des einzelnen Achaz diese positiven Assoziationen schnell relativieren mag.

... **Thorwaler:** Die Nordleute sind in den Echsen-sümpfen nicht besonders präsent. In einigen Küstendörfern der Stammes-Achaz halten sich jedoch Schauergeschichten von bösen Tagen, als flammengekrönte (also wohl rothaarige/-bärtige), alkoholisch riechende Warmblüter über das Wasser kamen und mit kaltem Eisen zornbrüllend über die friedlichen Achaz herfielen. Solche Geschichten enden meist mit der Hoffnung, dass Charyb'Yzz, die Mutter der Seeschlangen, diese Schrecken bezwinde und künftig von den Achaz fernhalte.

... **Ziliten:** Ziliten riechen nach Fisch und Sumpf, einem durchaus angenehmen Aroma, zudem ist man mit ihrer Lebensweise, die sehr der der Achaz ähnelt, vertraut. Man bewundert ihre Heiligen, die es offenbar schaffen, in nur einem Leben ein großes Verständnis um die Harmonie mit der Welt, den Elementen und vielleicht sogar den H'Ranga zu entwickeln. Daher pilgern manche Achaz in höchster Not eher zu ihnen als zu den eigenen Schamanen. In vielen Stämmen ist gar der Glaube verbreitet, nicht nur als Achaz, sondern auch als Zilit wiedergeboren werden zu können, was diesen im Weltbild der Echsenmenschen eine einzigartige Stellung einräumt.

... **Marus:** Marus riechen vage vertraut, aber nach Gewalt und starker Emotion. Viele Dorfgemeinschaften hatten sich sicherer gefühlt, als es hieß, die Kinder des Zermalmers seien alle vertrieben worden oder gefallen. Nun scheinen sie zurückgekehrt, noch wütender als je zuvor, was viele Achaz nervös macht.

... **Krakonier:** Die Krakonier wohnen in der unheimlichen kalten Tiefe und dienen Charyb'Yzz und ihren Kindern voll Inbrunst und Aggressivität. Daher begegnet man ihnen, deren Geruch an brackiges Wasser erinnert, trotz einiger Gemeinsamkeiten mit Vorsicht. Manche sehen in den Krakoniern den Zorn der Charyb'Yzz, der die Warmblüter saufen soll.

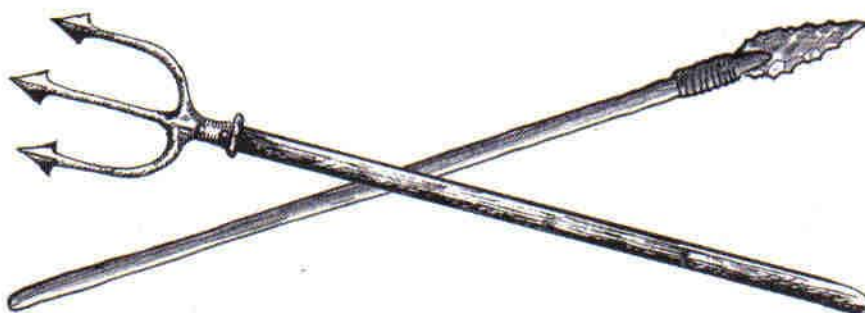
ZUM SPIEL IN DÖRFERN DER STAMMES-ACHAZ

Die Achaz sind, sobald sie sicher sind, dass von den Fremden keine Gefahr ausgeht, ein recht gastfreundliches Volk. Ihre Gastfreundschaft hat aufgrund ihrer Fremdartigkeit jedoch auch ihre Tücken. Zudem läuft man immer Gefahr, unwissend die Gastgeber zu brüskieren oder gar die H'Ranga des Ortes zu verärgern und die Achaz somit in ihren Augen in Gefahr zu bringen. Die Helden werden hier kaum 'offensichtliche' Geheimnisse vorfinden. Tempelpyramiden und monumentale Artefakte finden sich selten bei den Stammes-Achaz. Doch hüten auch ihre Schamanen verbotene Stätten und vermitteln zwischen Geistern und H'Ranga, hinter denen sich vielleicht ebenso machtvoll wie rätselhafte Entitäten verbergen, die auch die Helden in Äonen umspannende Pläne verwickeln können. Vielleicht stehen die Helden jedoch auch im Brennpunkt menschlicher – aber fragwürdiger – Interessen, wenn Alchimisten den Achazschuppen die ewige Jugend extrahieren wollen oder Novadis auf Echsenhatz gehen.

Scheuen Sie sich nicht, kulturelle Missverständnisse zu provozieren. Dies kann schon bei dem Essen beginnen. Vielleicht bekommen die Gäste einige Tage lang in einem Achaz-Dorf nichts zu essen, weil man gerade erst gespeist hat und die nächsten Tage lieber die Sonne genießt.

DER STAMMES-ACHAZ AUF WANDERSCHAFT

Stammes-Achaz können verschiedene Motivationen haben, ihre Sümpfe zu verlassen. Die Zansch'Irr etwa suchen mit Kundschaftern und Zauberern ihren prophezeiten Erlöser, andere Achaz werden von den Schamanen ausgesandt, um die H'Ranga zu versöhnen oder vom Stamm abzulenken, seltene Ritualkomponenten zu beschaffen oder um einen Menschen zu verfolgen, der Tabuzonen gefährdet oder Stammesmitglieder als 'Kuriositäten' in die alafanische oder gar oronische Sklaverei entführt hat. Vielleicht ist Ihr Achaz aber auch selbst in menschliche Sklaverei geraten und muss sich mit 'Sterblichen' zusammentun, um ihr entfliehen zu können. Interessant mag auch das Spiel eines Akrr'Tzr sein, der für seinen Häuptling Informationen aus den Menschenlanden beschaffen soll – ohne so recht zu wissen, welche mysteriösen Kräfte tatsächlich hinter diesem Auftrag stehen. Manche Achaz schließlich glauben, Erinnerungen an ihre früheren Leben zu haben, die ihnen eingeben könnten, die Stätten ihres alten Wirkens aufzusuchen und uralte, doch selbst begangene Frevel wiedergutmachen.





DIE KULTUR DER ARCHAISCHEN ACHAZ

Auch in den Echsensümpfen gibt es vereinzelte Orte, deren Bewohner sich noch die altehrwürdige Kultur ihrer Urahnen bewahrt haben und in den überlieferten Traditionen ihres alten Volkes leben. Im Vergleich zu den Stämmen ist die Zahl der Archaischen Achaz gering: Etwa fünftausend leben in vielleicht einer Hand voll Orten wie Krs'Zzah und Ssd'L.

KLEIDUNG UND AUSSEHEN

Da der Archaische Achaz zum Schutz vor der Umwelt sein Schuppenkleid besitzt, wird häufig nur ein breiter, meist reich verzierter Gürtel mit Taschen und Beuteln zum Transport von persönlichen Gegenständen als nötig erachtet. Zusätzlich trägt man gegebenenfalls noch notwendiges Handwerkzeug. Schuhe sind genauso unüblich wie Handschuhe, nur wenige Achaz, die unter sehr extremen Bedingungen arbeiten, schützen so ihre Gliedmaßen. Kopfbedeckungen sind zwar bekannt, werden aber, wenn überhaupt, nur von hochstehenden Echsen getragen und dienen vor allem Schmuck- und Repräsentationszwecken.

Je nach Vermögen und Stand trägt man noch verschiedene Schmuckstücke, denn die Achaz mögen es, ihr Erscheinungsbild täglich zu ändern. Daher liebt man vielfach kombinierbaren oder eine große Auswahl an Schmuck. Insbesondere Reifen für Arm, Bein und Schwanz sind beliebt. Dabei werden oft mehrere Reifen durch Ketten miteinander verbunden getragen. Amulette und Halsketten sind ebenfalls häufig. Wichtig ist hierbei vor allem, dass das Schmuckstück farbig ist. An Materialien sind vor allem Edelsteine und Silber beliebt, letzteres vor allem aufgrund seiner Eigenschaft, schnell die Umgebungstemperatur anzunehmen. Leder oder ähnliche Materialien werden eher selten für Schmuckgegenstände genutzt. Einige reichere Achaz tragen auch einen mit Juwelen oder magischen Zeichen besetzten Schmuckkragen. Viele Kristallomanten und einige wenige Priester tragen auch bei wichtigen Anlässen oder schwierigen Ritualen einen Kz'Szint: eine Haube, an deren Rändern vier etwa zwei Spann hohe Stäbe befestigt sind, zwischen denen Stoff gespannt ist. Zwei der Stäbe beginnen über der Stirn und stellen mit dem Stoff ein Dreieck auf. Die anderen beiden Stäbe befinden sich im etwa gleichen Abstand an der Rückseite des Kz'Szint. In der Mitte wird die Konstruktion noch von einigen Querstreben gehalten. Am Rand der Haube sind meist noch Edelsteine oder Ketten befestigt. Der Kz'Szint soll an den aufgerichteten Kopf der Ssrkhrsechim erinnern, die über legendäre magische Kräfte verfügen.

Einige wenige Achaz lassen sich, als zusätzlichen Schmuck, kleine Edelsteine in Schuppen auf Brust, Armen und Beinen setzen, so dass

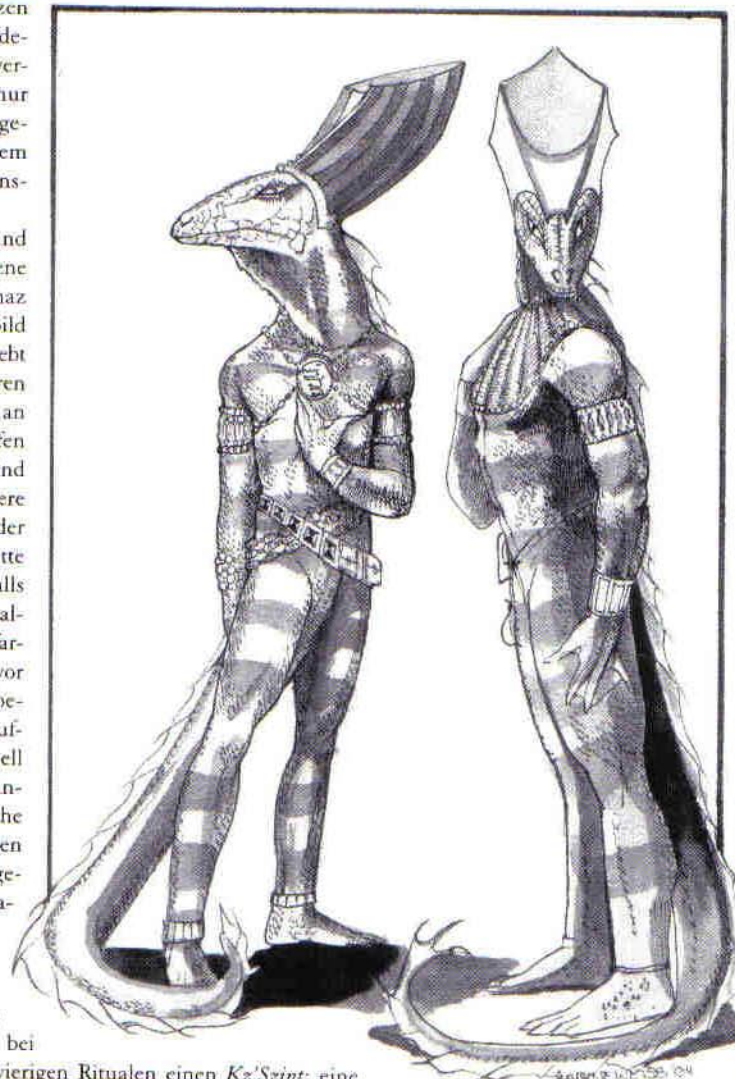
ein magisches Muster entsteht, das den Träger vor einer Gefahr beschützen soll. Legenden erzählen von Achaz, bei denen jede einzelne Schuppe durch Edelsteine ersetzt wurde und die dadurch enorme magische Kräfte erlangt haben sollen.

An Waffen benutzt man meist Dolche, Speere und Äxte bzw. Netze, Schleudern und Wurfspeere als Fernwaffen oder zur Jagd. An manchen Orten wurde auch noch das Herstellungswissen über waffentechnische Besonderheiten, zum Beispiel die Schwanzwaffe Raz'Thon, bewahrt.

EIN LEBEN IN DER VERGANGENHEIT

So wie die gesamte Kultur der archaisch lebenden Achaz von den vergangenen Blütezeiten der echsischen Kultur geprägt ist, so wird auch ihr Denken und Fühlen davon beeinflusst. Die meisten Achaz schauen eher zurück und reflektieren das Erlebte, als dass sie an die

Zukunft – und dies ist bei manchen schon der nächste Tag – denken. Fast alle Archaischen Achaz sind strikte Traditionalisten und neue Erkenntnisse, soweit es sich nicht um wieder entdeckte Geheimnisse der echsischen Vergangenheit handelt, werden meist rigoros ignoriert oder abgelehnt. Ein Umbruch muss daher schon mit sehr, sehr harten Mitteln durchgesetzt werden, aber nicht selten reicht danach die Erinnerung eines einzelnen Achaz, um die 'guten alten Zeiten' wieder auferstehen zu lassen. Auf Veränderungen der Umwelt einer archaischen Siedlung reagieren die Achaz daher meist recht träge, was mitunter ihren Untergang bedeuten kann. Viele haben sich damit abgefunden, dass ihr Volk nicht mehr prägend für die Entwicklung der Welt ist, so dass sie nur noch versuchen, ihr Leben ihrer Tradition entsprechend zu leben. Wenn dies für sie den Untergang bedeutet, so ist das vorherbestimmt, hat man doch einst in diesen Traditionen fast die ganze Welt regiert. Nur wenige Archaische Achaz, wie der Kristallomant Skar Shr Shzinth, sehen noch Möglichkeiten, das eigene Volk zu alter Größe zu führen.



DIE GESELLSCHAFT

CHASH'R, PRIESTER, BÜRGER

Der Aufbau der Gesellschaft ist dreigeteilt. An der Spitze einer Stadt stehen einige wenige (höchstens ein Dutzend) mächtige Personen, die Chash'R, die zusammen die vollständige Kontrolle über den Ort haben. Diese Personen sind nicht zwangsweise Achaz, sondern können auch Mitglieder anderer echsischer oder assoziierter Rassen sein. Meist handelt es sich um die Hohepriester der örtlichen H'Rangakulte oder mächtige Zauberer. Theoretisch ist es jedem, der seinen



Einfluss und Macht geltend machen kann, möglich, in diese Reihen aufzusteigen, was aber meist aufgrund der Gegenwehr der augenblicklichen Machthaber sehr schwierig ist. Ab und an kommt es auch zum Streit unter den Chash'R, der mitunter mit dem Tod einiger Streitender enden kann. Wichtige Themen, denen sich keiner der Mächtigen entziehen kann und die meist die Zukunft der Stadt betreffen, werden häufig während gemeinsamer Ratssitzungen diskutiert und erörtert.

Unter den Mächtigsten der Stadt steht eine größere, aber weniger mächtige Gruppe, zu der fast alle Priester und Kristallomanten und auch einige Gelehrte und Handwerker gehören, die sich durch ihren aus ihrer Tätigkeit abgeleiteten Einfluss auf die Stadt auszeichnen. Sie besitzen zwar nicht genug Macht, um selbst ein Chash'R zu sein, aber ihr Wort hat dennoch Gewicht, auch wenn es nicht so schwer wiegt wie das eines Chash'R. Danach kommt der Rest der Bevölkerung, der unter sich vollständig gleichgestellt ist. Dennoch gibt es durchaus einige Berufsgruppen oder manchmal auch Gelege, die sich einen besonderen Ruf erarbeitet haben, aber keinen echten Einfluss besitzen.

VOM EI ZUM ACHAZ

Wie die bei den Stammes-Achaz sind die Geschlechter unter den Archaischen Achaz gleichberechtigt. Lediglich während der Tragezeit haben weibliche Achaz einen Sonderstatus. Sie müssen nicht mehr ihrem Tageswerk nachgehen, damit sie sich in Ruhe um die Nestvorbereitung und Eierlegen kümmern können, außerdem genießen sie eine gewisse Immunität. Sie gelten als unantastbar, und von ihnen begangene kleine bis mittlere Vergehen werden von niemandem verfolgt, schwerere Verbrechen erst nach der Tragzeit. Die Eiablage erfolgt in einem Gebäude, meist aus Holz, mit nur einem großen Raum, das sich tagsüber aufheizt und auch lange eine passende Temperatur halten kann. Darin gibt es kleine Brutnester, in denen die vor kurzem gelegten Eier bebrütet werden, und mehrere große Nester, in denen sich die verschiedenen Gelege befinden, die nur noch reifen müssen. Ein Achaz-Weibchen kommt normalerweise nur zur Eiablage ins Bruthaus. Bei der anstrengenden Eiablage helfen ihm Brutpfleger, die sich auch in der Folgezeit um die Brut und das Gelege kümmern. Nach dem Schlüpfen werden die Jung-Achaz an Erzieher übergeben, die sie während der nächsten Jahre bis zur vierten Häutung aufziehen. Ein Erzieher betreut normalerweise ein bis drei Gelege, um die er sich gleichzeitig kümmert. Während der Nachwuchs heranwächst, behält er den gleichen Erzieher. Derweil lernt der Heranwachsende die grundlegenden Dinge über das Leben in der Gemeinschaft und die glorreiche Vergangenheit seines Volkes. Erst nach der vierten Häutung erhält er einen Rufnamen und entscheidet sich, meist unter Mithilfe seines Erziehers, welchen Beruf er erlernen möchte. Achaz, die schon früh gewisse Begabungen, zum Beispiel eine außergewöhnliche magische Begabung oder Affinität zu einem H'Ranga, gezeigt haben, wird diese Entscheidung nicht selten abgenommen und sie werden ungefragt in die passende Ausbildung gegeben.

Da der junge Achaz noch nicht als vollständiges Mitglied der Gemeinschaft zählt, hat der Auszubildende, ein erfahrener Vertreter seiner Zunft, bei der Wahl seiner Lehrmethode völlig freie Hand, so dass die Ausbildung meist streng, aber ohne körperliche Züchtigung erfolgt. Die Häutungen eines Heranwachsenden werden unter Aufsicht eines Priesters (meist eines Zsahh-Geweihten) durchgeführt, der die Hautreste im Anschluss meistens gemeinsam mit dem Frischgehäuteten rituell seinem Gott übergibt. Bei Zsahh wird dies als Rückgabe gesehen, schenkt sie doch jeder Seele bei ihrer Wiedergeburt ihren neuen Körper. Bei den anderen H'Ranga dient es meist als Sühne oder Weihe des Achaz im Namen des Gottes. Bei der sechsten und letzten Häutung wird der Achaz im Rahmen einer größeren Zeremonie in die Gemeinschaft aufgenommen und damit zu einem echten Achaz. Er erhält nun seinen endgültigen Namen, der häufig mit seinem Rufnamen übereinstimmt, manchmal aber auch besondere Bedeutung hat.

DER TAGESABLAUF

Der Tag in einer archaischen Siedlung verläuft größtenteils wie bei den Achazstämmen. In den heißen Mittagsstunden treffen sich die Archaischen Achaz jedoch häufig in abkühlenden Schlamm-bädern oder Wasserbecken, um gemeinsam zu essen oder Geschäfte zu machen. Viele dieser Treffen dienen auch dazu, den eigenen Einfluss oder die eigene Position zu verbessern. Diese wärmste Zeit des Tages wird zudem zum kreativen Arbeiten genutzt.

DIE BAUKUNST DER ACHAZ

Eine Siedlung Archaischer Achaz besteht meistens aus einigen steinernen Bauten und vielen Hütten.

Steingebäude werden hauptsächlich aus den folgenden Gründen gebaut: als Residenz oder Denkmal eines weltlichen Herrschers, einem H'Ranga zu Ehren, als Aufbewahrungsort verrottungsanfälliger Gegenstände, als Werkstatt weniger Handwerksberufe oder als Schutz vor Gefahren der Umwelt. Bei ihnen handelt es sich fast immer um Stufenpyramiden, die über drei Etagen und ein bis vier Stufen pro Etage verfügen. Nur die größten Tempel und Residenzen sind größer. Bei großen Pyramiden wird manchmal eine Ebene um einiges kleiner gebaut als die vorherige, so dass ein Platz entsteht, der meist nach Süden ausgerichtet ist. Im Inneren der Pyramiden finden sich verschiedene Räume, die als Wohnung, Werkstatt oder Lager dienen. Sie sind direkt von außen über eine Terrasse begehbar und die Terrassen über eine Treppe miteinander verbunden. Die Räume sind bis auf die Wohnräume sehr trocken und werden nachts durch metallene Öfen, Thermen oder Magie (CALDOFRIGO, GLYPHE DER ELEMENTAREN ATTRAKTION [Feuer]) auf einer für Achaz angenehmen Temperatur gehalten. Viele Bauten sind ständig beleuchtet, wobei nicht selten auf IMMERLICHT-FLIMFLAMs oder die Arkanoglyphe LEUCHTENDES ZEICHEN zurückgegriffen wird.

Der Hauptteil des Volkes jedoch wohnt in den einfachen Holz- oder Lehmhütten, die vom Aufbau denen der Stammes-Achaz ähneln und von bis zu einem halben Dutzend Achaz bewohnt werden.

Als Möbel sind vor allem Stehtische und -arbeitsflächen, offene Regale und Liegen zu finden, nicht selten hängen gelagerte Gegenstände auch unter der Decke. Sitzgelegenheiten werden kaum genutzt, da das aufrechte Sitzen aufgrund ihres Schwanzes nicht sehr bequem für Achaz ist.

TIERE DER ARCHAISCHEN ACHAZ

Aufgrund schlechter Erfahrungen mit warmblütigen Tieren und Sklaven meidet man diese, so gut es nur irgend geht, und greift lieber auf wechselwarme Wesen zurück. Primärer Leder- und Fleischlieferant ist die Sumpfpfchse, die sogar in vielen kleinen Herden gehalten wird. Verschiedene Leguan-, Schlangen- und Schildkrötenarten liefern Eier sowie Fleisch und werden in kleinen Gehegen oder Becken gezüchtet. Einige (für Achaz ungiftige) Schlangen werden auch freikriechend als Ungeziefer vertilgende Haustiere gehalten. In kleinen Teichen werden Frösche und Schnecken aufgezogen, manche Achaz züchten dort auch Garnelen. Weitaus seltenere Haustiere sind Gürteltiere, Panzer-echsen oder Krokodile. Sehr selten setzt man die schwer kontrollierbaren Hornechsen als Lasttiere oder Flugechsen als Transportmittel ein.

ESSEN UND TRINKEN

Aufgrund ihrer Abneigung gegen warmblütige Lebewesen ist der Speiseplan der Archaischen Achaz nicht ganz so artenreich wie der der Stammes-Achaz, jedoch mindestens genauso abwechslungsreich. Zusätzlich zu Echsenfleisch und Eiern werden vor allem selbst angebauter Reis und Gemüse oder Früchte gegessen. Bei letzterem teilen die Archaischen Achaz die Vorliebe ihrer Verwandten, auch Halbverrottetes noch zu verspeisen. Während der Mensch sein Essen kocht, brät,



pökelt oder einmacht, kennt der Achaz eine große Variante an verschiedenen Geschmäckern, je nach Alter, Überreife und Verrottung. Weiterhin stehen häufig Frösche, Spinnen, Insekten, Schnecken und Egel auf dem Eßstisch. Selbst das giftige Morfüßfleisch wird manchmal magisch entgiftet und dann auf verschiedene Arten zu einer Delikatesse zubereitet. An der Küste bereichern Fische, Muscheln, Krebse, Seesterne und Garnelen die Speisefolge. Typische Gerichte sind zum Beispiel mit Fangschrecken gefüllte Mysobvipen, in Schildkrötensud lebendig gekochte Garnelen, in Salzwasser gekochter Riesenspringegel mit Sumpfechsenherz, Krokodilinnereien mit lebendigen Tausendfüßlern oder Froschschinken mit warmen Quinjabereen. Bei Getränken nehmen die Achaz meist mit Wasser oder Reiswein vorlieb. Häufig wird der Geschmack, gerade der des Wassers, auch mit Kristallen oder Salzen verändert. Aus manchen Früchten gewinnen die Achaz stark alkoholische Schnäpse und Brände. Bekannt geworden ist hierbei der Quinjaschnaps, der vor allem am Loch Harodröl hergestellt wird.

FREIZEIT UND SPIELE

»Dort war ich bei einem hervorragenden Tr'Vsh. Aufgrund der vielfältigen Eindrücke und fantastischen Gerüche wurde ich fast ohnmächtig. Auf dem ersten Tisch standen Kristalle und Salzsteine, die erstaunlich gut rochen und schmeckten. So lauwarm, fast kalt fühlte sich alles an, aber dennoch beruhigend. Als ich genug hatte, habe ich noch eine Weile gebraucht, bis ich zum nächsten Tisch gehen konnte. Dort gab es verschiedene Produkte der Czyme; Salben und Öle, die ungemein erbaulich waren. Manche haben auf dem Gaumen gebrannt, und andere rochen nach Schwefel und Pottasche. Auch wenn es sehr stimulierend war, konnte man es dort nicht lange aushalten. Das nächste waren mehrere Tiere, tot und teilweise lecker verwest, dazu ihre Exkremente. Man war fast schon versucht, mal zuzubeißen, um den Geschmack noch intensiver wahrzunehmen. Für ganz Hartgesottene hatten sie weiter hinten noch lebendige Exemplare, aber das mochte ich mir nicht antun. Es roch zwar sehr verlockend, aber die Vorstellung, sich an so etwas zu ergötzen, fand ich abscheulich. Unter einem Zelt gab es einen Stand, an dem mehrere Substanzen rauchten und räucherten. Hier war es anregend warm, und auch der Geruch ließ es einem heiß zu Kopf steigen. Dem Achaz vor mir ist es sogar so heiß geworden, dass er fast den ganzen Tisch zertrümmert hat. Er hat sich nur schwer beherrschen können und ist glühend aus dem Zelt gelaufen, um sich abzukühlen. Abschließend gab es einige Tische mit Früchten und Kräutern, teilweise schon duftend vergammelt. Hier konnte man sogar in Ruhe mal einen Bissen nehmen und den Geschmack genießen.«
—Bericht eines Achaz, aus dem Rssahh sehr frei übersetzt, aufgeschnappt in Selem, neuzeitlich

DAS JEM'KTL

»Es ist Mittag, und ich beobachte diese Echsenmenschen nun schon eine ganze Weile, aber so viele hatten sich bisher noch nie auf einem Platz versammelt. Ich zähle etwa vierzig Stück, etwas mehr als die Hälfte hat sich mit bunten Stoffstreifen an den Armen und dem Schwanz geschmückt. Sie tragen zusätzlich noch eine seltsame Lederkonstruktion am Schwanz. Das Konstrukt hat einen Durchmesser von nicht ganz einem Spann und ist halbkugelförmig. Nun fangen sie an, zwischen zwei in den Boden gerammten Holzstäben mit einem Kreis am oberen Ende hin und her zu rennen, wobei sie sich eine kleine Holzkugel zuwerfen. Die Lederkörbe dienen dem Auffangen dieser Kugel, offenbar handelt es sich um ein Spiel, das dem Imman ähnelt. Hinter den Stangen werden jedenfalls ab und an Steine aufgeschichtet, auch wenn ich das System nicht verstehe. Die Echsenmenschen sind dabei jedenfalls sehr gewandt. Sie laufen, springen und wedeln wie verrückt mit dem Schwanz. Anscheinend muss die Holzkugel durch die Kreise auf den Stangen gebracht werden, aber irgendwie scheint jeder Spieler beide Seiten anzuspüren.«
—aus den Berichten eines unbekannten Abenteurers, aufgefunden neben dessen grausam zerstückelter Leiche, 1017 BF

SCHRIFT

Die ersten Berichte über eine echsische Schrift stammen aus den Anfängen der Herrschaftszeit des Goldenen Drachen Pyrdacor, Hinweise deuten auf den Anfang des siebten Jahrtausends vor Bosparans Fall hin. Priester und Zauberer dieser Zeit entwickelten eine Schrift, die sie *H'Chuchas* (Heilige Schrift) nannten. Anfangs wurde sie nur von den Gelehrten genutzt, und es dauerte zweitausend Jahre, bis die Schrift unter dem einfachen Namen *Chuchas* der Allgemeinheit des echsischen Volkes bekannt war und auch entsprechend genutzt wurde. Das *Chuchas* unterscheidet sich nur marginal vom *H'Chuchas* und besteht aus etwa 20.000 Zeichen. Diese Zeichen spalten sich auf in eine große Menge Wort- und Begriffszeichen und einige hundert Deutzeichen, die die Bedeutung eines Wortzeichens vollständig verändern können. Was genau gemeint ist, muss hierbei aus dem Zusammenhang erschlossen werden und wird meist erst durch die Deutzeichen eindeutig. So gibt es keinen Unterschied für Singular und Plural. Das Zeichen für Fluss kann also Rinnsal, Bach, Wasserfall oder Flüsse heißen. Eine Bedeutungsänderung oder -variation kann durch die Verdopplung eines Zeichens geschehen: Aus dem Zeichen für *Baum* kann man durch eine der Größe angemessene Vervielfachung auch die Begriffe *Wald* oder *großer Wald* darstellen. Hieraus lassen sich dann wiederum durch hinzugefügte Zeichen die Begriffe *Regenwald*, *Dschungel*, *Sumpfwald* und *Bergwald* ableiten. Auch wenn für das Verständnis dieser Zeichen die Beherrschung der passenden Sprache nicht nötig ist, macht die Vieldeutigkeit und manchmal auch Mehrdeutigkeit das *Chuchas* zu einer sehr komplexen Schrift. Es war selten, dass ein Achaz außerhalb der Kha-Priesterschaft, die auch heute noch als große Kenner der Schrift gilt, Kenntnis aller *Chuchas*-Zeichen hatte. Unter den Menschen wird diese Schrift in Anlehnung an die Echsen des Mhanadideltas *Yash-Hualay-Glyphen* genannt. Mittlerweile ist auch der Begriff *Proto-Zelemja* gebräuchlich.

Etwa 2.200 Jahre vor Bosparans Fall wurde zur Vereinfachung das noch heute als Schrift des Rssahh genutzte *Chrmk* entwickelt. Die Zeichen wurden auf 5.000 Glyphen gekürzt. Auch wenn einige Deut- und manche Wortzeichen aus dem *Chuchas* erhalten blieben, besteht der Hauptteil aus auf dem Rssahh basierenden Silbenzeichen. Dadurch ist die Schrift im Gegensatz zum *Chuchas* flexibel genug, auch fremde Begriffe darzustellen, wenn auch die Kenntnis der zugrundeliegenden Sprache (meist Rssahh) beim *Chrmk* (im Gegensatz zum *Chuchas*) notwendig ist. Die aus dem *Chuchas* übrig gebliebenen Wortzeichen stellen wichtige Begriffe dar, meist heilige oder sehr mächtige Wesen oder Personen.

Das *Zelemja*, ein Kauderwelsch aus Rssahh, Ur-Tulamidyä und Bosparano, bedient sich ebenfalls dieser Zeichen, weshalb das *Chrmk* auch unter diesem Namen Verbreitung findet.

DIE KUNST DER ARCHAISCHEN ACHAZ

Archaischen Achaz steht Funktionalität häufig vor Ästhetik und daher ist Kunst auch nur selten in ihren Häusern zu finden. Am häufigsten sind Emailverzierungen an Gegenständen, die nicht für den täglichen Gebrauch gedacht sind. Diese zeigen meist Tiere, Pflanzen oder Symbole, da den Achaz reine Schmuckornamente fremd sind.

Es gibt nur wenige nicht religiöse Abbildungen – egal ob Skulptur oder Bild –, da die Achaz glauben, dass ein Abbild etwas von der Essenz des Abgebildeten in sich trägt. Je besser eine Abbildung, desto mehr der Essenz trägt sie in sich, weshalb die wenigen Bilder auch meist von eher schlechter Qualität oder bewusst entfremdet sind. Sie sind häufig zweidimensional gehalten und von einfacher Machart. Am ehesten sind Abbildungen noch an Tempeln oder religiösen Gebäuden zu finden, lenkt es doch die Aufmerksamkeit des H'Ranga auf diesen Ort, wenn etwas der göttlichen Essenz dort gebunden ist. Aber nicht nur Bilder der Götter finden sich dort, auch die Geschichte der



Stadt oder besondere Helden werden häufig dort verewigt. Daher ist die Malerei auch meist eine Aufgabe der Priester.

Weiteres Kunsthandwerk gibt es noch in der Form der Bildhauerei. Auch hier werden aus gleichen Gründen extrem selten Statuen oder Abbilder gefertigt, sondern eher seltsame Skulpturen, die scheinbar keine Entsprechung in der Wirklichkeit haben. Als Grundstoffe werden hierbei vor allem gewachsene Materialien, wie Holz, Leder oder Horn, sowie Edelsteine und Kristalle genutzt.



DIE ACHAZ UND DAS MEER

Während das Verhältnis der Achaz zum Wasser allgemein sehr gut ist, so erzeugt das Meer doch ein gewisses Unbehagen. Zum einen sind die Tiefen des Meeres eiskalt und damit tödlich für die wechselwarmen Achaz. Weiterhin hat sich die H'Ranga Charyb'Yzz, die als Herrin des Meeres gilt, bisher als sehr leicht erregbar gezeigt und Frevler ohne viel Zögern in die Arme ihrer Diener oder gleich direkt in die tödlichen Tiefen befördert. Die Unergründlichkeit des Meeres und sein scheinbar unbegrenztes Fassungsvermögen weckt die Furcht vor Gefahren und Wesen, die dort verborgen sind und die man am besten in Ruhe lässt. Manchmal werden in warmen Gewässern schwimmende Achaz von kalten Unterströmungen plötzlich so stark abgekühlt, dass sie ertrinken. Diese Strömungen gelten als H'Rangarrim von Charyb'Yzz und werden *Ksh'Yzz* genannt.

Nichtsdestotrotz gibt es, wenn auch wenige, hochseetüchtige Schiffe bei den Achaz, die den Seemgrund befahren, aber sich meist nicht besonders weit herauswagen. Die Besatzung eines solchen Schiffes gilt meist als besonders mutig oder lebensmüde.

Diese Schiffe besitzen einen breiten Rumpf aus dicht geschnürten Schilfbündeln, der sich zu beiden Enden schnell verengt und vorne in eine hohe Verlängerung des Kiels ausläuft, während der Kiel am Heck unter Wasser in einer Steuervorrichtung verlängert wird. Dieses Steuer ähnelt einem Schwanz und wird vom Steuermann mit dem-

selben gesteuert. Die Schiffe sind meist sowohl mit Segeln als auch Rudern ausgestattet.

Die Stadt **Azzln** besitzt sogar noch eine Tradition im Schiffsbau. Ein Meister und sein Schüler reparieren und bauen dort in monatelanger Arbeit Schiffe und kleinere Boote.

WIRTSCHAFT UND HANDEL

Die meisten Städte der Archaischen Achaz sind weitestgehend autark. Alle notwendigen Materialien werden der Umgebung entnommen oder eigens angebaut. Sollten nötige Bau- oder Werkstoffe, zum Beispiel Steine oder Metalle, in der Umgebung nicht verfügbar sein, so ist es meist Aufgabe der Kristallomanten, diese auf magischem Wege zu beschaffen.

Viele von ihnen verfügen daher über Artefakte, mit denen es möglich ist, Elementarwesen oder auch Dämonen zu rufen, die diese Wünsche erfüllen können. Auch die für ihre Magie so wichtigen Edelsteine werden entweder schon seit Jahrhunderten vererbt oder von Elementaren herbeigeschafft. Manche Städte verfügen sogar über Kristallzüchter, die diese Mineralien selbst herstellen können.

Meistens werden benötigte Materialien aber bei einem der wenigen reisenden Händler eingetauscht, die von Stamm zu Stamm, von Stadt zu Stadt ziehen und überall als unantastbar gelten. Sie selbst tauschen ihre Waren mit Achaz oder kaufen sie in Orten der Menschen wie Selem oder Port Zornbrecht ein. Die Händlerin *Njg'Zshrr* soll sogar Kontakte zum sagenhaften Unterwasserreich *Wahjad* haben, da sie größere Mengen an Meteoreisen – wenn auch für einen enormen Preis – fast überall innerhalb kurzer Zeit beschaffen kann.

WÄHRUNGEN

Im echsischen Gottkaiserreich von **Zze Tha** entwickelte sich die Münze aus einem schuppenförmigen Schmuckstück, das einzeln als Amulett oder zu vielen als Schuppenkleid getragen wurde. Diese handlichen Schuppen wurden als Tauschmittel verwendet. In der Folgezeit wurden mancherorts in den Sümpfen Glasmurmeln verschiedener Größe und Farbe genutzt, die geprägte Metallkerne enthielten. Die kleinste dieser Murmeln war aus grünem Glas mit einem kupfernen Einschluss in der Mitte und etwa fingernagelgroß, während die seltene Mondsilbermurmeln mit ihren silbernen Fäden in durchsichtigem Glas an eine große Kristalkugel erinnerte. Diese beiden Währungen sind allerdings nirgendwo mehr in Gebrauch und nur noch in Schätzen alter Ruinen zu finden. Stattdessen haben sich seit einigen Jahrhunderten Perlen verschiedener Art als Zahlungsmittel eingebürgert, deren Wert nach ihrem Gewicht bemessen wird und die meist auf Schnüre aufgezogen werden. Nahe Selem werden auch Muscheln als Tauschmittel genutzt.

DER KALENDER DER ACHAZ

Die Achaz verwenden zur Zeitrechnung einen seit Jahrtausenden von allen Echsenrassen genutzten und überlieferten Kalender, dessen Ursprung ihnen heutzutage auch nicht mehr bekannt ist. Sie haben ähnlich der menschlichen Zeitrechnung eine Woche, die aber nur aus fünf Tagen besteht. Diese werden einfach durchgezählt und mit dem Kürzel für 'Tag' versehen: *Sz'G*, *Dr's'G*, *Gzht'G*, *Lhn'G*, *Rsz'G*.

Zusätzlich kennen die Achaz noch 'Monate' zu je 33 Tagen, die in Abschnitten zu 553 Monaten zusammengefasst werden. Jeder dieser Abschnitte wird von dem so genannten *Tag des Rufes* (*Zhhszr'G*) abgeschlossen und zehn dieser Abschnitte ergeben ein **Ehhn**. Ein Ehhn ist damit genau 500 Sonnenjahre lang. Ein **Tsiina**, die nächstgrößere Zeiteinheit, besteht aus 33 Ehhn. Die Ähnlichkeit zwischen Tag und Monat und Ehhn und Tsiina hat manche Achaz zu der Annahme geführt, dass ein Ehhn ein Tag und ein Tsiina ein Monat der Götter ist.

Die Monate eines Abschnittes werden einfach durchnummeriert, während der Abschnitt einen Tiernamen trägt. Diese Tiernamen sind in der



entsprechenden Reihenfolge eines Ehhns: Waran, Schlinger, Schlange, Salamander, Drache, Flugechse, Schildkröte, Chamäleon, Seeschlange, Krokodil. Die Ehhns und Tsiinas werden nun wiederum einfach ihrem Platz entsprechend durchnummeriert, wobei auch nicht mehr bekannt ist, welches Ereignis der Ursprung oder Nullzeitpunkt dieser Zeitrechnung ist. Der 1. Praios des Jahres 1000 BF entspricht dem 18. Tag des 219. Monats im Abschnitt des Drachens, im 4. Ehhn des 4. Tsiina, einem Gzht'G und der 1. Praios des Jahres 1025 ist der 2. Tag des 496. Monats im gleichen Abschnitt. Nur wenigen Achaz, vor allem Priestern des Ssah'Nav, ist auch noch das Zsaah'T bekannt. Ein Zsaah'T soll die Zeit sein, in der eine Rasse das Wohlwollen der H'Ranga Zsahh besitzt und die Vorherrschaft über das Nest H'Ssum hat.

DER STAND DER WISSENSCHAFTEN

Wissenschaft, Religion und Magie sind bei den Achaz stark miteinander verwoben. Die Alltäglichkeit der Magie hat ihren Eingang in Glaube und Forschung gefunden.

Auch wenn ihre Zivilisation schon seit Jahrtausenden im Niedergang ist, haben sich die Archaischen Achaz doch noch einiges an Wissen bewahrt. So verfügen sie über gute Kenntnisse in Mathematik, vor allem der Geometrie, und der Optik, da diese beiden Disziplinen die Kristallomanten bei der Analyse ihrer Edelsteine unterstützen. Mechanik und Statik sind zwar nicht besonders ausgefeilt, aber dennoch aufgrund ihres durchgehenden Nutzens auf einem guten Stand. Auch die Glasbläserei hat eine lange Tradition unter den Achaz, und die Tulamiden haben diese von ihnen übernommen. Metallverhüttung und -verarbeitung sind bekannt und werden vor allem zur Herstellung von Waffen und Schmuck genutzt. Meist gewinnt man Erz jedoch auf dem Umweg über die Beherrschung von Elementaren.

Auch wenn die H'Czyme (Alchimie) in den Zeiten des Goldenen Drachens bedeutend war und von den Drachen Pyrdacor und Vitrador an die Echsen weitergegeben worden sein soll, so steht sie doch im Vergleich zu der Artefaktverzauberung der Kristallomanten hinten an.

Zur Reproduktion von Texten werden der Stempeldruck (für kleinere Texte) oder Holzplatten genutzt, in die man den Text schnitzt. Wichtige religiöse und magische Texte wurden in der Vergangenheit durch Gravur auf sehr dünnen Goldplatten verewigt. Dieses Verfahren wird aber in den heutigen Tagen nicht mehr genutzt.

Die Zoologie ist nur im Bereich wechselwarmer Tiere, Insekten und Spinnen ausgeprägt. Warmblüter werden nur von wenigen Forschern untersucht. Die Botanik hingegen ist vergleichsweise gut erforscht. Es gibt ganze Bücher und Palmblattsammlungen mit katalogisierten Pflanzenarten.

Aufgrund des Verhältnisses zum Meer ist die Seefahrt kein groß erforschter Wissenszweig. Die Gebiete Kartographie, Derographie und Völkerkunde wurden und werden größtenteils vernachlässigt, und so sind die Kenntnisse, über die die Vorfahren der heutigen Achaz der einst verfügt haben müssen, wohl endgültig vergessen.

Auch die Wissenschaft der Kriegskunst gerät zusehends in Vergessenheit. Große Kriege werden nicht mehr geführt. Früher hingegen zogen Armeen mit Kampfschlingern, berittenen Flug- und Hornechsen und sogar Kaimanreiter zu Wasser gegen ihre Feinde.

STERNKUNDE

Trotz ihrer Dunkelangst studieren einige Achaz die Gestirne, sowohl, um Regelmäßigkeiten, als auch, um zukünftige sich durch Sternkonstellationen ankündigende Ereignisse zu erkennen. Gerade für die Zauberer sind solche Informationen von Bedeutung, erleichtern sie doch das Wirken ihrer Magie. Manche Priester versuchen sogar an den Gestirnen den Zustand eines oder aller H'Ranga abzulesen, um ihrem Zorn vorbeugend zu begegnen.

Darüber, was die Sterne sind, gibt es verschiedene Erzählungen: Eine Legende verkündet, dass es sich bei den Sternen um riesige Juwelen handelt, weshalb sie auch in der richtigen Position das Wirken der Magie unterstützen, genau wie die Kristallomanten ihre Steine als

Unterstützung nutzen. Andere Achaz erzählen, dass die Sterne und Sternbilder die Körper der H'Ranga und ihrer höheren Diener darstellen. Eine andere Geschichte berichtet, dass die Sterne die Seelen jener Achaz sind, die die Vollkommenheit ihrer Seele erreicht haben und durch ihr Leuchten und ihre Bewegungen allen anderen Achaz bei der Vervollkommnung ihrer eigenen Seele helfen wollen.

Sternkundige bezeichnen Sternbilder und besondere Sterne (ebenso wie die Menschen) mit speziellen Namen, die meist auch ihre astrologische Eigenart widerspiegeln. So werden sie gewissen Eigenschaften oder Zuständen, wie Harmonie oder Tod, oder auch Göttern zugeordnet. Der H'Szint wird häufig ein Sternbild zugeordnet, das zu Tag- und Nachtgleiche im Herbst vollständig am Himmel steht und mit der frühjährlichen Tag- und Nachtgleiche am Horizont verschwunden ist. Der alles bewahrenden Kha ist der unbewegliche Nordstern zugeordnet.

Sternschnuppen gelten bei vielen Achaz als die wenigen Seelen, die direkt von V'Sar als unvollkommen zurückgeschickt wurden, ohne dass Zsahh Einfluss darauf gehabt hat. Darüber, was V'Sar dazu veranlasst haben könnte, was diese Seelen also auszeichnet, schweigen sich die Priester des Herrn der Seelen aus.

Der Mond

»Zu Beginn der Welt kam es, dass Zsahh und V'Sar, Leben und Tod, sich paarten, und so wuchs im Leib des Lebens ein Ei heran. Nach einem Äon legte Zsahh das Ei in ihr Nest am Himmel. V'Sar und Zsahh bebrüteten es abwechselnd ein weiteres Äon. In dem Ei jedoch wuchs nicht nur ein Wesen heran, sondern derer zwei. Das eine hell und das andere düster, wie ihre Erzeuger. Keines der Jungen wollte das andere zuerst schlüpfen lassen, und so stritten die beiden um das Recht des Erstschlüpfenden. Da sie von gleicher Stärke sind, kann keine Seite den Kampf gewinnen, auch wenn meist eine Seite dominiert, und so streiten die beiden nun seit ewigen Zeiten bis zum heutigen Tag und der Kampf wird dauern, bis eine Seite freiwillig aufgibt.«
—Legende der Achaz, wie sie im Zsahh-Kloster bei Krs'Zzah erzählt wird

»Der Mond ist ein sehr mächtiger Kristall, wahrscheinlich der mächtigste, den es je gab und geben wird. Jedoch hat er zwei Seiten, die den Umgang mit ihm schwierig machen. Die eine Seite ist hell und ähnelt einem erleuchteten Bergkristall. Kann man ihre Kraft richtig nutzen, so unterstützt sie die Zauberei im großen Maße. Die andere Seite jedoch ähnelt dem Magnetit, sie ist tiefschwarz und noch stärker als dieser hemmt, ja, absorbiert er schon fast die Magie. Wie wir alle wissen, wechseln sich diese beiden Seiten ab, und es dauert nicht ganz sechs Wochen, bis eine Umdrehung vollendet ist.

Geschaffen wurde der Mond von der Heiligen Schlange während des Weltenbaus, als Fokus und Verstärkung ihrer Kräfte. Aber auch sie ist so von den Phasen des Mondes abhängig und sie kann ihre volle Kraft nur nutzen, wenn der Mond voll am Himmel steht. Ihren Willen können wir also nicht nur in den Kristallen erkenne, auch wenn er dort am deutlichsten ist, sondern auch an den Zeichen des Mondes.«

—aus dem Unterricht des Kristallomanten Kntikisz

»Einst war M'Darr ein H'Ranga von großer Macht und doch friedfertigem Wesen, ähnlich der H'Rsi. Alle, die seinen Zorn weckten, hatten schlimme Frevel begangen, und auch nur sie starben daran. Eines Tages kam es, dass er auf die Welt trat und sich einige Schüler suchte. Er unterwies sie in seiner Macht und seinen Weisheiten. Doch ging er zu weit. Er verstieß gegen die ewigen Gesetze der Kha, und so musste die Hüterin der Ewigkeit einschreiten. Sie zwang ihn in einen Schildkrötenpanzer und band ihn an den Weltenrand. Doch war seine Macht ungebrochen, und wenn sie auch die dicke Oberseite des Panzers nicht durchdringen konnte, brannte sie sich doch fast durch die Unterseite. So musste Kha den Panzer in Drehung versetzen, so dass M'Darr die Orientierung verlor und seine Macht nicht mehr kontrollieren konnte. Doch scheint noch immer genug von dieser durch die Unterseite, und dies können wir nun immer noch am Himmel beobachten.«

—Überlieferung der Achaz in Ssah'L



HEILKUNDE UND ANATOMIE

Ebenso wie bei den Stammes-Achaz basiert die Heilkunde der Archaischen Achaz auf Geruch und Geschmack eines Erkrankten. Die Archaischen Achaz nutzen ebenfalls die bei den Stammes-Achaz beschriebenen Methoden, wie Heilschlamm, Geruchsdiagnose und Wärmebehandlungen. Eine weitere Methode, die fast alle Heilkundigen der Archaischen Achaz beherrschen, ist die so genannte *Rku'Nkrr*, bei der je nach Beschwerde verschiedene Nadeln und Dornen zwischen einzelne Schuppen gestochen werden. Die genaue Anordnung und Art dieser Einstiche unterstützt die Heilung und kann sogar auf die Stimmung des Achaz Einfluss nehmen. Eine übliche Behandlung umfasst je nach Schwere der Beschwerde das Setzen von zehn bis vierhundert Nadeln und Dornen. Besonders gut können hierdurch Leiden kuriert werden, die ihren Ursprung im Inneren des Achaz-Körpers haben, wie zum Beispiel Krankheiten oder Organbeschwerden.

Weiterhin besitzen die Archaischen Achaz sehr gute Kenntnisse in Anatomie. Da man jedoch befürchtet, dass das Abbilden von Leichen die Seele des Körpers im Diesseits binden und so eine Wiedergeburt verhindern könnte, gibt es keine Aufzeichnungen. Das anatomische Wissen wird von jedem Heiler an frischen Achaz-Leichen selbst erworben, denn da ein toter Körper (nach dem Glauben der Achaz) nicht mehr Sitz der unsterblichen Seele ist, kann er ohne weitere religiöse oder moralische Bedenken nach Belieben sezziert und untersucht werden. Diese Erkenntnisse erstrecken sich aber nicht nur auf die Körper von Achaz, sondern auch auf viele andere Tiere (wozu dann insbesondere auch Menschen und Marus zählen). Aus den hierbei gewonnenen Beobachtungen wurde unter anderem auch der als *Achfawar* bekannte Achaz-Dreizack (siehe *Arsenal* 93) entwickelt.

DER GLAUBE DES EWIGEN VOLKES

Der Glaube der Achaz ist von zwei Aspekten geprägt: der Furcht vor den H'Ranga, den Göttern der Achaz, und der Wiedergeburt.

Ersteres begründet sich durch die Ansicht, dass die H'Ranga Wesen von sehr großer Macht sind, aber auch ihre eigenen Persönlichkeiten und Gefühle haben und sie im Gegensatz zu vielen Achaz zeigen. Da die Götter natürlich auch Eifersucht, Neid und Zorn empfinden, kann dies für die Auslöser jener Emotionen durchaus gefährlich werden. Jeder Archaische Achaz trachtet daher danach, keinerlei Aufmerksamkeit eines H'Ranga zu erregen. Sollte dies dennoch der Fall sein, auch wenn der Achaz nur glaubt, dass dem so ist, so müssen der oder die H'Ranga besänftigt werden, was im jeweiligen Tempel des Gottes durch die dortigen Priester geschieht. Möglich sind dabei zum Beispiel Opferungen passender Dinge im Rahmen einer besonderen Zeremonie, die von Schwere der Aufmerksamkeitsregung und der Art des H'Ranga abhängig ist.

Die Wiedergeburt ist der zweite Eckpfeiler des achazischen Glaubens. Jedes Leben eines Achaz ist für ihn nur eine erneute Häutung auf dem Weg zur Vervollkommenheit der Seele. Nach dem Tod wird die Seele durch V'Sar geprüft. Wenn sie der Beurteilung nicht genügt, so schickt Zsahh die Seele in einen neuen Körper, natürlich den eines Achaz, zurück. Dieser Glaube begründet auch den Namen, den sich die Achaz gegeben haben, bedeutet Achaz doch nichts anderes als 'Ewiges Volk'. Ebenso erklärt er das Wort, mit dem Nicht-Achaz bezeichnet werden: *Chl'Ffar*, 'Sterbliche(r)'. Dieser Glaube hat ebenfalls natürlich auch Einfluss auf Entwicklung und Alltägliche. Wichtig ist einem Achaz seine Seele und nicht sein Körper, was aber nicht heißt, dass Mord toleriert wird. Dem Ermordeten wird schließlich auf diese Weise eine Möglichkeit zur Vervollkommenheit seiner Seele unnötig vorenthalten.

Dennoch wiegt der körperliche Tod nicht so schwer wie in anderen Gesellschaften. So sind Todesstrafen unter Achaz weniger schwerwiegend als lebenslange Haft oder gar die Belastung der Seele mit untildbaren Freveln. Selbstmord ist ein Akt, der nicht als verdammenswert gilt, sondern durchaus berechtigt sein kann, zum Beispiel wenn man

sich einer Gefahr durch Warmblüter entziehen oder die eigene Seele einige Zeit dem Zugriff niederer H'Ranga entziehen will. Hierbei sollte der Achaz nur sicher sein, sich nicht den Zorn oder die Missgunst eines Gottes zugezogen zu haben, der diese Gelegenheit dann nämlich nutzen könnte, die Seele auf ewig zu bestrafen, insbesondere, wenn es sich bei dem Wesen um Zsahh oder V'Sar handelt.

Bei Menschen und anderen 'Sterblichen' wird die Tatsache, dass ihnen keine Wiedergeburt bevorsteht, meist bewusst oder unbewusst ignoriert, so dass der Umgang mit ihnen von der gleichen Härte oder auch Todesverachtung geprägt ist wie unter Achaz.

Einheitliche Begräbnisriten sind unbekannt. Jedem Achaz ist selbst überlassen, was nach seinem Tod mit seinem Körper geschehen soll. Nicht selten wird er einfach den Tieren zum Fraß vorgeworfen oder (selten) gemeinsam von den Zurückgelassenen (Gelege, Freunde) rituell verspeist.

Manche Achaz wollen das Abbild ihres Körpers jedoch für ein späteres Leben bewahrt wissen und bitten daher meist einen V'Sar-Priester, ihre sterbliche Hülle für die Ewigkeit haltbar zu machen. Nach der Mumifizierung wird die Leiche zusammen mit persönlichen Gegenständen im Tempel oder heiligen Orten aufbewahrt.

Manche Chash'R bauen sich sogar in Anlehnung an die Riten der Ssrkhrsechim eigene Pyramiden, wo sie ihren mumifizierten Körper mit all seinen Schätzen für die Ewigkeit bewahren. Solche Grabpyramiden sind meist mit enormen mechanischen und magischen Schutzmechanismen versehen, so dass nur die Wiedergeburt des Chash'R diese unversehrt betreten kann, um sein Erbe aus dem Vor-Leben anzutreten.

Ein Testament ist unbekannt, das Eigentum des Verstorbenen geht meist an einen Gesellen oder sonstigen Nachfolger, manchmal wird der Besitz auch einfach von einem Chash'R vereinnahmt. Aus diesem Grund ist das Plündern von Leichen unter Achaz auch moralisch nicht verwerflich.

H'RANGA UND SEKTEN

Bei den Archaischen Achaz der Echsen Sümpfe wird vor allem den H'Ranga **Zsahh** (Aspekte: Fruchtbarkeit, Wiedergeburt, Wandlung) und **H'Szint** (Weiterentwicklung, Wandel des Geistes, Magie) geopfert. An der Küste hat auch **Charyb'Yzz** (Meer, Wasser, Regen, Flut) einige Tempel, während im Landesinneren, insbesondere an den Grenzgebieten zu menschlichen Siedlungen, viel Blut für **Kr'Thon'Chh** (Kampf, Eroberung, Ehre, körperliche Stärke) vergossen wird. Im Einflussgebiet der Flugechse **V'Cs'Sra** erstarkt nun seit einiger Zeit der Glaube an den geflügelten Zerschmetterer **Chr'Ssir'Ssr** (Luft, Wind, Sturm, Nebel), wenn er auch nur wenige Tempel und Priester in den Städten der Archaischen Achaz hat. In *Selem* und Umgebung werden die Geschwister **Ssad'Huar** (Leben, Erde, Geburt) und **Ssad'Navv** (Unendlichkeit, Vergänglichkeit, Zeit) verehrt. Auch in *Ssd'L* hat **Ssad'Navv** einen eigenen Tempel, der von dem legendären Priester **Zaf Shar Zht** geleitet wird. Obwohl es einige **V'Sar**-Tempel (endgültiger Tod, Erlösung der Seele, Nacht) gibt, werden sie meist nur besucht, wenn ein Achaz die Fehler seiner Wiedergeburt erkennen will oder etwas für seinen nächsten Tod vorbereiten möchte. Die H'Ranga **Kha** (Ewigkeit, Vergangenheit, Geschichte, Schrift) ist in den Echsen Sümpfen weder durch Tempel noch durch Priester vertreten und auch den meisten dort lebenden Achaz unbekannt.

Einige regionale Sekten folgen teilweise recht seltsamen Vorstellungen. So wird von einer sehr alten Sekte, der **Ak'Szash Arachrzama** erzählt, was wörtlich übersetzt 'Leser/Seher der alten Häute' heißt. Dies kann sowohl als 'Leser des Lebens' als auch als 'Seher des Vergangenen' gedeutet werden. Die wenigen Informationen, die heute noch bekannt sind, besagen, dass ihren Mitgliedern aufgrund ihrer Erleuchtung, Einsicht oder Weisheit große Achtung durch alle Echsenvölker entgegengebracht wurde und sie häufig an wichtigen Entscheidungen teilhatten. Legenden berichten außerdem von der Errichtung eines 'Ortes der Erinnerung an die alten Häute' irgend-



wo im echsischen Großreich, bevor dieses durch das Vordringen der Menschen zu bröckeln begann.

Die **Rnka'Zsst** (auch *Dunkle Jäger* genannt) sind eine Kriegersekte, deren Mitglieder weder körperlich noch geistig durch die Nacht behindert werden. Sie machen Jagd auf alle warmblütigen Wesen, die sich in einem von ihnen beanspruchten Gebiet aufhalten. Die von ihnen Getöteten sollen selbst im warmen Klima noch Stunden nach dem Tod von einer unheimlichen Kälte umgeben sein, die meist auch die Todesursache war.

Das Ziel der **Sst'Uchch** ist die Züchtung der perfekten Echse. Sie glauben, dass durch das Verspeisen von Herz und Hirn eines Wesens ein Teil von ihm in den Verzehrenden übergeht. Geschieht dies häufig genug, so entsteht ein Mischwesen der beiden Arten. Auf diese Weise und durch direkte Zucht des bisher Erreichten versuchen sie den Willen von **Ssad'Huar** und **Zsahh** zu erfüllen, den sie im perfekten Echsenwesen sehen. Zu ihrem Bedauern ist es ihnen noch nicht gelungen, die Eigenarten von **Rsch'R**, **Ssrkhrsechim** oder **Shintr** zu erreichen.

Die Anhänger des **Jihi'Uchch H'Szintoi** (etwa: 'Fluch der Schlange', 'Die falsche Brut H'Szints') erwarten seit langem die Rückkehr ihres zaubermächtigen Meisters. Manche von ihnen meinen, ihn in **Borbarad** gefunden zu haben, weshalb einige Anhänger aufgebrochen sind, um diesen zu suchen.

Die **Blutigen Kinder** färben ihr Schuppen rot – am liebsten mit dem warmen Blut ihrer Opfer, die sie dem Kriegsgott **Kr'Thon'Chh** bringen, während ein anderer Kult seine warmblütigen Opfer einbringt, um dem **Nest H'Ssum** die geraubte Wärme wiederzugeben.

Zu den Sekten kann man auch die **Anhänger der Skrechu**, der Schlange von **Maraskan** zählen.

Weitere Informationen zum Glauben der Achaz, insbesondere nähere Informationen zur Wiedergeburt und den einzelnen **H'Ranga** finden sich in **GKM 116 ff**.

GEHEIMNISVOLLE MÄCHTE – MAGIE UND WUNDER

Viele Priester der **H'Ranga**-Kulte besitzen die Möglichkeit, übernatürliche Effekte zu erzielen. Für die Achaz liegt der Ursprung dieser Kraft bei dem **H'Ranga**. Die Macht des Gottes strahlt nach ihrem Glauben auf seine Priester ab und erleichtert diesem die Aufgabe, der Gemeinschaft zu dienen und den Zorn des **H'Ranga** zu besänftigen. Diese Auffassung ist ebenso fest in jedem Achaz verwurzelt wie die Angst vor der Aufmerksamkeit der **H'Ranga**. Auch die Feststellung, dass vielleicht einige dieser Kräfte der Zauberei gleichen, ändert dies nicht. Denn nach Achaz-Glauben entstammt Magie göttlichem Wirken. Alles, was ein Priester also wirkt, ist fast direkt durch die Macht seines **H'Ranga** bedingt – und ist damit Furcht einflößend und beängstigend.

Die Magie hat für die meisten Achaz einen ähnlichen Ursprung. Sie entsteht als Nebenprodukt, wenn die **H'Ranga** ihre Macht einsetzen, und durchströmt die Welt in arkanen Flüssen und Bächen. An jenen Wesen, die magisch begabt sind, bleibt sie nun haften, und da jedes Gefäß nur begrenztes Fassungsvermögen hat, muss die Magie auch entweichen können. Bei diesem Entweichen, das sowohl unbewusst als auch bewusst (entsprechend dem Öffnen des Gefäßes) geschehen kann, bewirkt sie dann Effekte, die von der Art des Gefäßes abhängig sind. Nur die **Kristallomanten** können die Magie beim Öffnen durch ihre Edelsteine so katalysieren und beeinflussen, dass die Effekte kontrollierbar sind.

Manche Achaz sehen in der Magie aber auch einen besonderen Segen der **H'Ranga** und fühlen sich als eine Art Laienpriester, die mit der Kraft ihres Gottes ausgestattet sind. Für diese gleicht das Wirken der Magie einem Gebet.

DIE MAGIE DER ARCHAISCHEN ACHAZ

Aufgrund der häufigen Magiebegabung aller Achaz gehört die Magie in natürlicher Weise zum Alltag in den archaischen Siedlungen. Das Wirken von Magie oder die Fähigkeit dazu überrascht keinen Achaz. Es wird eher als angeborene Gabe gesehen, wie zum Beispiel eine gute räumliche Vorstellung oder ein besonderes Gefühl für Tiere. Man bewundert den Anwender wahrscheinlich kurz dafür, aber akzeptiert es dann als für diesen normal.

Der Großteil der Achaz verfügt aufgrund fehlender Bildung oder Begabung nur über geringe Kräfte. Diese zeigen sich meist das erste Mal nach der vierten Häutung. Normalerweise befindet sich der Achaz dann bereits in der Ausbildung, und so werden seine magischen Kräfte dadurch häufig so gerichtet, dass sie ihm die berufstypische Arbeit erleichtern.

DER WEG DES GEORDNETEN GEISTES – DIE KRISTALLOMANTIE

Nur wenige magiebegabte Achaz können den 'Weg des geordneten Geistes' (**Rssahh: Shr'Zzss'Zrr**) beschreiten. Wenn sich ein Achaz während seiner Jugend als besonders einfühlsam, intelligent und magisch begabt erweist, wird er nach seiner vierten Häutung einem der wenigen Lehrmeister übergeben. Es finden sich jedoch nicht viele Hochbegabte, und so gibt es in den meisten Städten der Archaischen Achaz jeweils nur ein halbes Dutzend dieser Zauberer und ihrer Schüler.

Die **Kristallomantie** basiert auf der Analyse der Struktur von Edelsteinen oder anderen Kristallen mit einer für die Magie nutzbaren Struktur und daraus resultierenden magischen Mustern. Diese werden genutzt, um Zauber zu weben, denn die Edelsteine und Kristalle in richtigem Schliff helfen, die magischen Kräfte zu kanalisieren und zu bündeln. Ein Teil dieser Kraft wird hierbei aus den verwendeten Edelsteinen gezogen und schon daher die Kräfte des Zaubersenden.

Bei den Menschen werden die Anhänger dieser Art der Zauberei als **Kristallomanten** bezeichnet, während sich ihr Name unter den Achaz aus ihrer Ausbildung, dem ihnen von **H'Szint** bedachten Platz in der Gesellschaft und ihren Aufgaben für diese ableitet. So gibt es die *Bewahrer des Wissens*, die sich bemühen, die Vergangenheit zu studieren und – ihrem Namen gemäß – zu bewahren. Sie versuchen auch, Kenntnisse, die dem Vergessen anheim gefallen sind, wieder zu entdecken oder aus Aufzeichnungen zu rekonstruieren.

Die *Seher des Unwissbaren* widmen sich der Vertiefung in die Edelsteine, dem Erkennen ihrer inneren Ordnung, aber auch der Analyse magischer Strukturen oder dem Erkennen von Unbekanntem. Unter ihnen gibt es hervorragende Hellseher und kompetente Metamagier. Die *Kämpfer der Elemente* bedienen sich vor allem der Elementarwesen, denen sie den Schutz der Gesellschaft, die Versorgung mit elementaren Rohmaterialien oder auch die Anpassung der Umwelt befehlen und so der Gesellschaft nutzen.

Einige wenige **Kristallomanten** nennen sich *Rufer der Außenwelt* und beschwören Wesen anderer Sphären zu ihrem Dienst. Viele von ihnen haben sich aber ins gezwungene oder freiwillige Exil zurückgezogen und widmen sich nur den eigenen Studien.

Es gibt auch noch Erzählungen, die von den *Händen des Ssad'Navv* oder den *Wanderern der Welten* erzählen, über deren Aufgaben oder Kräfte aber so gut wie nichts mehr bekannt ist.

Allen **Kristallomanten** ist auch die Beschäftigung mit der Objekt- und Artefaktzauberei gemein, in denen sie als große Meister bekannt sind. Auch die Herstellung von Artefakten ist eine ihrer Aufgaben in der archaischen Kultur. Viele dieser Achaz haben Artefakte, die von verschiedenen Generationen von **Kristallomanten** hergestellt und aufgeladen wurden. Diese werden dann von Meistern an Gesellen vererbt oder bleiben in den Bauten, die ursprünglich damit ausgestattet wurden.

Mehr Informationen zum **Kristallomanten** finden Sie in **AZ 57 ff**, zu ihren besonderen Ritualen in **MWW 65 ff** und zur Artefaktmagie allgemein in **SRD**.



MAGIE IM ALLTAG

Magie findet sich neben der häufigen Magiebegabung auch in der Umgebung der Achaz, vor allem in Gegenständen oder Behausungen. Die Kristallomanten haben durch ihre Kenntnisse in Artefakt- und Objektmagie über Jahrhunderte hinweg ihre Umgebung mit den verschiedensten Artefakten versorgt und Objekte verzaubert.

Bei den Behausungen sind vor allem die bereits oben erwähnten Wärme- und Lichtzaubereien beliebt, und die beiden Schwächen der Achaz (Kälteempfindlichkeit und Dunkelangst) spielen auch bei anderen magischen Gegenständen eine Rolle: So gibt es transportable oder fest verankerte Edelsteine mit Leucht- oder Wärmeeffekt, mit **BRENNE TOTER STOFF** verzauberte Feuersteine oder **LEIB DES EISES**-Armreifen. Für eine sonnenstüchtige Chash'R hat ein Kristallomant sogar einst einen 'Sarkophag' hergestellt, der im Inneren taghelles Licht ausstrahlte.

Andere Artefakte werden als Dienstleistung für alle angeboten, die den Preis in Edelsteinen zahlen können, und nach Wunsch angefertigt. Sehr beliebt sind hierbei insbesondere Matrixgeber, deren Herstellung für Kristallomanten zum Allgemeinwissen gehört. Mit diesen können die vielen mindermagiebegabten Achaz Zauber erzeugen, die sie ansonsten nie wirken könnten. Hierbei ist auch der **FLIM FLAM** als Mittel gegen die Dunkelangst sehr beliebt.

Ein weiteres häufig angewandtes magisches Mittel sind Arkanoglyphen, magische Zeichen, die ihren Ursprung bei den Echsen der Vorzeit haben und verschiedene Wirkungen (Lichterzeugung, Sicherung von Räumen oder Schätzen) haben. Die meisten von ihnen sind uralte, dennoch zeigen einige noch immer permanente Wirkung. Insbesondere während der Wintersonnenwende sind die Kristallomanten ei-

ner Stadt häufig damit beschäftigt, die Glyphenzauber aufzufrischen. Zu Artefakten und Matrixgebern finden Sie weitere Informationen in **SRD 8 ff.**, zu Arkanoglyphen in **SRD 60 ff.**

RECHT UND GESETZ

Vergehen jeglicher Art können von jedem Achaz bei einem der Chash'R angezeigt werden, der dann dazu verpflichtet ist, entweder (bei kleinen Vergehen) allein zu richten oder (bei größeren Vergehen) alle Chash'R zusammenzurufen, um dem Verbrechen nachzugehen. In letzterem Fall fungieren die Chash'R als Richter in einem Prozess, in dem beide Parteien ihre Aussagen vorbringen können. Wenn er von beiden Seiten bis zum bitteren Ende geführt wird und die Chash'R gezwungen sind, ein Urteil zu fällen, so wird zusätzlich zur Vollstreckung des Strafmaßes auch noch die Verliererpartei hingerichtet. Dies ist auch der Grund, wieso die Archaischen Achaz keinen Rechtsgelehrtenstand haben, da kein Achaz sein Leben so leichtsinnig aufs Spiel setzt. Diese Art des Prozesses führt meist dazu, dass eine Seite nach kurzer Zeit des Verhandelns entweder die Anklage zurücknimmt oder die Schuld eingesteht. In diesem Fall wird nur eine dem Vergehen angemessene Strafe vollstreckt.

Als kleinere Vergehen gelten Körperverletzungen aller Art, kleinere Sachbeschädigungen, seltsames Benehmen (zum Beispiel Trunkenheit, unnötige Prügeleien) und Diebstahl von Privateigentum. Als schlimmere Vergehen gelten Mord, größere Sachbeschädigung und alle Arten der Gefährdung des Gemeinwohls außerhalb religiöser Belange. Betrügereien und Intrigen jeglicher Art werden meist nicht verfolgt oder gelten höchstens als unbedeutendes Vergehen.

WIE SIEHT UND RIECHT DER ARCHAISCHE ACHAZ DIE ...

... **Stammes-Achaz:** Als Angehörige der eigenen Rasse werden die Stammes-Achaz als Lebewesen ernst genommen, schließlich kann man auch in einer Stammesgemeinschaft wiedergeboren werden. Dennoch werden sie als unzivilisiert angesehen und eher so behandelt, wie Menschen mit ihren Kindern umgehen. Ihr Unwissen kann man ihnen verzeihen, aber man versucht sie gerne an den Vorzügen der Zivilisation teilhaben zu lassen. Der Geruch eines Stammes-Achaz unterscheidet sich nicht viel von dem eines Archaischen Achaz.

... **Novadis und Bewohner Mhanadistans und tulamidischer Stadtstaaten:** Durch die Jahrhunderte lange Abneigung der Tulamiden und Novadis gegen alles Echsische sind auch die vergangenheitsgeprägten Achaz im Umgang mit ihnen vorsichtig geworden. Erfolgt dennoch ein Kontakt, so ist er meist von gegenseitigem Misstrauen geprägt, auch wenn die Achaz einen Tulamiden nicht anders behandeln würden, als jeden anderen Chh'Pfar. Der Geruch eines Tulamiden und der meisten Menschen ist für einen Achaz ungewöhnlich.

... **Mittelreicher und Südaventurier:** Mit diesen Neuankömmlingen weiß ein Archaischer Achaz noch nicht recht umzugehen. Sie scheinen nicht so feindlich gesinnt wie die Tulamiden und einem zivilisierten Gespräch nicht abgeneigt zu sein. Jedoch sind auch sie Warmblüter, und ihr Geruch ähnelt zu sehr dem der Tulamiden.

... **Waldmenschen und Utulus:** Dunkelhäutige Warmblüter (damit unter anderem auch Orks) gelten unter Achaz schon seit langer Zeit als Sklaven und werden genauso behandelt. Aufgrund schlechter Erfahrungen wird sich ein Achaz normalerweise recht hart und unnachgiebig ihnen gegenüber zeigen, obwohl der Geruch von Waldmensch und Utulu den Achaz angenehmer als der anderer Menschen ist.

... **Zwerge:** Von den Zwergen weiß man aus den Überlieferungen alter Zeiten. Dort gelten sie als Feinde, die der Erde ihre Schätze

stehlen. Die Kristallomanten glauben, dass die Zwerge ihnen die Edelsteine, also ihre Zaubergrundlage, rauben wollen und behandeln sie meist mit starker Vorsicht oder sogar Feindseligkeit. Der Geruch eines Zwergen ist für Achaz recht herb, aber nicht zwangsweise unangenehm. Viele Achaz fühlen sich auch – gerade bei einer Mischung des Geruchs mit dem von Asche – an das heimelige Gefühl einer guten Schlafstatt erinnert.

... **Elfen:** Auch die Elfen kennt man nur aus alten Überlieferungen. Einst sollen sie auf der Seite des Gottes Ppyrr gestanden haben. Seit dessen Fall hat man keine Kunde mehr von diesen Wesen, so dass einige Anhänger Ppyrrs vermuten, dass sie mit ihm verschwunden sind. Einige Überlieferungen erzählen auch, dass die Elfen und die Achaz nie besonders gut ausgekommen sind. Ein Elf riecht stark nach Magie, aber auch frischem (und damit ungenießbarem) Obst.

... **Ziliten:** Den friedliebenden Fischmenschen steht ein Achaz meist recht aufgeschlossen gegenüber, auch wenn sie mitunter aufgrund ihrer kulturellen Anspruchslosigkeit und Sterblichkeit (also ohne Möglichkeit zur Wiedergeburt) wie die Stammes-Achaz hochmütig behandelt werden. Der Geruch eines Ziliten unterscheidet sich nur wenig von dem eines Fisches, ist aber für die Achaz dennoch eindeutig zuzuordnen.

... **Marus:** Marus sind effektive Kampfmaschinen, die man nach Belieben einsetzen und verbrauchen kann, wenn man über sie verfügt, aber fürchten sollte, wenn sie einem gegenüber stehen. Sie gelten als dumm und unzivilisiert und sind daher den Achaz unterlegen. Ihr kräftiger Geruch hat meistens einen blutigen Beigeschmack, ist aber für viele Achaz nicht ungewohnt.

... **Krakonier:** Auch wenn sie einen Rssahh-Dialekt sprechen, sind sie unheimlich, wohnen sie doch in den gefährlichen und todeskalten Tiefen des Meeres. Der Umgang mit ihnen wird also nur vorsichtig gepflegt, aber ist nicht von dem Misstrauen geprägt, mit dem Warmblüter bedacht werden. Ein Krakonier riecht nach leicht abgestandenem Wasser mit einem Hauch Unergründlichkeit.



Frevel an den H'Ranga und ähnliches wird nicht verfolgt, denn das hieße, sich in die Angelegenheiten der Götter einzumischen. In diesen Punkten vertraut die Gemeinschaft auf die H'Ranga oder ihre Priester, die sich dieser Taten annehmen.

Das Strafmaß begründet sich aus jahrhundertealten mündlichen und wenigen schriftlichen Überlieferungen, die aus dem auf Pyrdacor zurückgehenden Gesetzeswerk *Lks'Khn* hervorgegangen sein sollen. Mindere Strafen sind meist erniedrigender Natur, so zum Beispiel eine Woche Einzelhaft mit (warmblütigen!) gereizten Stinktieren oder die zeitweilige Verwandlung in wechselwarme Tiere wie Kröte oder Salamander. Etwas strengere Strafen sind befristete erzwungene Unterkühlung, Verbannung auf Lebenszeit oder verschiedene Todesstrafen, zum Beispiel das Durchbohren jeder einzelnen Schuppe mit einer Nadel, was nach der Lehre der Rku'Nktr (siehe S. 139) zu einer Überreizung und dann zum Tod führt. Der Tod ist keinesfalls die Höchststrafe, zu der ein Achaz verurteilt werden kann, schließlich ist ihm seine Wiedergeburt ja gewiss. Viel schlimmer sind lebenslange Einzelhaft, eventuell noch verstärkt durch Inhaftierung im Dunkeln, oder sogar eine Bestrafung der Seele durch einen H'Ranga-Priester. Wirkliche Schwerverbrecher sollen einst in extra dafür angefertigten Sarkophagen eingesperrt worden sein, die den Achaz für Ewigkeiten am Leben hielten. Somit wurde ihm die Möglichkeit zur Wiedergeburt und damit auch zu Vervollkommnung der Seele verwehrt. Da dem Bestraften durchaus die im Inneren des Sarges vergangene Zeit bewusst war, wurde er meist innerhalb der ersten Jahre wahnsinnig.

DIE ORTE DER ARCHAISCHEN ACHAZ IN DEN ECHSENSÜMPFEN

Die folgende Auflistung archaischer Siedlungen in den Echsen Sümpfen erhebt explizit keinen Anspruch auf Vollständigkeit. In den Sümpfen mag es noch weitere kleine Gemeinschaften von Achaz geben, die die alten Traditionen bewahren.

AZZLN

Am Südwestzipfel der südlichsten Insel im Selemgrund liegt die Stadt Azzln, die auch über einen Hafen samt Dock verfügt, in dem seit Jahrhunderten in Einzelarbeit Schiffe gefertigt und repariert werden. Es gibt hier nur zwei bedeutende Steingebäude: zum einen den Tempel der Charyb'Yzz, direkt neben den Hafenanlagen, wo stets reger Betrieb herrscht, da die hiesigen Achaz fast alle lebensnotwendigen Dinge aus dem Meer gewinnen und dementsprechend häufig der nachtragenden H'Ranga opfern. Das andere Gebäude ist eine recht große Stufenpyramide, in der die Chash'R *Ths'Suros*, eine Kristallomantin, lebt. Ihr Einfluss ist immens, und nur wenig geschieht hier ohne ihr Einverständnis. Sie scheint jedoch enorme Angst vor dem Meer zu haben, jedenfalls ist sie noch nie auch nur in der Nähe der Küste gesehen worden. Dies hat ihr die Feindschaft der Priesterschaft der Charyb'Yzz eingebracht, die versucht, sich ihrer zu entledigen.

Die wenigen Dinge, die man hier nicht aus dem Meer gewinnen kann, werden im Inselinneren angebaut oder mit dem Festland eingetauscht. Hierfür fahren in regelmäßigen Abständen einige Schiffe oder Boote zu einer festen Anlegestelle, wo sich dann normalerweise der ein oder andere fahrende Händler eingefunden hat, um dort Schildplatt, Perlen und Perlmutter einzutauschen.

KRS'ZZAH

Die Stadt Krs'Zzah liegt in einem Sumpfgebiet in der Nähe der Südküste der östlichen Echsen sumpfhaf Insel. Neben einigen fest angelegten Dämmen dienen hier die vielen Seen oder Bachläufe als Verkehrswege. Die etwa zwei Dutzend Pyramiden der Stadt wurden anscheinend ehemals auf festen Untergrund gebaut, denn sie haben sich seit mehreren Jahrhunderten trotz recht tückischem Sumpf nicht abgesenkt. Eine Kuriosität unter den Bauwerken ist die **Unsichtbare Pyramide**, deren erste und dritte von vier Etagen unsichtbar ist, so dass die übrigen Etagen scheinbar schweben.

In der Nähe der Stadt findet sich in einem besonders wandelbaren Bereich des Sumpfes ein **Kloster der Zsahh**. Hier versammeln sich viele Achaz und auch einige Ziliten, die in Zsahh nicht nur die H'Ranga, sondern auch ihre Heilige Mutter sehen. Dass sie dadurch ihren Völkern helfen, die H'Ranga zu beschäftigen, ist ein gewollter Nebeneffekt. Im Jahre 1025 BF wurde das Kloster von einer Handvoll Marus angegriffen und trotz erheblichem Widerstandes eingenommen. Nur wenige der Klosterbewohner konnten fliehen, viele wurden getötet oder gefangen genommen. Aus Angst vor den Auswirkungen von Kämpfen auf diesem heiligen Boden haben die Achaz aus Krs'Zzah sich nicht eingemischt, und das Kloster konnte erst durch einige Achaz aus dem Stamm der Zansch'Jr unter dem Befehl ihres ehemaligen Häuptlings Skar Shr Sh-zinth befreit werden.

Ssd'L

Einige Achaz bewahren in der Stadt, im Inneren der östlichen Halbinsel der Echsen Sümpfe, noch die alte Lebensweise ihres Volkes. Das Leben hier war noch nie gefahrlos. Bis vor einigen Jahren musste sich die Stadt immer wieder gegen marodierende Maru-Horden zur Wehr setzen, danach erschien (an der nicht weit entfernten Chrs'H'Ranga) die Flugechse V'Crs'Sra. Diese hat zwar aus unerklärlichen Gründen bisher nie einen direkten Angriff auf die Stadt unternommen, aber dennoch fühlen sich die Chash'R Ssd'LS durch die Vereinigung aller umliegenden Stämme unter der Flugechse bedroht, was zu einer gewissen Unruhe in der Stadt führt. Niemand weiß, ob sie nicht bald von einer enormen Streitmacht angegriffen wird.

Die größte Pyramide Ssd'LS ist der **Tempel des Ssad'Navv** mit seinem alterslosen Hohepriester *Zaf Shar Zht*, der seinen enormen Einfluss nur sehr selten ausübt. Die anderen Chash'R hingegen versuchen gerade in letzter Zeit und an *Zaf Shar Zht* vorbei, ihre eigene Position zu stärken. Am ehesten scheint der Hohepriester des Kr'Thon'Chh die derzeitige Situation zu seinem Vorteil nutzen zu können, da er über die meisten Bewaffneten in der Stadt verfügt.

ZSHORRKH

In den Ausläufern des Hügellandes südwestlich der Siedlung *Tsh'Awah* liegt die Stadt Zshorrkh. In ihrer Nähe liegen einige Eisenerz- und Edelsteinminen, die der Stadt einen gewissen Reichtum beschert haben und auch andere Stämme und Städte mit diesen benötigten Rohstoffen versorgen. In den Minen sollen Elementare, Dämonen, Chimärenwesen und auch profane Sklaven, vor allem nach Generationen der Gefangenschaft degenerierte Menschen, aber auch wenige Marus, Ziliten und Achaz arbeiten.

Die Stadt ist an einen langen Hang gebaut, an dessen Spitze der **H'Szint-Tempel** des Ortes liegt. Die Göttin wird hier in ihrer Eigenschaft als große Veränderin auch als Patronin des Bergbaus gesehen, der ja die Veränderung des Erzes oder der Edelsteine in eine brauchbare Form ermöglicht. Halb vom Hang verschlungen findet sich eine Pyramide, die heute dem Chash'R *Serrz'Kythr* als Wohnort dient.



ZUM SPIEL IN DEN STÄDTEN DER ARCHAISCHEN ACHAZ

Der Besuch einer archaischen Stadt sollte für jeden – selbst einen Archaischen Achaz – eine Besonderheit darstellen, da kein Ort mit einer anderen Stadt vergleichbar ist.

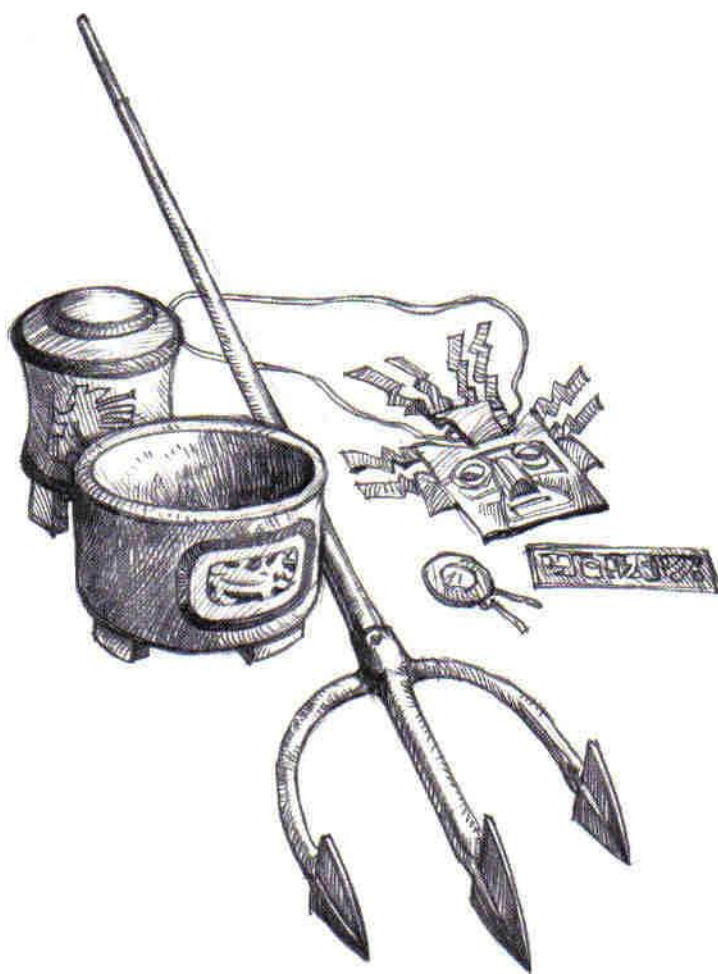
Nicht-Achaz begegnet man fast überall mit enormem Misstrauen, und es muss schon besondere Gründe – und meist auch eine Achaz-Begleitperson – geben, damit sie nicht sofort getötet oder vertrieben werden. Dennoch werden Besucher meist als Fremdkörper gesehen, die man am besten so schnell wie möglich wieder loswerden sollte.

Eine Stadt der Achaz bietet viele Abenteuer-Möglichkeiten, da sich Charaktere auf völlig unbekanntem Terrain einer fremdartigen Rasse befinden. Es können alte Geheimnisse oder Furcht einflößende Mysterien aufgedeckt oder enträtselt werden. Die Helden könnten zum Spielball der Chash'R werden, die sich deren Unwissenheit bezüglich der echsischen Kultur zu Nutze machen. Letztendlich liegt der Reiz vor allem in der Begegnung mit einer vollkommen fremdartigen, nichtmenschlichen Kultur.

DER ARCHAISCHE ACHAZ AUF WANDERSCHAFT

Es kann verschiedene Gründe geben, wieso ein Archaischer Achaz seine Heimatstadt verlässt. Außer der unstillbaren Neugier, die schon einige Achaz in die Welt getrieben hat, ist auch die Suche nach Hinterlassenschaften ihrer Vorfahren oder nach neuen Rohstoffen, vor allem Edelsteinen, nicht selten. Manche Achaz werden auch durch religiöse Ziele motiviert, ihre Heimat zu verlassen. So können sie einen schwerwiegenden Frevel begangen haben, mit dem sie ihre Gemeinschaft nicht belasten wollen, oder sie suchen die Erfüllung einer alten Prophezeiung (zum Beispiel die Suche nach Krsh Tssh'Kt, wie es bei Skar Shr Shzinth der Fall ist). Einige mögen auch aufgrund ihrer reaktionären oder zukunftsorientierten Sichtweise oder einer körperlichen Auffälligkeit zum Exilantenleben gezwungen sein.

Einige wenige Achaz wollen auch, im Gegensatz zu dem Rest ihres Volkes, die Situation für das eigene Volk verbessern und streben einen Krieg oder ein friedliches Auskommen mit den Warmblütern zu beider Seiten Nutzen an. Hierzu zählt auch der Kampf gegen die Blutige See der Schwarzen Lande, denn hier ist das Aufsehen der H'Ranga auf unangemessene Weise erregt worden.





ANDERE RASSEN ZWISCHEN RASCHTULSWALL UND SELEM-GRUND

Die meisten Bewohner der in dieser Spielhilfe behandelten Region sind Menschen, und von diesen wiederum die meisten Tulamiden, die zweithäufigste Menschenrasse sind die Mittelländer. Den tulamidischen Völkern der Novadis und Ferkinas widmen sich die Kapitel **Die Novadis** ab Seite 67 bzw. **Die Ferkinas** ab Seite 104. Im Süden, von Arratistan bis Selem, lebt der *Utulu*-Stamm der **Shokubunga**. Dieses stolze Volk von Räubern und Rinderhirten beugt sich keinem Sultan oder Bey und hält an seiner hergebrachten Religion fest, dem Glauben an den löwengestaltigen Schöpfergott Kamaluq und zahlreiche Geister. Die Shokubunga hausen in Wehrdörfern ('Kralen') aus Lehmhütten, die mit Wällen aus Dornestrüpp umfriedet sind. Mit ihren Wurfspießen, die sie im Gift der Shurin-Knolle tränken, lehren sie sowohl Novadis als auch Echsen das Fürchten. Das Sultanat Arratistan grenzt an das Gebiet der *Waldmenschen* vom Stamm der **Chirakahs**, die halbzivilisiert zumeist friedlich vom Maisanbau leben und eine Mischreligion aus Tsa-Glauben und Schamanismus pflegen. Mehr über die Shokubunga und Chirakahs sowie den Schamanismus dieser Stämme erfahren Sie in der Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** (160, 161) und in **AG 124** sowie **GKM 121**.

Menschen anderer Rassen kommen allenfalls vereinzelt vor, (Au-) Elfen und Halbellfen sehr selten im Amhallassih, Orks und Halborks quasi gar nicht.

Sümpfe und Küstenregionen sind bevorzugter Lebensraum von **Stammes-Achaz** und **Archaischen Achaz**, über die auf den S. 117ff. mehr zu finden ist.

In den Hohen Eternen gibt es **Goblin**-Banden, von denen ab und zu einige bis ins Sultanat Chababistan vordringen. Auch im Raschtulswall gibt es einige Goblins, in den östlichen Randgebirgen der Khôm dagegen sind noch keine beobachtet worden.

Das Volk der **Brillanzzwerg**e hat vor kurzem den nördlichen Raschtulswall zu seiner neuen Heimat erkoren, der Umzug ist aber noch lange nicht vollzogen. Unter den Zwergen Almadass kursiert ein Gerücht, in der Nähe der Oase Al'Mharim grabe eine versklavte Zwergensippe nach Almadinen (Rubinen). Die Novadis der Wüste und die Achaz aus den Sümpfen sehen aber wahrscheinlich im Leben niemals einen Zwerg.

Der Raschtulswall ist auch eines der Rückzugsgebiete der **Oger**. Besonders im Nordwesten des Gebirges hausen sie recht zahlreich in Dickichten und Höhlen und gehen von dort aus in den dicht besiedelten Ebenen Garetis auf Menschenjagd, sind die Bauern doch allemal leichtere Beute als die wehrhaften Ferkinas.

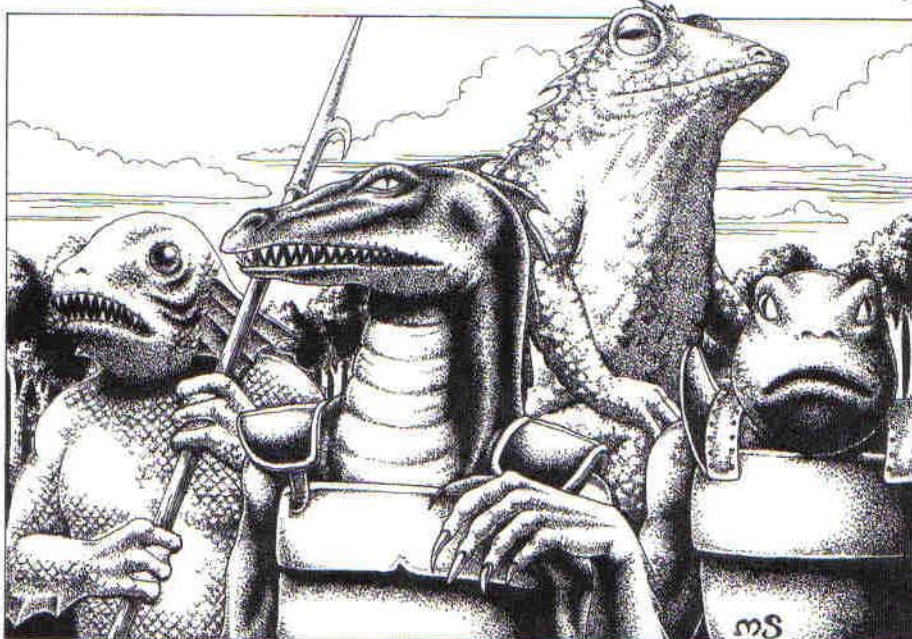
ZILITEN

»Rrak'Zirr hat Recht behalten: Wir wurden von den Fischmenschen in Empfang genommen, bevor wir ihre Insel auch nur betreten hatten. Obwohl ich aufmerksam gespäht hatte, sah ich die beiden Ziliten erst, als sie direkt neben unserem Nachen aus dem Wasser auftauchten. Ich hatte gehofft, meine

Achaz-Führerin würde für mich dolmetschen

können, tatsächlich aber scheint eine verbale Kommunikation mit diesen Fischmenschen schlicht unmöglich. Ich bin allerdings sicher, dass sie sich auf ihre Art sogar unter Wasser zu verständigen wissen, denn Gelegenheit, sie beim Tauchen pfeifen und zischen zu hören, sollte ich noch zur Genuge bekommen. Hesinde steh' mir bei, dieses halb im Wasser versunkene, nein, bewusst hineingebaute Dorf ist der Tod meiner Schriften – kaum ein trockener Ort, um meine Bücher abzulegen! Während ich nass und klamm wieder am Ufer sitze und dies niederschreibe, beraten Rrak'Zirrs viel gepriesene 'H'Chazz' über unser Anliegen. Ich bin immer noch nicht überzeugt davon, dass diese Primitiven uns wirklich helfen können. Hesinde hilf – sie haben gar eine abergläubische Furcht vor dem Ouroboros um meinen Hals, so dass ich ihn ablegen musste! Wie sehne ich mich nach der Heimat!«

—aus dem Buch der Schlange Seiner Gnaden Alricilian von Neetha, verfasst in Chi'Khro, Peraine 1001 BF



Die Ziliten (Rssahh: ZLit), menschengroße, aufrecht gehenden Molchen ähnelnde Wasserbewohner, führen ein einfaches Leben im Einklang mit der sie umgebenden Natur. Als ein Volk, das vor langer Zeit das legendäre Unterwasserkönigreich Wahjad verlassen haben soll, müssten sie Zeugen, wenn nicht Erbauer blühender Zivilisation gewesen sein. Heute aber findet man sie als genügsame Fischer und Sammler in versteckten kleinen Dörfern in den Sümpfen und an den Flussläufen des Südens. Sie verwenden keinerlei Metall, ja, es bereitet ihnen sogar Unbehagen, und so dulden sie es nur selten, dass man mit metallenen Gegenständen ihre Grotten oder an Biberburgen erinnernden Hütten betritt (deren Eingang meist deutlich unter der Wasseroberfläche liegt). Sie jagen selbst in dunkler Tiefe Fische mit Netzen und feuergehärteten Holzspießen und ernähren sich ansonsten hauptsächlich von verschiedenen Land- und Wasserpflanzen.

Die 'Fischmenschen' sind sehr geschickt und klug. Je länger man sich mit ihnen beschäftigt, umso mehr drängt sich der Verdacht auf, sie



seien zu großen kulturellen Leistungen imstande, hätten sich aber bewusst für ein geradezu primitives Leben entschieden.

Eine Verständigung mit ihnen kann eigentlich nur durch Handzeichen oder Magie erfolgen, da Ziliten und Nicht-Ziliten die organischen Möglichkeiten fehlen, die Laute der jeweils anderen Sprachen zu produzieren. Einige von ihnen sind jedoch in der Lage, Rssahh soweit zu verstehen, dass man sich ihnen damit verständlich machen kann. Auch eine eigene Schrift ist den Ziliten unbekannt.

Bekannt sind die Schamanen der Ziliten, aus deren Reihen mächtige Zauberer und H'Ranga-Diener hervorgehen sollen, die von den Achaz H'Chazz genannt werden. Diese heiligen Frauen und Männer (nichts anderes bedeutet das Rssahh-Wort) werden von Ziliten wie Achaz gleichermaßen verehrt und zuweilen um Hilfe ersucht. Seltsamerweise scheinen diese Kreaturen des Meeres die Verehrung (beziehungsweise Besänftigung) der H'Ranga Charyb'Yzz nahezu aufgegeben zu haben.

Mehr zu dieser Rasse findet sich in **ZBA 190** und **Meridiana 168**.

KRAKONIER

»Sie kamen in der Nacht, keine Boote, einfach so aus dem Wasser. Sie kletterten die Ankertaue hoch und machten die Deckwache nieder. Dann warfen sie die Leichen der armen Hunde und ein paar Tampen über Bord, und bald wimmelte das Deck von diesen Kröten! Ging dann alles verdammt schnell. Jammerschade um den Käpt'n, war ein zäher Bastard! Die Kaufmannstöchter hat noch geschrien, als sie sie unter Wasser gezogen haben. Will gar nicht wissen, was sie mit der ... Verrückt – wisst Ihr, sie und ihr alter Herr wollten nicht mit der Mannschaft an Land, weil's ihnen in Selem 'zu unheimlich' war! ... Ich? Ich hab' mich unterm Segeltuch versteckt, als ich die gesehen hab'. Feige? Pah. Ich lebe, und die anderen sind Fischfutter!«

—Bericht eines Matrosen der Selemir Thalukke Baalat al'turgis, übersetzt ins Garethi, Selem, Efferd 1017 BF

Die Krakonier (Rssahh: Kr'Kon'Yssr) gelten als das aggressivste Volk der Maritimen. Es gibt nur wenige von ihnen, und sie leben vor allem im Selem-Grund, haben in den letzten Jahren jedoch als Söldner überall in der Blutigen See neue traurige Bekanntheit erlangt. In Selem-Grund und Perlenmeer ist besonders der einäugige Krakonier-Pirat Käpt'n Krak für seine Angriffe aus den Tiefen der See gefürchtet. Krakonier sind etwa menschengroß, aber massiger und gedrungener im Körperbau. Sie sind geschuppt und ähneln aufrecht gehenden Kröten mit Kiemern, kurzen, kräftigen Beinen und Schwimmhäuten. Ihre Waffen sind Speere, Dreizacke oder kurze Klingen aus zum Teil primitiv und exotisch anmutenden (ozeanischen) Materialien. Metall, das sie besitzen, ist oftmals Beutegut, da die Krakonier als Wasserbewohner die Schmiedekunst als solche nicht kennen. Typisch sind Schilde aus Schildkrötenpanzern und Rüstungen aus Leder oder Fischhaut – düsteren Gerüchten nach sogar aus den Schuppen getöteter Achaz und Ziliten.

Die kriegerischen Erben Wahjads dienen Charyb'Yzz und ihr untergeordneten H'Ranga, die zum Teil nicht dem Pantheon der Achaz entsprechen (vgl. **GKM**). Auch ihre Form des Rssahh unterscheidet sich durch einige vokalreiche Begriffe zumindest bemerkbar von der Sprache der Echsen.

An Land sind die Krakonier ständig vom Tod bedroht, verenden sie doch, wenn sie sich nicht regelmäßig mit Wasser benetzen oder wenn ein bestimmter Nervenknäuel verletzt wird, der ihnen überhaupt erst die Lungenatmung ermöglicht.

Immer wieder hört man von Überfällen der Krakonier auf Schiffe der verachteten *Slurbalb* – 'Mürbhäute', wie sie die Menschen nennen. Dabei versuchen sie stets, Gefangene zu machen, um sie (wie übrigens auch Angehörige anderer Rassen) zu versklaven oder den H'Ranga zu opfern. Schauerlichen Basarmärchen zufolge stellen Sklaven als Brutkörper sogar die einzige Möglichkeit der Krakonier dar, sich fortzupflanzen. Einige Achaz, vor allem vom Stamm der Akrr'T'zr, trei-

ben sporadischen Handel mit ihnen, doch ist dies auch für die Echsen nicht ohne Risiko.

Seit Beginn des Jahres 1024 BF beobachten die krötenhäutigen Diener der Charyb'Yzz das Vordringen einer fremden Macht in ihre Fanggründe: Skrechu-Monstrositäten überfielen wiederholt küstennahe Dörfer und griffen Schiffe der 'Mürbhäute' an – selbst im Selem-Grund wüteten Dämonenechsen. Die Zeit muss wohl zeigen, ob die Krakonier sich mit den Dienern der Skrechu arrangieren werden oder ob sich vielmehr eine unheilvolle Rivalität zwischen den beiden kriegerischen Gruppen entwickeln wird.

Mehr Informationen zu dieser Rasse finden sich in der **ZBA 124** und in **Meridiana 168**.

MARUS

»Plötzlich stand dieses furchtbare Monstrum vor mir. Ein aufrecht gehendes Krokodil mit einem Maul voller messerscharfer Zähne. Ich hatte Glück, dass ich sofort stehen blieb und sich die Zähne nur vor und nicht um meinen Kopf schlossen. Während ich versuchte, rückwärts zu entkommen, trafen mich gleichzeitig die beiden Säbel der neunmal verfluchten Echse in die Schultern. Die Wucht warf mich wie vom Pferd getroffen zu Boden. Der arme Amir kam mir zu Hilfe, aber noch bevor er einen Treffer landen konnte, hatte ihn der Schwanz des Ungeheuers zu Boden geworfen und ein Biss seinen Hals zerrissen. Ich hatte mich gerade wieder aufgerappelt, als die Echse einen gewaltigen Satz machte und mit ihren riesigen Füßen auf mir landete. Die Luft wurde mir feurig brennend aus den Lungen gepresst, und ich verlor das Bewusstsein. In diesem Moment war ich sicher, bereits auf dem Weg zu Rastullah zu sein.«

—Bericht eines Überlebenden von der Schlacht gegen die Echsen im Shadif, Peraine 1025 BF

Die wie aufrecht gehende Kaimane wirkenden Marus (Rssahh: Mh'Ru) sind eine Rasse Furcht erregender, sehr kämpferischer Echsenwesen. Fast ihr ganzes Streben ist auf den Kampf ausgerichtet, bei dem sie nach einiger Zeit in einen Bluttausch verfallen, der sie ihre Umgebung vollständig vergessen lässt und bei dem sie auch gelegentlich übereinander herfallen. Dieser Kampfstil hat ihnen den Namen 'Wütechsen' eingebracht.

Im Kampf bedienen sich Marus aller natürlichen und künstlichen Waffen, derer sie habhaft werden können. Sie beißen mit ihrem langen und mit scharfen Zähnen besetzten Maul, nutzen ihre Krallenfüße für Tritte oder schlagen mit Schwanz und Waffen zu. Mit diesem Kampf wollen die Wütechsen ihrem Vater, dem Gott und Zermalmer Kr'Thon'Chh, dienen und ihn zufrieden stellen. An Waffen sind verschiedene Säbelarten beliebt. Beim Kampf damit müssen die Marus jedoch aufgrund ihrer schwachen Arme häufig ihren Waffenarm wechseln.

Zu Handwerk, Feld- oder Viehwirtschaft scheinen die Marus nicht fähig – oder willens – zu sein. Was sie zum Leben brauchen (wie Nahrung, Waffen und Rüstungen), nehmen sie sich. Wenn 'Nehmen' Erkämpfen bedeutet, umso besser ... Auch Gesellschaft und Paarung scheinen durchgängig von Kampf oder wenigstens von Streit geprägt zu sein. Die Sprache der Marus ist eine vereinfachte Form des Rssahh. Besonders im Zuge des novadischen Feldzuges gegen die Bedrohung aus den Echsensümpfen im Jahre 1024 BF wurden viel mehr Marus gesehen, als man zuvor in der Gegend vermutet hatte. In der folgenden Zeit gab es ab und an Gerüchte, die von Kämpfen zwischen Achaz und Marus berichteten, obwohl diese zuvor Seite an Seite gegen die Novadis gekämpft hatten. Auch wurde erzählt, dass einige Marus Dörfer der Umgebung gezielt überfallen und ausgeraubt haben sollen. Die meisten Marus leben im Osten der Echsensümpfe, vor allem im Einflussgebiet der Skrechu, aber vereinzelte Banden können im gesamten Gebiet der Sümpfe oder als Söldner in besonders Kor- und Belhalhar-gefälligen Aufträgen in den Schwarzen Landen in Erscheinung treten.

Mehr zu dieser Rasse finden Sie in **ZBA 131**.



LEVIATANIM

«Unser erster Eindruck war der eines drei Schritt hohen, aufrecht gehenden Riesenfrosches mit schuppiger Haut. Sobald der Leviatan jedoch aus seiner behäbig-stumpfsinnigen Lethargie erwachte, erwies er sich als Raubechse, die höchstens einem Schlinger weichen müsste. Das Maul starrte von gewiss über vierhundert messerscharfen Zähnen, jeder eine Spanne lang. Dank der mächtigen Beine bewegte sich der Leviatan mit riesenhaf-ten Laufschritten fort. Bei seinem direkten Angriff legte er mit einem ein-zi-gen, beidbeinigen Sprung bestimmt 15 Schritt zurück! Uns, denen der Leviatan als blutgieriges Raubtier erschien, stand die schlimmste Über-rra-schung jedoch erst bevor: Der Leviatan war von einer geradezu dämoni-schen Intelligenz, verbunden mit der bösar-tigen Arroganz eines Wesens, das keine Feinde, sondern nur Opfer kennt. Und der letzte Schlag in das Antlitz von Los' ausgewogener Schöpfung: Das Wesen verfügte über ma-gische Fähigkeiten, die denen eines Drachen in Nichts nachstanden. Kein Wunder, dass diese Kreaturen Jahrtausende lang Aventurien unangefoch-ten beherrschten!»

—aus dem Tagebuch des Magiers Rakorium, Festum, 990 BF

«Es will mir sogar scheinen, als seien die Leviatanim, wie von einem Zwang getrieben, stets auf der Suche nach ebenbürtigen Gegnern gewesen: Arenakämpfe gegen ausgewachsene Sultansechsen – mit 'bloßen Klauen' – dienten der Selbstbestätigung, ebenso wie eine ausgesprochene Duellwut untereinander, die mit Zähne, Klauen, Waffen und Magie ausgetragen wurde. Ihre Aggressivität machte also auch vor ihnen selbst nicht halt – vielleicht ein letzter Kunstgriff des allweisen Los (sofern ihm diese Un-geheuer überhaupt unterstanden), auf dass diese Rasse nicht völlig unge-hemmt wuchern könne.»

—aus der Enzyklopaedia Sauria, Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, um Bosparans Fall

Heute sind die Leviatanim (Rssahh: Rsch'Rr) unvorsichtigerweise fast völlig in Vergessenheit geraten. Nur noch die dunkelsten Mythen der aventurischen Ureinwohner berichten von den mächtigen Herren-echsen. Doch die Schrecken der Vergangenheit haben es an sich, dass sie niemals gänzlich ruhen. Dem novadischen Magier Abu Tarfidem gelang es vor vielen Jahre sogar, mehrere Dutzend Leviatanim aus der Vergangenheit zu beschwören. Die Herrnechsen waren durch die Strapazen der Transition nur ein Schatten ihrer selbst, und die meis-ten von ihnen fast völlig bewegungs- und handlungsunfähig, aber selbst diese Monstern kosteten den Beschwörer beinahe das Leben. Noch immer findet man goldene Leviatan-Horte: Die Herrnechsen ruhten auf Gold, da die ätzenden Absonderungen ihrer Haut sogar den Steinbodens ihres Lagers angriffen. Mehr zu dieser Rasse finden Sie in der ZBA 126f.

SSRKHRSECHIM

«Als Sultan Sheranbil weise regierte, lebte in der Oase Terekh ein böser Zauberer mit dem Leib einer Schlange, der hatte mehr Menschen getötet als die Zorgan-Pocken. Wen er mit seinen giftigen Fingern berührte, der zerfiel zu Staub, und wen er mit seinen gelben Augen anblickte, der muss-te sterben.»

—aus dem Märchen vom kühnen Dschadir, wie es in den Basaren Rashduls erzählt wird

Betrachtet man die Leviatanim als den Kriegeradel der Echsenkultur, so waren die Ssrkhrsechim (tul. verschliffen zu 'Skrechim', Ez. 'Skre-chu') die Priester-Magier Elite. Ihre Gestalt ist die einer Schlange mit einem grob menschenähnlichen Oberkörper mit zwei, bisweilen aber auch vier Armen und einem Schlangenhaupt. Geron der Einhändige tötete drei von ihnen, die als die Schlangenleibigen Schwestern be-zeichnet und als besonders zaubermächtig beschrieben wurden. Ihre Meuchler galten als unüberwindbare magische Kämpfer und konn-ten nur 'mit sich selbst' bezwungen werden, wie es orakelnd in alten

tulamidischen Schriften steht. Uralten Traditionen zufolge durften die Beschwörer der Ssrkhrsechim nicht von Praios' Licht getroffen werden, wenn sie ihre Kraft nicht verlieren wollten. Eine der letzten ihrer Art residiert heute als verborgene Herrscherin Maraskans.

SHINTR

«(...) am Oberlauf der Brigella kobra- und natternköpfige Statuen sowie ein goldenes Szepter gefunden: eine Kobra, die in ihrem Rachen eine gol-dene Scheibe trägt. Auch in den Legenden von Geron und dem Almadaner Volksheld Caralus dem Löwen wird berichtet, dass er gegen Schlangenlei-bige vorging. Fälschlicherweise wird in diesem Zusammenhang der unbe-deutende Magus Alg'Orton genannt, der sicherlich nur Legende ist.»

—Aufzeichnungen des Magisters Rakorium Muntagonis, 1015 BF

Als erbitterte Feinde Pyrdacors wurden die Shintr von ihm verfolgt und gelten seither in Aventurien als ausgestorben. Sie dienten vor Pyrdacors Ankunft als Priester- und Magierkaste den Echsenrassen und ihrem Sonnengott Pprsss. Im Gegensatz zu dem der weniger gif-tigen Ssrkhrsechim war ihr Gift enorm gefährlich und konnte der Le-gende nach sogar Götter töten. Der Kopf der Shintr glich dem Haupt einer Kobra, ihr Körper dem eines Achaz, obwohl er in einen langen Schlangenschwanz auslief. Sie konnten sich aufrecht gehend fortbe-wegen, waren aber, auf 'allen Vieren' laufend, halb schlängelnd, er-heblich schneller. Ihre Speizähne trugen ihr Gift weit und konnten einen Gegner überraschend blenden.

JHRARHRA

Die Jhrarhra sind selbst bei den wenigen aventurischen Saurologen fast gänzlich unbekannt und galten bereits beim Fall von Zze Tha (siehe S. 166) als ausgestorben. Lediglich in einigen Regionen My-ranors haben sie mächtige arkane Stätten hinterlassen, die vielerorts magische Kräfte lenkten, bündelten und fokussierten, und manche tun es auch heute noch. Doch auch in Aventurien mögen die zauber-mächtigen H'Xrr dieses Volkes Ritualplätze zurückgelassen haben, die noch immer von anderen genutzt werden. Diese sind jedoch so verfallen, dass sie selbst für echsische Relikte alt und vergessen wir-ken.

Die wenigen erhaltenen Abbildungen an uralten Plätzen wie Drako-nia zeigen sie als aufrecht gehende, dreizehngehörnte Hornechsen von fünf Schritt Höhe. Jhrarhra gelten als Philosophen und begnadete Zeitmagier, weshalb ihnen der Magier Rakorium eine "Flucht in die Zeit" unterstellt und ihre Rückkehr prophezeit.

TROLLE

«Rashtul al-Scheik führte die Menschen ins Tal. Groß wie zwei Männer war er, sein Bart so lang wie der Schweif eines Shadif, seine Beine wie Säulenkaakten, seine Muskeln wie Ankertaue, hart wie Stein sein Blick. Sein Kaftan war aus Löwenfell, seine Dschadra ein Zypressenbaum, und er erwürgte einen Zulnaddin mit jeder Hand. Ihm folgten die Beni Tulam und die Rakshazanim, denn er war der Scheik-äl-Scheik. Rastullah hatte ihn gesegnet, und er lebte dreimal neunundneunzig Jahre.»

—aus dem Märchen der Gründung von Fasar, gehört auf dem Basar in Mherwed

Ausgewachsene Trolle sind um die vier Schritt groß und verfügen über enorme Körperkräfte. Nicht selten erreichen sie ein Alter von 400 Jahren. Ihre Haut ist ledrig und von bleicher bis hellbrauner, bis-weilen ins Grünliche spielender Farbe. Die Haare tragen die Trolle meist lang und zottelig, und ihre Augenfarbe scheint es in beliebigen Tönen zu geben. Trolle sind für ihren Jähzorn bekannt, der auch in Rachsucht umschlagen kann, für ihre Nachsucht und das Sam-meln kleiner Schmuckgegenstände. Sie sprechen eine eigene Sprache und stellen primitive Kleidung (aus Fellen) sowie einfache Werkzeu-



ge und Waffen wie Keulen und Äxte her. Nur wenige Menschen wissen, dass die Trolle eine eigene Schrift kennen, die aus Steinsetzungen besteht, dass sie auf magischen Trollpfaden wandeln oder dass sie ganze Burgen erbaut haben, die von zaubernden Schwesternschaften magisch getarnt werden. Frauen und Kinder halten sich hauptsächlich in diesen Trollburgen auf, so dass man meistens nur Männern begegnet. Besonderes Ansehen unter den Trollen genießen die (stets männlichen) Schamanen, die uraltes Wissen bewahren, den Ahnenkult pflegen und das Element Erz mit ihrer Magie beherrschen. Märchen der Novadis erzählen von gemeinsamen Kämpfen der Trolle (tul.: Rakshazanim oder Rakshazachim) und Menschen gegen die Echsen; für die Shai'Aian-Ferkinas sind Trolle Kinder des Riesen Adawadt, den sie als Gott verehren, und damit heilige Wesen. Begegnungen der Menschen mit den Trollen der Trollzacken während der Expansionszeit des Diamantenen Sultanats scheinen friedlich verlaufen zu sein.

Heute leben die meisten Trolle in den Trollzacken. Der Stamm der Tolpatatsch (trollisch: 'Die Vätertreuen, deren Hände sehend sind') jedoch wohnt im Raschtulswall, den sie als den Leib ihres Schöpfers betrachten, des Giganten Raschtul. Gemeinsam mit dem Riesen Adawadt wachen die Trolle über den Schlaf ihres Vaters und verehren seinen Bruder Ingerimm am Heiligtum Schlund. Die Tolpatatsch leben vom Jagen und Sammeln, der Zucht halbwilder Grunzochsen, und von Kräuter- und Gemüseärten, die die Frauen magisch hegen. Während des Kriegs gegen Borbarad wurden zwei ihrer Schamanen bekannt: Krallerwatsch nahm an der Schlacht an der Trollpfote teil, ehe er ins Gildenland reiste. Sein Ziehsohn Krallulatsch blieb in Aventurien und ist schon weit (bis ins Orkland) herumgekommen.

Kleine Gruppen und einzelne Trolle gibt es auch weiter südlich; bis Thalusa hinunter hat man schon 'Brückentrolle' gesehen, die Wegezoll verlangen.

Mehr zu dieser Rasse findet sich in **ZBA 181f.** oder im Abenteuer **Rausch der Ewigkeit** bzw. dessen Überarbeitung im Band **Mächte des Schicksals**.

WÜHLSCHRATE

«Sandstein fressen sie, und hinten kommen Juwelen heraus. Bei Ingerimms Hammer und den Würfeln des Fegz, ich sage dir: Adamanten und Emerald, Almadine, Topase – Berge davon müssen in diesen Höhlen liegen. Komm mit mir, Abdul, mein Freund, mein Bruder, du Augenlicht meiner Tagel! Ein kleiner Griff in deines Vaters Geldbeutel, oh du Wagemütiger, und wir rüsten uns aus und holen uns Reichtum, dass wir im Geschmeide schwimmen wie die Goldfische im Teich.»

— gehört in einer Teestube in Khunchom, neuzeitlich

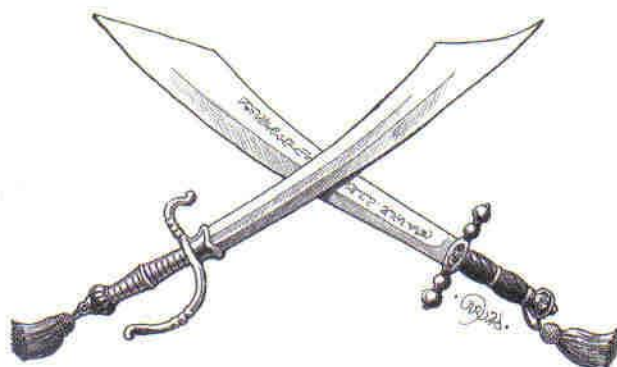
Wühl- oder Grottenschräte gibt es in allen aventurischen Gebirgen, ganz besonders scheinen sie aber den weichen Sandstein des Khoram-Gebirges und der Unau-Berge zu lieben. Die im Durchschnitt etwa anderthalb Schritt großen Wesen haben große, schwarze, lichtempfindliche Augen, eine rüstungsartig starre, steinharte Haut und ein Gebiss, mit dem sie den Fels zerkleinern, der anscheinend ihre Nahrung darstellt. Als Abfallprodukt hinterlassen sie bisweilen recht wertvolle Metallkonglomerate.

Sie sind scheu und fliehen vor dem Licht, wissen sich aber zu wehren, wenn sie angegriffen werden. In den Gebirgen, wo sie häufig sind, können Wühlschräte jedes Bergwerk und jeden Steinbruch ruinieren. Wer dort ein Schloss oder eine Festung unterhält, etwa ein Kloster der Hadjinim oder Derwische, muss sich ab und zu mit Wühlschräten herumschlagen, die die Mauern anknabbern oder unabsichtlich Brunnen und Wasserleitungen trocken legen. Immer wieder verursachen sie Bergrutsche, wenn ihre Stollen und Höhlen einstürzen.

Abgesehen von der direkten Gefahr durch Steinschlag und Tagesbrüche werden so auch immer wieder Bergpfade unpassierbar gemacht, versiegen Quellen und verschwinden Bäche im Untergrund. In den ausgedehnten Gang- und Höhlensystemen, die Wühlschrätfamilien im Laufe von vielen Generationen anlegen, siedeln sich gern Höhlendrachen an, aber auch Höhlenpanther und Berglöwen, Räuberbanden, Ferkina-Sippen sowie novadische Eremiten.

Im Khoram-Gebirge werden die Grottenschräte vom Gelbpelz oder Khoramwühler kurz gehalten, einem bis zu zwei Spann großen, giftigen Maulwurf, der sich mit seinen scharfen Krallen ebenfalls durch den Sandstein graben kann und die Schräte verbissen jagt. Seine Wühl-tätigkeit richtet allerdings ähnlich großen Schaden an wie die der Schräte.

Mehr zu dieser Rasse findet sich in **ZBA 168f.**





PERSÖNLICHKEITEN DER REGION

AM HOF DES KALIFEN

**SEINE HOHEIT MALKILLAH III.
MUSTAFA İBN KHALİD İBN
RUSAİMİ VON UNAU, KALIF DES
GROSSEN ZELTES, BEHERRSCHER
DER RECHTSGLÄUBIGEN ETC.**

Wenn man Malkillah III. ausreiten sieht, verschwenderisch gewandt in Damast und Seide, auf dem Haupt den Turban, geschmückt mit der diamantenen Brosche 'Stern von Unau', wie er seinen Untertanen huldvoll zuwinkt vom Rücken seines edlen Shadifhengstes Asram, dann scheint er wie geboren zu sein für sein hohes Amt. Doch in Wirklichkeit war der Werdegang des Kalifen voller Höhen und Tiefen. Geboren und aufgewachsen ist er als Kronprinz Mustafa von Unau, wo er als Erbe des Sultanats erzogen wurde. Doch jugendliche Unerfahrenheit, Aberglaube und finstere Ränke brachten ihn um den Thron, und er musste vor seinen Feinden nach Keft flüchten. Nur dank der Kefter Novadis, der Unauer Salzgänger und vor allem einiger tapferer Recken aus dem Norden konnte er den Sultansthron zurückgewinnen (siehe das Abenteuer **Wie Sand in Rastulahs Hand**).

Was er in der Zeit der Entbehrung an Reife erworben hatte, kam dem jungen Sultan zugute, als ihn erneut ein Feind der Herrschaft über Unau beraubte: Diesmal waren es die Al'Anfaner, die seine Stadt eroberten, als Mustafa gerade beim Kalifen in Mherwed weilte. Mustafa hatte keine Wahl, als sich erneut in die Weiten der Khôm zurückzuziehen, wo er die versprengten Truppen des Kalifen sammelte. In mehreren Kriegszügen glückte es dem jungen Heerführer, die Al'Anfaner zu schlagen und zurückzutreiben (nachzuspielen im Abenteuer **Der Rabe und der Löwe**). Als es um die Wahl eines neuen Kalifen ging, konnte sich Mustafa dank seiner Verdienste und einflussreicher Verbündeter durchsetzen. Mustafa, zuvor schon von seinen Anhängern ob des Sieges in der Schlacht als 'neuer Malkillah' gefeiert, nahm bei seiner Thronbesteigung diesen Namen auch offiziell an. Der 'Retter des Kalifates und Bezwiner Al'Anfas' steht damit als Dritter in einer Reihe mit dem ersten Kalifen und Eroberer Selems wie auch mit seinem eigenen Urgroßvater, dem Eroberer Süd-Almadas.

Malkillah III. hat sich bisher als fähiger Herrscher erwiesen, der jedoch in letzter Zeit zunehmend in internen Konflikt ob seines 'diplomatischen' Kurses gegenüber dem Horas- und Mittelreich gerät. Politisches Ziel des



Kalifen ist es, Kultur und Glaube der Novadis auch über die politischen Grenzen seines Reiches hinaus zu erweitern. Im Gegensatz zu vielen seiner Berater strebt er dieses Ziel in erster Linie mit friedlichen Mitteln an, doch könnte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis der Kalif sich wieder als Feldherr zeigen muss. Währenddessen hält er seine Kämpfer gegen die Gefahren der Echsen gewappnet – und gegen den aufbegehrenden Sultan Hasrabal von Gorien.

Der Kalif ist ein Herrscher, dem seine Privilegien und Pflichten so selbstverständlich sind, dass er keine Gedanken an sie verschwendet. Er befiehlt nicht, weil es ihm Freude bereitet, oder weil er sich für kompetent hält, sondern weil er der Kalif ist.

Malkillah hat die helle Haut des adligen Novadis, der sich durch ein Leben im Palast und unter Baldachinen vor der Sonne schützen kann. Er kleidet sich stets in kunstvollsten Khunchomer Damast und feinste Brabaker Seide (die übrigens aus Al'Anfa kommt), beide mit Silber- und Goldfäden durchwoben und mit Adamanten, Emeralden und Almadinen bestickt. Im Kampf trägt er einen tulumidischen Ringelpanzer, mit fein ziselierten Platten verstärkt, dazu eine Kettenhaube, deren metallene Halbkugel von einem eigenen Kriegsturban geschmückt wird.

Zu des Kalifen liebsten Freizeitbeschäftigungen zählt die Jagd: Bei der Hatz auf Gazelle und Löwe verschmilzt er gleichsam mit seinem Pferd, und es geschieht nicht selten, dass der schnelle Reiter selbst seinen berittenen

Leibgardisten davonsprengt. Weitere Leidenschaften sind die Sterndeutung und die Poesie.

Wie jeder Monarch im Land der Ersten Sonne hat auch Mustafa eine ganze Reihe von Konkubinen sowie sieben Ehefrauen: Sein Harem beherbergt die 97 schönsten Frauen seines Reiches. Eine Erste Gemahlin aber hat er noch nicht wieder erwählt, obgleich Gerüchte davon künden, dass der zuweilen zur Melancholie neigende Herrscher auf intensiver Brautschau wäre. Sein Werben um die frisch verwitwete Reichsregentin Emer sorgte 1022 BF sowohl in Gareth als auch im Kalifat selbst für gehörige Aufregung.

Malkillah kann jedenfalls zufrieden sein: Trotz der entsetzlichen Niederlage seinerzeit am Szinto war das Kalifat selten zuvor so reich, seine Herden so groß und seine außenpolitische Akzeptanz so gefestigt wie zur Zeit seiner Regentschaft.

Geb.: 11. Firun 985 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: kompetenter Herrscher, der die Interessen der zerstrittenen Wüstenstämme zu einen versteht.

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15; Arroganz 8

Herausragende Talente: Götter/Kulte 10, Reiten 15, Staatskunst 14, Kriegskunst 13, Wildnisleben 12

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Kalif Malkillah ist ein entschlossener Herrscher, der sich weder von 'Ungläubigen' noch von den Wüstensultanen herumstoßen lässt und zunehmend auf seinen Vollstrecker, den Mautaban, zurückgreift. Da seine Herrschaft durch Helden gesichert wurde, bedient er sich gerne erfahrener 'Außenstehender' für die Bewältigung 'besonderer Aufgaben'.

DIE KINDER DES KALIFEN

Lange Zeit schien es, als würde Malkillah III. das gleiche Schicksal ereilen wie seinen erbenlosen Vorgänger Abu Dhelrumun. Nachdem seine Erstfrau **Marasha**, die bei der Aufgabe zu lange versagt hatte, verstoßen worden war, stellte sich jedoch schnell der zur Festigung seiner Dynastie wichtige Kindersegen ein. Seine Zweitfrau **Sherinya** schenkte ihm 1015 BF (keine neun Monate später) Kinder, sogar Zwillinge, allerdings nur Mädchen. Der Kalif soll ob dieser schmachlichen



Kunde nicht erfreut gewesen sein. Malkillahs Feinde verbreiten das böse Gerücht, Malkillah hätte **Amila**, die Zweitgeborene, gar im Zorn noch in den Händen der Mutter erwürgt – Tatsache ist, dass nach der Geburt nur **Tulameth** den Wesiren präsentiert wurde. Zwar wurde Tulameth in Liebe großgezogen, doch durfte sie niemals den Hof verlassen, bis sie 1027 BF als Unterpfand für den Frieden entlang des Yaquir (und den politischen Einfluss des Kalifats über dessen Grenzen hinaus) mit Selindian Hal von Gareth, dem jugendlichen Herrscher über Almada, verlobt wurde.

Im Jahr 1019 BF endlich herrschte Freude in Mherwed, als Sherinya den Thronfolger **Marwan** zur Welt brachte, dessen Geburt auf den Tag der Offenbarung Rastullahs, den 23. Boron, datiert wurde. Der Knabe wird vom Vater mit Härte erzogen, so dass er bereits in seinen jungen Jahren über den nötigen Ernst für Staatsgeschäfte verfügt, aber auch über eine gewisse Grausamkeit, ähnlich seinem Vater und Vorbild.

Marwan hat den stolzen Blick eines Novadis, der um die Überlegenheit seines Volkes von Kindesbeinen an weiß, der davon abgesehen aber ein Junge ist, der für kindische Späße und Streiche zum Leidwesen des Hofstaates einfach zu gewinnen ist.

Fünf weitere Kinder wurden dem Malkillah bislang geboren. Seine Vierte Frau **Tashanja** schenkte ihm nur wenige Tage nach der Geburt des Thronfolgers einen weiteren Knaben, **Kasim**, der im Schatten Marwans aufwächst. Er wird von seinem Vater vernachlässigt, und die Liebe, die ihm von seiner Mutter entgegengebracht wird, ist ihm wenig gerechter Ausgleich. Wann immer sich Marwan und Kasim streiten, wird letzterer die Schuld gegeben. Nur seine zwei Jahre jüngere Schwester **Dschinja**, Tochter der Dritten Frau **Ghadim**, hält zu ihm, während **Rashulla** (1025 BF, gleichfalls von Sherinya) und **Dokan** (1026 BF, von der Sechsten Frau **Hashinja**) gerade einmal dem Krabbelalter entwachsen sind.

SHANATIR SHERANBİL İBN AMULLAH, HOHER MAWDLİ DES KALIFATES

Als der Sohn einer Rashduler Familie vom frisch gesalbten Kalifen Malkillah III. zum Hohen Mawdlī ernannt wurde, hatte Shanatir schon eine lebhaftere Vergangenheit hinter sich. Ausgebildet in Unau und Mherwed, verschmähte er die Kefter Rechtsschule und zog lieber als reisender Mawdlī durch die entlegenen Gebiete der Khôm und noch darüber hinaus: Khunchom, Zorgan, Gareth, Vinsalt und Chorhop lagen auf seinem Weg. Der Kalif schätzt Shanatir als absolut loyalen Gefolgsmann, als tolerante Stimme, die sich gegen die fremdenfeindliche Kefter Lehre erhebt. Daher ist es auch nicht zu erwarten, dass er den 963 BF geborenen Shanatir,

obwohl schon sehr gebrechlich, in nächster Zeit aus seinem Dienst entlässt.

Verwendung im Spiel: Shanatir ist eine der einflussreichsten Stimmen hinter dem Thron und ein Wegweiser in religiösen Rechtsfragen. In jenen liegt er jedoch ständig mit den Mawdliyat aus Keft im Streit, die am liebsten einen der ihren als Ersten Mawdlī sähen

DER MAUTABAN



Das Schicksal des Mautaban ist eng mit Al'Anfa verknüpft. Seine Mutter, eine besonders groß gewachsene Oijaniha, wurde in den Sklavenpferden des Nareb Zornbrecht einem ebenfalls versklavten Häuptling der Napewanha zugeführt, den sie danach nie wieder sah. Der Sohn dieser Nacht jedoch fiel von jungen Jahren an durch unbeugsamen Stolz und Zähigkeit auf. Mit 15 Jahren tötete der Unbenannte einen Aufseher mit einem einzigen Sprungtritt. Das Interesse des jungen Darion Paligan rettete ihn, doch Zornbrecht bestand darauf, den Jüngling kastrieren zu lassen, ehe er ihn verkaufte. Paligan ließ den Sklaven zum Gladiator ausbilden, und mit 18 Jahren hatte dieser bereits 23 Gegner getötet. Um Spielschulden zu decken, ließ Paligan den beliebten Gladiator heimlich nach Selem versteigern, wo er an einen Aufkäufer des jungen Kalifen Abu Dhelrumun geriet. Dort fand der Freigelassene eine neue Heimat. Nachdem der damalige Mautaban beim ersten Versuch, Prinzessin Nedime zu befreien, umkam, ernannte der Kalif seinen Lieblingsleibwächter zum Nachfolger.

Der 'Vollstrecker des Willens des Kalifen' zählt zu den geachtetsten und meistgeehrten Personen bei Hofe. Seine Loyalität gehört uneingeschränkt dem Kalifat, und davon wird auch sein Kampfstil geprägt. Begriffe wie Krieger-ehre und Ritterlichkeit sind dem Waldmenschen fremd, für ihn sind alle Gegner des

DIE VIER SÄULEN DES KALIFATS

Neben dem Hohen Mawdlī (Glaubensfragen, Rechtsprechung) und dem Mautaban (Heerwesen, Vollstrecker) gehören auch der Khedive (Verwaltung, Diplomatie) und der Almosar (Handel, Finanzen) zu den vier höchsten Ministern des Staates (s. S. 99 **Die vier Säulen – die Verwaltung des Kalifats**). Weder Khedive noch Almosar genießen jedoch das Vertrauen des Kalifen in demselben Maße wie die anderen beiden Hofbeamten. Die schwierigen Verwaltungsposten haben daher in den letzten Jahrzehnten bereits eine Reihe wechselnder Amtsträger gesehen.

Verwendung im Spiel: Weder Khedive noch Almosar werden wir offiziell mit einem Namen versehen, damit Sie hier Wesire nach Ihrem Geschmack platzieren können. Beide Ämter eignen sich als Machtbasis umtriebiger Gegner, deren Palastintrigen im Mittelpunkt eines Abenteuers stehen können, oder als Ruheposten für Helden, die sich wirklich um das Kalifat verdient gemacht haben.

Kalifen Schurken, die es auszumerzen gilt. Zu diesem Zweck benutzt er auch bereitwillig Finten, Tricks und unordnrianische Mittel wie den Einsatz von Meuchelmördern oder Gift, wenn sich kein anderer Weg finden will. Seine Angriffe sind für den Gegner stets unheimlich schmerzhaft, weil er sie perfekt vorbereitet. "Wen der Mautaban jagt, der ist tot. Auch dann, wenn er es noch nicht weiß!", so sagt es der Volksmund.

Er trägt das traditionelle Gewand des Mautaban: eine rituelle Spielart eines Lendenschurzes mit Fäden aus Gold und Silber durchwirkt und verstärkt, dazu Riemen aus dem feinsten Leder von Gazelle und Löwe, Arm-, Fuß- und Ohrschmuck aus Gold und Adamanten. Seine Statur ist kräftig, bereits der enorme Brustkorb einschüchternd, seinem zornigen, eiskalten Blick hält kaum jemand lange stand. Häufig sieht man den Waldmenschen, wie er nach Art seiner Vorfahren Pfeifenkraut in einem Blatt, zu einer dicken Stange gerollt, raucht.

Geb.: 7. Peraine 977 BF

Haarfarbe: schwarz (nur eine Skalplocke)

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Feldherr und gefürchteter Einzelkämpfer

Herausragende Eigenschaften: GE 16, KK 16;

Vorurteile (Al'Anfaner) 10

Herausragende Talente: Kriegskunst 15,

Raufen 17 (Hruruzat), Körperbeherrschung 13;

Gabe Gefahreninstinkt 10; Waffenmeister

(Doppelkhunchomer)



Besonderheiten: Eunuch; abhängig von Ilmenblatt; *Esravun*, das Sternenschwert des Mautaban, ist ein Doppelkunchomer aus Selemitischem Meteoreisen und einem Griff aus Gold, geschwärztem Silber und drei Rubinen im Knauf

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Der Mautaban ist der Mann des Kalifen für alle militärischen Aktionen, die mit Einschleichen, Sabotage, Meuchelmord und Spionage zu tun haben. Er rät dabei stets zu wohlüberlegtem Vorgehen: Rache wird am besten kalt genossen.

ALVERIGO ANZANI, GESCHÜTZBAUWEISTER IM DIENSTE DES KALIFEN

Es war eine der zahlreichen Intrigen der Fürstin Kusmina Galahan von Kuslik, den damals noch jungen Alverigo zum Kalifen zu entsenden, wo er für den Kampf der Wüstensöhne gegen Vinsalt arbeiten sollte. Doch ihr Fall 1019 BF kam einer Verwirklichung dieser Pläne zuvor. Alverigo, nunmehr herrenlos, bot dem Kalifen seine Dienste an. Im verlassenen Palast des Mautaban in Mherwed befindet sich die Werkstatt des fülligen Fünfzigjährigen, wo mehrere Belagerungs-

maschinen und Geschütze auf einen Einsatz warten. Alverigos größter Traum ist es, eines der gigantischen urtulamidischen Schleudergeschütze zu rekonstruieren, mit deren Hilfe die Mauern Zhamorrahs zum Einsturz gebracht worden sein sollen.

Verwendung im Spiel: Die zwanzig Jahre, die Alverigo nun schon am Kalifenhof lebt, haben weder seine Faszination für die Leistungen der Tulamiden noch seine Sehnsucht nach der liebevollen Heimat gemindert. Daher bietet er sich als verständnisvoller Kontakt für auswärtige Helden an – auch wenn seine Loyalitäten klar sind.

WELTLICHE UND GEISTIGE WÜRDENTRÄGER DES KALIFATS

DSCHELAFAN AL-TERGAU IBN THURSCHIM, EMIR VON AMHALLASSIH



Von den schwarz funkelnden Augen des kräftig und aufrecht gewachsenen Emirs (* 22. Boron 967) geht ein Gefühl der Selbstsicherheit und -überzeugung aus, das seine Gegenüber nachhaltig irritiert. Sein schulterlanges, geschwärztes Haar trägt der vorzügliche Reiter und begnadete Säbelfechter offen und mit würzigen Ölen gesalbt, seinen vollen Bart sorgsam gestutzt. Wie jeder Novadi hat der stolze Herrscher die 99 Gesetze des glühend verehrten Gottes Rastullah tief in seinem Herzen verinnerlicht, zudem ist er überaus versiert in den Schriftauslegungen der Schule von Unau, so dass er sich über die Empfehlungen seiner Mawdliyat durchaus eine fundierte eigene Meinung zu bilden weiß.

Mit angemessener Strenge bindet er die Beys an sich, ist hart im Strafen und großzügig in der Belohnung. Offen unterstützt er den Rastullah-Glauben im nördlichen Almada. Der Emir weiß genau um die angespannte Pattsituation zwischen Mittelreich und Kalifat und baut daher auf ein längerfristiges, offenes Nebeneinander, ohne hierbei den Hauch einer Schwäche zu zeigen. Es steht außer Frage, dass al-Tergau die geschwächte Situation des Mittelreiches auch für die Interessen des Ka-

lifens, als dessen treuester Gefolgsmann er gilt, nutzen wird.

Verwendung im Spiel: der unmittelbare Gegenspieler des Horas- und Mittelreichs am mittleren Yaquir; Auftraggeber für rastullahgefällige Questen beiderseits des Yaquirs; zudem benötigt er Informanten, um das Treiben seiner Beys kontrollieren zu können.

KHORIM VCHAKBAR BEN DSCHERID HA QAWAS IBN HAIRAN BADAWI, BEY DES ZUL'DJERIM

Der achte Sohn eines armen Kameltreibers aus der Sippe der Uled Ben Seba aus der nördlichen Khôm machte sich mit Erreichen der Mannbarkeit auf, um Großtaten für den 'Herrn über das Land zwischen den Meeren' – Kaiser Hal – zu vollbringen. Tatsächlich gelang ihm im Mittelreich der Aufstieg, der ihm aufgrund seiner niederen Abstammung in seiner Heimat verwehrt geblieben wäre: Für seine Tapferkeit in der Ogerschlacht wurde er zum Grafen des Yaquirts und sogar zum kaiserlichen Verwalter ganz Almadas erhoben.

Heimisch allerdings wurde der Novadi unter den streitsüchtigen Almadanis nie. Hinter vorgehaltener Hand bezeichnete man ihn nur als 'den Heiden' oder gar als 'verlausten Wüstenräuber'. Intrigen brachten ihn schließlich um Amt und Würden, so dass die Einflüsterungen des Emirs Dschelafan von Amhallassih auf fruchtbaren Boden fielen. 1022 BF kehrte Khorim ins Kalifat zurück, das seine intimen Kenntnisse des mittelreichischen Heerwesens zu schätzen weiß.

Die Schlachten der vergangenen Jahre haben den Novadi mit zahlreichen Narben – auch quer durch das Gesicht – gezeichnet. Wenn auch sein Geist wach und kampfeslustig ist, so wirkt er nach außen hin gebrochen und müde. Doch zu häufig hat man ihn bereits abgeschrieben, so dass seine Freunde und Feinde diesen Fehler besser nicht ein weiteres Mal begehen sollten. Neben Rastullah verehrt Khorim auch die Göttin Tsa, deren wundersames Wirken er schon am eigenen Leib erfahren durfte.

Geb.: 28. Tsa 981 BF

Haarfarbe: grau

(meist verhüllt durch ein Kopftuch)

Augenfarbe: schwarz-braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Krieger und kompetenter Heerführer

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KO 15; Prinzipientreue

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Geographie 11, Kriegskunst 14, Säbel 17, Reiten 15

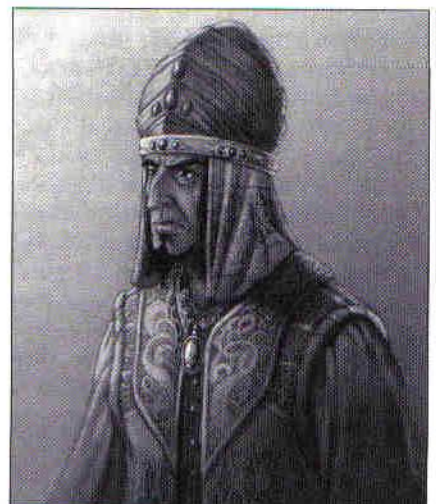
Beziehungen: ansehnlich (im Kalifat, im Mittelreich hat er allen Einfluss verloren)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Khorim ist der meistgehasste Mann Almadas, sein Name darf nördlich des Yaquir nicht mehr ausgesprochen oder geschrieben werden. Allen Verleumdungen zum Trotz folgt er jedoch seinem persönlichen Ehrenkodex, der ihn nur an den Feinden von einst Rache nehmen lässt. Da sein Glauben keinesfalls als fanatisch zu bezeichnen ist, pflegt er auch Umgang mit Andersgläubigen.

KESHMAL AL'HARIM BEN BERUDDIN, BEY VON FERCHABA

Der mächtige Herrscher der Passfestung in den Amhallassih-Kuppen ist ein glühender Verehrer Rastullahs, dessen Lehre er offensi-





ver nach Norden verbreiten will, als es Emir oder Kalif gestatten. Bei Feinden und Verbündeten gleichermaßen gefürchtet wie bewundert, hat sich der al'Harim den Beinamen 'Goldener Löwe von Ferhaba' eingehandelt. In seinem maßlosen, bisweilen an Selbstüberschätzung grenzenden Stolz fürchtet sich der Bey nicht vor seinen Feinden (eher noch vor seinen Freunden). Keshmals rauschende Feste auf Ferhaba sind weithin bekannt, und wer an ihnen teilhaben darf, verbringt einen der geselligsten und sinnenfreudigsten Abende, den die menschliche Vorstellungskraft erlaubt.

Geb.: 13. Rondra 986 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Glaubenskrieger der Kefter Schule, skrupelloser, kompetenter Machtpolitiker, dekadenter Lebemann

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 16;

Eitelkeit 7, Arroganz 11

Herausragende Talente: Kriegskunst 12,

Staatskunst 15, Betören 13, Sagen/Legenden 13, Menschenkenntnis 14

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß (Abschöpfung aus dem Passzoll)

Verwendung im Spiel: Für Novadis ist Keshmal ein Idol. Für Ungläubige kann er dagegen der reiche, mächtige Bösewicht sein, wie man ihn aus Agentenfilmen kennt: ein unantastbarer, fanatischer Strippenzieher, der von allen gefürchtet wird und dem man besser Demut zollt. Der launische Bey schreckt vor Bluttaten nicht zurück, wenn er in seinem Stolz verletzt wurde oder dadurch seinen Zielen näher kommt.

SERHAM BEN FURKA, SCHEICH DER OASE TEREKH

Serham (* 993) wurde 1025 BF nach dem Tod seines Vaters durch Wundbrand zum Scheich der Oase Terekh, der bedeutendsten im Gebiet der Beni Terkui gewählt. Sein Bruder Elim, der Erstgeborene, starb, noch während der Vater im Todeskampf lag, an einem Skorpionstich. Niemand hat Serham je des Mordes beschuldigt, konnte er sich doch schon vorher als wagemutiger Wüstenräuber großer Taten rühmen, während sein Bruder als Zauderer galt. Zahlreiche Karawanen hatte Serham, der überdies auch gut aussehend und charismatisch ist, überfallen und seiner Sippe so Wohlstand und Ansehen erworben. Als Scheich muss er solcherart Raubzüge zähneknirschend unterlassen, um den Handel mit fremden Kaufleuten nicht zu gefährden, der für den Wohlstand der Beni Terkui verantwortlich ist. Daher betreibt er nunmehr eine ausgiebige Wegelagererei: Karawanen werden von ausgesuchten Reitern angehalten, die 'Wegzoll' von den Händlern verlangen – mitunter sogar noch einmal auf dem Rückweg.

Verwendung im Spiel: Serham besitzt zwei Gesichter. Seine großzügige Gastfreundschaft kann schnell der Heimtücke weichen, wenn er sich einen Vorteil verspricht. Viele junge Stammeskrieger der Beni Terkui verehren ihn, so dass er über eine beträchtliche Anzahl an Gefolgsleuten verfügt und nur auf seine Zeit wartet, selbst Sultan zu werden.

ALRIK BEN SARHIDI, SULTAN DER BENI KHARRAM

Dem Stamm der Beni Kharram sagt man nach, er sei bequem und friedliebend. Exakt diese Eigenschaften treffen auch auf seinen Sultan zu. Alrik ben Sarhidi (* 976) ist ein fülliger, bedächtiger Stammesfürst, den so leicht nichts aus der Ruhe bringt. Er herrscht nach altem Brauch unangefochten über seinen Stamm, denn Alrik besitzt die meisten Ziegen (ein wichtiges Merkmal des Wohlstandes) – und den reichsten Mann zum Sultan zu wählen, ist Tradition bei den Beni Kharram.

Von Fremden verlangt er stillschweigend, dass sie sich an die Gesetze der Wüste und Rastullahs halten. Sofern sie dies tun, gelten selbst für Ungläubige die gleichen Rechte wie für Stammesmitglieder und andere Anhänger Rastullahs.

Verwendung im Spiel: Alrik ist nicht mit großen Geistesgaben gesegnet und ist daher hilflos bei Schwierigkeiten, die sich nicht mit einem Appell an die Ehre und den Anstand sowie die Zahlung einiger Ziegen lösen lassen. Dies sind Situationen, in denen er die Hilfe von Helden benötigt (denen er als Dank dann Ziegen seiner Herde oder gar eine Tochter anbietet).

RASTAFAN II. VON CHABABIEN

Der Sultan der Beni Brachtar zählt – spätestens seit seinem Angriff auf die Stadt Neetha 1026 BF – zu den bekanntesten und gleichermaßen berüchtigtsten Würdenträgern des Kalifats. Gnadenlos gegen sich selbst und gegen andere, ordnet er dem tiefen Glauben an Rastullah und an seine Bestimmung, den Machtbereich des Gottes bis ans Meer der Sieben Winde auszudehnen, alles unter. So schlug er seinem verräterischen Gegenspieler Sultan Yussuf ben Gaftar vom Stamm der Beni Arrat noch während der Schlacht um Neetha das Haupt vom Leib, nachdem er ihn zuvor mit Geiseln aus dessen Familie ins Bündnis gezwungen hatte.

Seine eigenen Stammeskrieger aber folgen dem Sultan, der seine unerschütterliche Selbstsicherheit und Siegesgewissheit auf andere zu übertragen versteht, notfalls bis in den Tod.

Geb.: 984 BF

Haarfarbe: schwarz, graue Strähnen im Bart

Augenfarbe: dunkelbraun



Kurzcharakteristik: brillanter Krieger, meisterlicher Heerführer, kompetenter Stammes Sultan
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 17; Zäher Hund, Rachsucht 7

Herausragende Talente: Kriegskunst 15, Staatskunst 10, Überreden (Einschüchtern) 14; klassische Kriegertugenden (Säbel, Reiten usw.) brillant

Besonderheiten: Zeugnis seiner Schlachtern Erfahrung ist der mit Narben übersäte Körper Rastafans.

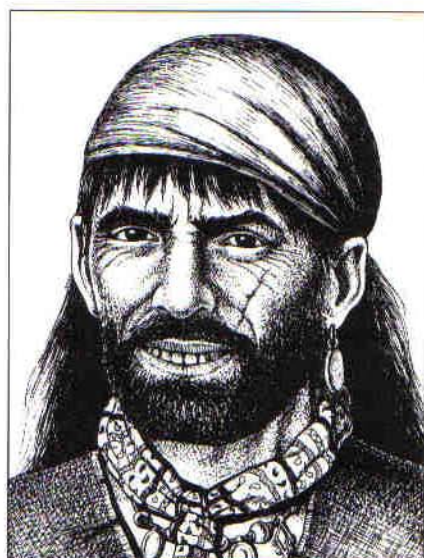
Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Der eigensinnige Kriegsfürst fernab des Kalifenhofs ist nicht grundsätzlich illoyal, aber ambitioniert genug, das Erbe seines Urahnen Tugruk Pascha – die Eroberung Neethas – endlich erfüllen zu wollen. Als Erzfeind des Horasreiches und vorbildhafter Anführer seiner Stammeskrieger mag er den Helden im gesamten 'Wilden Süden' westlich der Eternen (zwischen Tovalla und Loch Harodröl) begegnen und dabei deren Hass oder ihre Bewunderung gewinnen.

EL HARKIR

Im Laufe seines erlebnisreichen Lebens brachte es der einfache Piratenkapitän zum hohen Würdenträger des Kalifats. Als Kapudan Pascha befiehlt der novadische Korsar heutzutage über eine Flotte von Freibeutern, die die Feinde des Großen Zeltes heimsucht. Unsterblichen Ruhm erhielt der rastullahgläubige Kapitän, als es ihm im Rondra 1008 BF gelang, den alananischen Admiral Darion Paligan von dessen Flaggschiff aus dem Kriegshafen Al'Anfas zu entführen. Nur selten ist der 'Sultan von Souram und Al'Toum' in seinem Palast zu Mherwed anzutreffen. Lieber ist es ihm, wenn er selbst an Bord seiner Thalukke Rastullahs Zorn eine der Schwarzen



Galeeren entern kann. Als viel höhere Auszeichnung als seine Position betrachtet er die Tatsache, dass bisher niemand die 1.000 Dukaten einstreichen konnte, die in einem einmaligen Einverständnis Al'Anfa und Brabak auf seinen Kopf ausgesetzt haben.

Er kann auf ein umfangreiches Netz aus Zuträgern und Geheimverstecken zurückgreifen, um insbesondere gegen Al'Anfa und die Fürstkomturei Maraskan Kaperkrieg führen zu können. Die Festung Aram Balayan im Südosten von Altoom gilt als einer seiner Hauptstützpunkte.

Wo immer die blutroten Segel El Harkirs am Horizont erscheinen, stellt sich bei den betroffenen Bewohnern und Schiffsbesatzungen Angst und Schrecken ein. Mit fortgeschrittenem Lebensalter lässt El Harkir gegenüber überwältigten Schiffsbesatzungen jedoch Gnade walten. Allein Offiziere und Mannschaften aus den Schwarzen Landen dürfen kein Pardon erwarten.

Was ihn antreibt, ist unbekannt – doch es ist nicht das Gold. Gerüchte besagen, dass El Harkir Kontakte knüpft und Informationen sammelt, um zum passenden Zeitpunkt eine große Korsarenflotte gegen zwei alte Bekannte zu führen: Darion Paligan, den Admiral, den er blenden ließ und damit in Charyptoroths Fangarme trieb, und seinen ehemaligen Schiffsmagier Arachnor von Shoy'Rina – die Kommandanten der beiden größten Dämonenarchen der Blutigen See.

Geb.: 21. Phex 969 BF

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* schwarz

Größe: 1,80 Schritt

Kurzcharakteristik: brillanter und wagemutiger Pirat und Säbelfechter, kompetenter Flottenkommandeur

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, KO 15, Entfernungssinn

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 18, Wurfmesser 16, Orientierung 16, Seefahrt 16, Kriegskunst (Seegefechte) 14, zahlreiche Kampf-SF

Besonderheiten: Der Admiral des Kalifen ist eine lebende Legende unter den Piraten.

Beziehungen: immens in Piratenkreisen, ansehnlich unter Novadis

Finanzkraft: ansehnlich (durch die angehäuften Piratenschätze)

Verwendung im Spiel: El Harkir ist der Inbegriff des kühnen Piraten, dem kein Wagnis zu hoch scheint und in dessen Fußstapfen jeder Pirat gerne treten würde. Für Ihre Helden kann El Harkir ein unbezahlbarer Verbündeter im Kampf gegen die Schrecken der Blutigen See sein ... oder aber ein unerbittlicher Feind.

DIE EMISSÄRE DES KALIFEN

Wichtigste Stütze des Kalifen für seinen Anspruch, Kultur und Religion der Novadis über die Grenzen seines Reiches auszuweiten (und dieses dadurch langfristig auszudehnen), aber natürlich auch für die Aufrechterhaltung nutzbringender politischer und kommerzieller Beziehungen sind seine sorgsam von ihm persönlich ausgewählten Gesandten.

In Gareth haben die Emissäre des Kalifen einen schweren Stand, denn die Ereignisse um Eslam von Eslamsbad und Kronprinzessin Rohaja haben das bislang gute Verhältnis beider Reiche nachhaltig getrübt, und wären nicht die langjährig erfahrenen Berater Reichsbhüter Brins und Reichsregentin Emers gewesen, wären die Beziehungen beider Reiche nun beendet.

Die diplomatischen Beziehungen zwischen Unau und Vinsalt sind gleichfalls kühl, aber es gibt sie trotzdem. Auch wenn die Arivorer Rondra-Kirche es nicht gerne sieht, so ist man im Horasreich doch auf gute Kontakte angewiesen, um den Fernhandel nach Mhanadistan betreiben zu können, während die Kaufleute des Kalifen umgekehrt in den kaufkräftigen Bewohnern des Lieblichen Feldes wichtige Kunden finden. Beide Seiten bemühen je nach Anlass geeignete Sonderemissäre oder Verbindungsmänner, und dies könnten auch einmal die Helden Ihrer Spielrunde sein.

Bornland und Kalifat verbinden seit Jahrzehnten nicht nur bedeutende Handelsbeziehungen. Immer wieder fanden sich beide Länder im Schatten des riesigen Mittelreiches vereint, etwa beim Ausbau Kannemündes oder während des Kriegs gegen Al'Anfa und Mengbilla.

Zu Al'Anfa unterhält das Kalifat seit dem Khôm-Krieg keine offiziellen diplomatischen Beziehungen mehr, doch es heißt, dass der umtriebige Mawdli Said ben Yali (vergleiche Meridiana 183) hin und wieder geheime Dienste im Auftrag des Kalifen ausführt.

DIE NEUN MAWDLIYAT VON KEFT

Als oberstes Gremium des Rastullah-Glaubens wird man die Neun Mawdliyat von Keft bezeichnen müssen, alte Weise von Ehrfurcht gebietendem Äußeren. Sie sind nicht nur die obersten Glaubenslehrer im heiligen Keft, sie beraten oftmals auch den Kalifen selbst oder lassen diesem Empfehlungen in religiösen Fragen zukommen. Dabei ist die Gruppe keinesfalls als homogen zu bezeichnen, vielmehr setzt sie sich aus eigensinnigen, teilweise verbohrt oder querköpfigen Individuen zusammen. Sie alle aber vertreten die strenge Kefters Schule und stammen – mehr oder weniger direkt – von den neun legendären Wüstenreitern ab, die nach Rastullahs Offenbarung hinaus in die Khôm zogen, um als erste die neue Lehre zu verkünden.

Es ist schwierig, eine Audienz bei den Hohen Mawdliyat zu erhalten, noch schwieriger jedoch, eine solche klaren Verstandes wieder zu verlassen. Nur in Ausnahmefällen sprechen sie hintereinander, lassen einander aussprechen oder folgen dem Kontext des Vorredners. Dennoch sind die kauzigen Herren mit ihren struppigen Bärten und ihren weisen bis irren Blicken keinesfalls eine 'komische Nummer'. Jeder von ihnen ist ein (mehr oder weniger) vollendeter Philosoph, und religiöse oder historische Aspekte beschäftigen sie viel eher als akute Tagesprobleme.

Verwendung im Spiel: Die Neun Mawdliyat stellen die wirre Komponente in der reichlich diffusen novadischen Religion dar. Wenn der junge Raschul Bedi al-Novad auch ihr Wortführer ist, so sprechen sie doch selten mit einer Stimme, scheinen in sich zerstritten, aber bilden doch als Gruppe eine Gesamtheit. Spielen Sie eine Begegnung mit den Neun penetrant, aber vorsichtig aus. Die Mawdliyat dürfen niemals lächerlich wirken, wohl aber querköpfig und verbohrt und von einer eigentümlich närrischen Weisheit. Lassen Sie die Spieler rätseln, was ihnen die Weisen wirklich sagen wollten.

RASCHUL BEDI AL-NOVAD. HOHER MAWDLI ZU KEFT

Eine bestechende Ausnahme im Kreis der Alten ist der junge Raschul Bedi al-Novad (* 994), der geistige Ziehsohn und Nachfolger des greisen al-Hendj (siehe S. 155). Der wortgewandte und charismatische Raschul steht al-Hendj im Fanatismus seiner Auslegung der 99 Gesetze in nichts nach, ist Ungläubigen gegenüber jedoch aufgeschlossener eingestellt – was heißt, dass er sie mit Väterlichkeit, Mitleid und rhetorisch brillanter Bekehrungsgabe für die Verehrung Rastullahs zu gewinnen trachtet. Im Kreise der Neun Mawdliyat muss sich Raschul erst noch behaupten, zu sehr ist hier jeder in sich selbst gekehrt, als dass die wahre Berufung Raschuls bereits gesehen oder eingestanden werden würde. Al-Hendj tat dies hingegen früh.



Tatsächlich ist Raschul vom All-Einen mit großer prophetischer Gabe beschenkt worden, was sich in stärker werdenden Visionen das Reich Rastullahs betreffend niederschlägt. Die Herkunft des groß gewachsenen, schönen, aber hageren Mannes gilt als unbekannt. Wie einst sein geistiger Urahn Rashtul al-Sheik zog er in jungen Jahren aus dem Raschtulswall hinab in die Täler, um Recht schaffenheit unter die Menschen zu tragen. Seitdem verkündet er mit seiner strikten, aber

doch philosophisch weitreichenden Auslegung der alten Gesetze eine Wahrheit, unter der dereinst alle Menschen geeint werden sollen. Wie man auch zum Glauben der Novadis stehen mag, noch niemand ist unbeeindruckt von der Lehre des Hohen Mawdli geblieben. *Verwendung im Spiel:* Raschul steigt in den nächsten Jahren zum spirituellen Führer der Wüstennomaden auf, der zu einer ernsthaften Gefahr für die Legitimation Malkillahs oder seines Erben Marwan werden könnte.

Auch wenn er selbst nicht nach weltlicher Macht strebt, so gibt es doch Parteilungen der Wüstenstämme, die ihn bald als Oberhaupt aller Novadis sehen wollen. Die Helden können dabei zwischen die Fronten geraten. Dringen sie zu Raschul vor, können sie von diesem mit 'wirklich wichtigen' Aufgaben betraut werden – und der Mawdli denkt dabei in wahrlich großen philosophischen Maßstäben, nicht in den Kleinlichkeiten der Sultane.

ZAUBERER

MAWDLI MHERECH BEN TULEYMAN BEN HASCHABNAH

Kalif Haschabnah, der Mherwed für die Novadis eroberte, ist der Urahn des Gründers und Leiters der Zauberschule des Kalifen, Mherech ben Tuleyman (geboren 980 BF). So ist es auch zu erklären, dass der Akademieleiter überaus stolz darauf ist, in 'seiner' Stadt die erste und einzige Magieschule des Kalifats zu betreiben. Seine Eitelkeit ist weit hin bekannt und wird hinter vorgehaltener Hand gerne verspottet. Doch sie trieb Mherech auch dazu an, binnen nicht einmal 20 Jahren die Akademie zu einer renommierten Schule zu formen. Zwar gilt er selbst nicht als herausragender Zauberer – weswegen er auch nach seinem Abschluss in Rashdul dort nicht blieb –, aber ist äußerst geschickt bei der Durchsetzung seiner Interessen. Die einzige Niederlage, die Mherech erleiden musste, war die Entscheidung seiner Magister gegen das Heshinja-Seminar, an dem auch Frauen die Zauberkunst hätten erlernen sollen.

Verwendung im Spiel: Mherech hat seinen Magistern die Ablehnung des Heshinja-Seminars nicht verziehen, und seitdem ist das Klima vergiftet. Gegen seine Ablösung kämpft er mit Händen und Füßen, da es seiner Meinung nach keinen anderen Akademieleiter als ihn geben kann. Solange er noch den Kalifen auf seiner Seite weiß, wird es schwierig, ihn zu stürzen. Im Geheimen mag Mherech eine begabte Novadi als Mann verkleidet in die Zauberschule schmuggeln, um sie zu unterweisen.

RAMAL DEREMBAR KAR RASTULLAH BEN DERVEZ

Der Meisterschüler (* 9. Firun 970) des Mystikers Abu Khômchra baute den magischen und insbesondere den kriegerischen Zweig des Derwisch-Ordens zu bislang nicht ge-

kannter Blüte aus. Wie seinem Meister, so ist auch ihm die Zurückdrängung jedweder urchischer Macht das oberste Anliegen. Als einer der wenigen Menschen hat er das Geheimnis der 'Erben des Zorns' – zumindest ansatzweise – gelüftet und bekämpft deren Auferstehung seitdem unnachgiebig. Ramals Gönner ist der Bey von Ferchaba, auf dessen Vermögen er für seine aufwändigen Forschungen angewiesen ist. Ramals Glaube ist dabei weit aus weniger fanatisch, als er oftmals vorgibt. Er weiß aber, dass er unter religiösen Vorwänden fast jegliche Unterstützung des Beys erhält.

Verwendung im Spiel: ein stolzer Novadi, der sich aber nicht gegen zweckdienliche Forschungsarbeiten mit Andersgläubigen verschließt.

SHERIZETH SABA PEREIDA

Sherizeth saba Nereida (links) ist die Tochter von Nereida El-Khalili, einer zu ihrer Zeit berühmten Sharisad. Sherizeths vollendete Beherrschung der Neun Tänze wird im gleichen Atemzug mit ihrer Schönheit im gesamten Kalifat gepriesen. Es heißt, dass der Kalif selbst ein großer Bewunderer und Förderer ihrer Künste sei.

Die rastullahgläubige Sharisad hat sich in der Hauptstadt niedergelassen, wo sie den hohen Töchtern Unaus und ihrer Ziehtochter Palmeya (rechts) das Tanzen lehrt. Bisher hat Sherizeth die zahlreichen Heiratsavancen tulamidischer Männer abgelehnt und trägt weiterhin ihren Schleier. Zweifelsohne haben die unzähligen Geschenke Sherizeth zur wohlhabendsten Frau Unaus gemacht. Politik, Stammesdünkel und Intrigen liegen ihr jedoch fern. Lieber ersinnt sie neue Darbietungen, die auf Mythen und Legenden basieren.

Geb.: 994 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: hellblau

Größe: 1,64 Schritt

Kurzcharakteristik: brillante Sharisad

Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 15;

Neugier 9

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Tänzen 18, Betören 14, Sagen/Legenden 14.

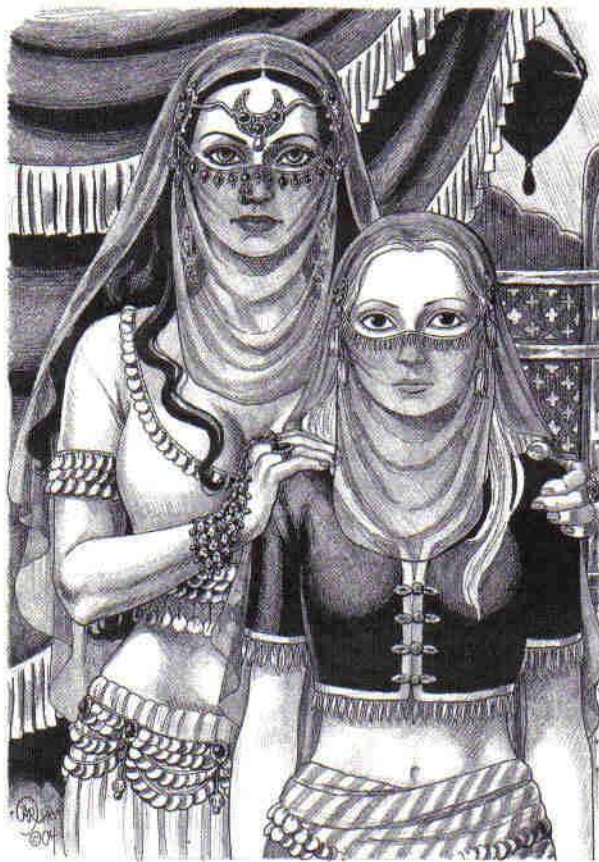
Herausragende Zauberkunst und Rituale:

Ritualkenntnis (Zaubertänze) 17

Beziehungen: groß

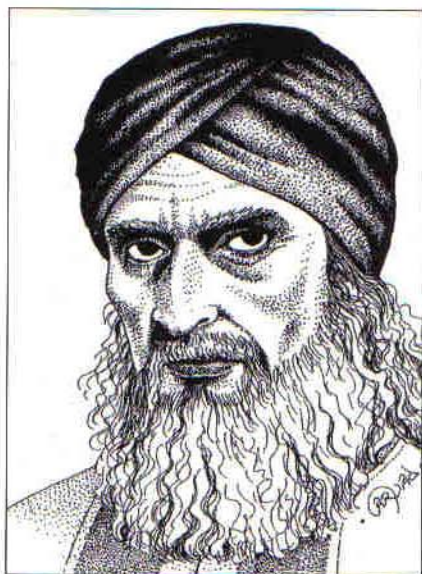
Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Sherizeth ist stets auf der Suche nach Sagen, Legenden und Mysterien über das Land der ersten Sonne. In ihrem Auftrag tanzt Palmeya auch vor gesitteten Fremden, um das Wissen um Geschichten aus Ländern jenseits der Khôm zu erlangen.





ABU KHÔMCHRA



Abu Khômchra ist der erbliche Titel eines novadischen Mystikers, dessen Linie seit Jahrhunderten im Gebirge Wal-el-Khômchra nordwestlich von Keft lebt und Kinder aufnimmt, die ob ihrer magischen Begabung von den Wüstenstämmen ausgestoßen werden. Der derzeitige Abu gilt als unheimliche, wenn auch den Novadis prinzipiell wohl gesonnene Macht. Der hagere Eremit ist nur selten in den zivilisierten Wüstenoasen zu sehen, die Städte der Ungläubigen betritt er nie. Vom Orden der Beni Dervez wird er als geistlicher Berater anerkannt, aber sein Wort wohl gegen das der Mawdliyat gewogen. Auf einsamen Wanderungen zieht er unermüdlich durch das Wal-el-Khômchra. Manche behaupten, er suche nach Erleuchtung (die er längst erfahren hat), andere sehen darin Meditationen (sein ganzes Leben ist per se Meditation).

Geb.: 963 BF

Haarfarbe: weißgrau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Derwisch und vollendeter Eremit

Herausragende Eigenschaften: IN 19, GE 15

Herausragende Talente:

Wildnisleben (Wüste) 20

Herausragende Zauber und Rituale:

alle Derwisch-Rituale meisterlich

Besonderheiten: Abu Khômchra glaubt an die Einheit des schlafenden Giganten Raschtul und des erwachten Rastullah.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Abu Khômchra verkörpert die magische Seite der Novadis – rätselhaft und gemieden, aber in Zeiten arkaner Bedrohungen bereit, für das Beste seines Volkes zu handeln, auch wenn dieses seine Methoden nicht versteht.

HALIM BEN DERVEZ

Halim hat wenig mit den großen Zielen seines Ordens zu tun. Der etwas extrovertierte, dickliche Derwisch unbestimmbaren Alters trommelt zu jeder Gelegenheit, sei es bei Freudenfesten, im Zeltlager, vor einem Kampf – oder zu später Stunde in einer Herberge. Er hält sich nirgendwo lange auf, und nirgendwo behauptet man, darüber unglücklich zu sein. Für kurze Zeit (einen Abend, einen Tag) ist er jedoch gern gesehener Gast. Er weiß durch Geschichten – und Musik – Kinder wie Erwachsene gleichermaßen zu 'bezaubern', und stets heißt es, dass er Kämpfern am Vorabend eines Gefechts Mut zu geben versteht. Halim ist ein ewiger Wanderer unter dem Großen Zelt – überall kann man ihn finden, nur nicht, wenn man ihn sucht. **Verwendung im Spiel:** Halim ist hat viel gesehen, wovon er gerne und ausgiebig berichtet. Dabei ist er klug, aber nicht weise. Meist zieht er die falschen Schlussfolgerungen, so dass es an den Helden ist, die Ungereimtheiten seiner Erzählungen zu einem stimmigen Bild zusammen zu puzzeln.

ZULQAMAN AL'GHULSHACH AY RASHDUL



Der alte Magier Zulqaman wird nicht nur aufgrund seines kahlen, von wenigen wirren Haaren umkränzten Kopfes und seines langen, faltigen Halses 'der Geier' genannt. Allein sein Erscheinen gilt vielerorts als Unglückszeichen. Denn seit etlichen Jahren – sogar noch, als er Magister in Rashdul war – stellte er verschiedenen Sultanen und Potentaten seine Zauberkraft gegen Bezahlung oder Auszeichnungen zur Verfügung. So manche Sippenfehde fand durch seinen Magie-Einsatz ein blutiges Ende, Verhandlungen gingen günstig für denjenigen aus, der Zulqaman auf seiner Seite wusste.

Nach der Vertreibung der Dämonologen aus Rashdul zieht Zulqaman durch die Khôm auf der Suche nach Anstellung – und nach Geheimnissen, die ihn in seiner dämonologischen Forschung voranbringen. Seinen Palast, der angeblich von Dämonenhand erbaut worden sein soll, hat noch niemand erblickt.

Geb.: 970 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Dämonologe, meisterlicher Diplomat (besser: Erpresser)

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Magiekunde (Dämonologie) 17, Staatskunst 10,

Brettspiel 12, Merkmalskenntnisse Beschwö-

rung, Dämonisch (gesamt), Einfluss

Herausragende Zauber und Rituale: Invocatio

Minor 18, Invocatio Maior 15, Gardianum 15,

Nekropathia 14, Blick in die Gedanken 12,

Geisterruf 12, Bannbaladin 12

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Zulqaman ist der düstere Gegenspieler im Hintergrund, der eher die Fäden zieht als die offene Konfrontation sucht. Er kennt das Repertoire der tulamidischen Verhandlungskunst mit diplomatischem Geplänkel und subtilen Einschüchterungen auswendig.

FERSHAV SAL QASIM, ZAUBERMEISTER

Rund 30 Jahre, bevor Rastullah in Keft erschien, ließ sich der Magier Ukhaban in der Oase El'Karram nieder und unterrichtete. Damit begründete er eine lange Reihe von Lehrmeistern, die bis heute ununterbrochen andauert. Fershav, der gegenwärtige Lehrmeister, lebt noch mit seinem Vorgänger Qasim unter einem Dach. Jener hat sich zurückgezogen, nachdem er erblindete. Er wird als weiser Ratgeber jedoch oftmals befragt. Traditionell wird immer nur ein Schüler gleichzeitig ausgebildet; der Ausbildungsschwerpunkt liegt in der magischen Beherrschung von Wind, Sand und Wetter (Merkmal *Umwelt*) und seit etwa 100 Jahren zudem in der Kenntnis der Tierwelt und -verwandlung (Merkmal *Form*). Seinem Schüler verlangt Fershav sehr viel ab, und er lässt ihn nie ohne Aufsicht. Doch als guter Lehrer versteht er es, zwischen Kritik und Forderungen einerseits und Lob und Hilfe andererseits zu wechseln, um den Schüler bestmöglich zu motivieren. Denn nur, wer Wissen aufsaugt wie dürstende Pflanzen Wasser, kann ein guter Magier werden, für den das Ende der Ausbildung nicht das Ende des Lernens bedeutet. Die Bewohner der Oase reagieren aufgeschlossen auf die Magier und spenden oft und gerne – hilft Fershav doch bei Problemen mit dem Vieh oder der Ernte.



Verwendung im Spiel: Fershav repräsentiert den Typus des unabhängigen, magischen Lehrmeisters, den es in den Landen der Tu-

lamiden öfter gibt. Er bietet sich als Lehrmeister an, wenn man eine Alternative für einen novadischen Magier benötigt. Die Wer-

te der Profession können frei zusammengestellt werden.

SONSTIGE PERSÖNLICHKEITEN DES KALIFATS

RUHOLLAH MARWAN AL-HENDJ

Der greise al-Hendj (* 931) ist seit bald fünfzig Jahren der Inbegriff gottgefälliger Gesetzestreue. Wenn der kleingewachsene Novadi mit dem wallenden weißen Bart und den eisgrauen, buschigen Augenbrauen seine donnernde Stimme erschallen lässt, merkt man ihm seine fast 99 Jahre nicht an, wohl aber seine unerschütterliche Ehrfurcht vor jeder Silbe aus Rastullahs Offenbarung und seine vernichtende Verachtung für alle Sünder, die sich um die 99 Gesetze drücken wollen. Mit 'echten' Ungläubigen gibt sich der Hohe Mawdli ohnehin nicht ab.

Der Mawdli leitet seine Abstammung direkt von 'Unserem Ersten Mawdli ar Yerhani' ab, der die 19 geheiligten Glyphen Rastullahs einführte, einer der Begründer der Unauer Schule war und seit einer Pilgerfahrt in die Khôm verschollen ist. Im Gegensatz zu seinem eher gemäßigten Vorfahren war al-Hendj stets ein Verfechter der strengen Kefter Schule, der er drei Jahrzehnte lang als Wortführer vorstand.

Das jüngste 'große Zeichen' Rastullahs zu Keft war ihm Anlass, sein Amt als Hoher Mawdli niederzulegen, um es seinem Ahnen gleichzutun und in die Wüste zu ziehen. Seitdem widmet er sein Leben in einer Kaverne in den nördlichen Ausläufern des Manekh-Chanebi den Gesetzen seines Herrn. Für jeden Gottgefälligen, der die Reise südwärts über den tückischen Cichanebi antritt, ist es eine innere Verpflichtung, zuvor den allweisen, inzwischen leicht wunderlichen Gelehrten um geistliches Geleit zu bitten.

Verwendung im Spiel: das wirre, aber tief fromme und mit bodenständigen Wahrheiten sprechende spirituelle Orakel in der Wüste. Nur, wenn er tiefe Erschütterungen im Glauben verspürt, wird er selbst Auftraggeber von religiösen Questen sein. Viel eher aber ist er Ziel für Abenteurer, um Rat für alle Belange des Lebens einzuholen.

ASCH'NA GAR

Der wandernde Mawdli, der sich selbst nur Asch'na Gar (in etwa: 'Der Zurückgelassene') nennt, trägt stets weite, dunkle Gewänder, die bis auf seine hellblauen Augen den gesamten Körper umhüllen, und spricht mit einer für einen Novadi zu hellen Stimme. Legt er seine Kleidung einmal ab, so kommt ein hellblonder Jüngling zum Vorschein, dessen Züge denen des mittelreichischen Erzmarschalls Leomar vom Berg wie aus dem Gesicht geschnitten sind. Das ist kein Zufall: Leomar hinterließ einer Sharisad nach dem

Khôm-Krieg einen Sohn (* 1010), von dem er selbst jedoch nichts weiß.

Asch'na Gar ist äußerst ernst, dabei doch aufgeweckt und von tiefer Frömmigkeit. Er folgt der Kefter Schule, obgleich sein religiöses Bewusstsein noch nicht zur Gänze festgelegt ist. Er kümmert sich neben seiner missionarischen Tätigkeit vornehmlich um Arme und Schwache – eine Seltenheit im Kalifat. Asch'na Gar manövriert sich durch naive, doch aufrechte Bekehrungsversuche gerne in Schwierigkeiten, aus denen hinauszufinden er dankbar Hilfe annimmt. Gerade in den Randregionen des Kalifats, wo Gläubige unterschiedlicher Religionen zusammenleben, spaltet sein Auftreten die Dorfgemeinschaften. Gewinnt man einmal seine Freundschaft, so kann er oftmals im überraschenden Moment mit nützlichem Wissen aufwarten.

Verwendung im Spiel: Verschen Sie Asch'na Gar mit einer gehörigen Portion Staunen über die vielfältigen Wunder Rastullahs. Mit seinem jugendlichen Charisma ist er ein idealer Gesprächspartner für Helden geringer Erfahrung, in weltlichen wie auch in religiösen Angelegenheiten.

IFLAS AL'KHÔMHUD. WÜSTENRÄUBER

Am Nordrand der Khôm treibt die Räuberbande von Iflas al'Khômhud ihr Unwesen. Dabei reicht ihr Wirkungsbereich von den Goldfelsen bis zum Rand des Khoram-Gebirges. Die Bande hat eine stattliche Größe erreicht: zwei Dutzend Männer, die in mehreren Gruppen auf Beutezug gehen, und noch mehr Frauen und Kinder, die vornehmlich im Versteck der Bande irgendwo in den Höhlen des südlichen Raschtulswalls leben. Dieser sippenähnliche Verbund bietet zahlreichen Ausgestoßenen Zuflucht.

Hauptsächlichste Ziel sind mittelländische Händler. Diese werden gefangen genommen, um von ihren Familien Lösegeld zu erpressen. Solange werden sie im Versteck der Bande eingesperrt. Wer sich dafür nicht eignet, der findet sich bald auf einem Sklavenmarkt in Mhanadistan wieder. Der Bandenführer Iflas selbst ist schon ein alter Mann, ein Krüppel sogar, und geht nur noch selten selbst mit auf Raubzug. Vom Pferderücken aus jedoch verfügt er noch über tödliches Geschick.

Geb.: 977 BF

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Sippenführer und Räuber

Herausragende Eigenschaften: MU 16, CH 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Säbel 12, Lanzenreiten 16, Reiten 16, Überreden 15, Orientierung 15, Schätzen 13, Wüstenkundig

Beziehungen: groß (gutes Netz an Informanten)

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Iflas ist ein Räuber, mit dem man verhandeln kann und der sich an Abmachungen hält. Er ist zwar Schurke, allerdings sehen zahlreiche Ausgestoßene, die er in die Bande aufgenommen hat, ihn als Vater und Wohltäter.

ZHANDUKAN, WÜSTENRÄUBER

Die Nennung dieses Namens sorgt in den Oasen der Khôm für Angst und Schrecken. Der Zhandukan (tul.: 'die Khoramsbestie') gilt als der übelste und gefährlichste Wüstenräuber, und es beunruhigt Karawanenführer und Reisende umso mehr, dass er kein festes Jagdgebiet hat. Er scheint sich in der gesamten Khôm auszukennen und besitzt ein sicheres Gespür dafür, Notleidende zu überfallen: beispielsweise direkt nach einem Sandsturm oder jene, die nach Wasser dürsten. Dabei kennt er keine Gnade. Häufig tötet er die Führer und Söldner, anstatt sie als Sklaven zu verkaufen. Überlebende berichten, er nähme oftmals regelrechte Hinrichtungen vor. Da er auch bisweilen die Kamele nicht verschont, wird vermutet, er habe andere Ziele als zu plündern. Der Zhandukan trägt eine Gesichtsmaske, und auch seine Männer sind stets verschleiert, so dass niemand weiß, wer zu seiner Bande gehört und wie viele Räuber sie umfasst.

Der Zhandukan war ursprünglich ein Kleinganove, dessen linkes Auge man blenden ließ und ihn aus Unau warf. Er diente fortan als Karawanenführer, aber lotste die Reisenden oft in einen Hinterhalt. Als sein Tun entdeckt wurde, fesselte man ihn und setzte ihn alleine in der Khôm aus. Doch anstatt kläglich zu sterben, rief er den alten Gott Baal-Haraz an, den seine Vorfahren vor dem Erscheinen Rastullahs verehrt hatten. Dieser gab ihm die Kraft, Rache an seinen Peinigern zu nehmen und seinen Hass zu fokussieren. Daher verfolgt er Karawanen mit grausamer Beharrlichkeit und greift gezielt einzelne Händler oder Karawanenführer an.

Geb.: 996 BF

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: glühende Kohle

Kurzcharakteristik: brillanter Wüstenkenner, meisterlicher Räuber

Herausragende Eigenschaften: MU 17, IN 15; Rachsucht 13, Goldgier 9



Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 17, Wurfspere 16, Reiten 13, Orientierung 18, Wildnisleben 14; Wüstenkundig

Besonderheiten: Blakharaz-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

Beziehungen: gering

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Wenn der Zhandukan eine Karawane überfällt, können die Helden nicht auf Gnade hoffen. Seine Überfälle bieten sich an, um die Helden in tiefe Probleme zu stürzen (ein heimtückischer Bogenangriff auf wassertragende Kamele ist nicht abwegig) und um ihnen einen Verfolger auf den Hals zu hetzen, den sie nur mit aller Geschicklichkeit abschütteln können.

ABIDALLU SPINALIS

Der alte Spinalis gilt mit seinen schätzungsweise 60 Jahren als einer der erfahrensten Karawanenleiter der Khôm. Er hat langes, schlohweißes Haar mit (für einen Novadi ungewöhnlich) Locken, trägt einen kurzen Vollbart und hat fast schwarze Augen. Sein wettergegerbtes Gesicht ist etwas weniger scharf geschnitten als bei anderen Novadis – ein Hinweis auf seinen zyklöpäischen Vater. Abidallus Stellung als Anführer einer Karawane ist unbestritten. Er bestimmt den Aufbruch (oft in der Kühle vor Sonnenaufgang), die Route und die Geschwindigkeit. Bemerkt er etwas Sonderbares, pfeift er leise durch seine Zähne.

Als Wanderer zwischen den Welten ist er Fremden gegenüber aufgeschlossen und verfolgt den Kurs der Unauer Schule. Seine Entscheidungen entnimmt er stets dem Fingerzeig Rastullahs: "Zunächst nach Südosten, denn dorthin rief Ar' Raschul den Khômfink nach Sonnenaufgang zuerst."

Während der Arbeit ist er ausgesprochen wortkarg, im Lager des Nachts hingegen gerne schwatzsüchtig. So weiß er von sagenhaften 'Riesenechsen' zu berichten. Natürlich glaubt ihm niemand diese Geschichte.

Sie selbst als Spielleiter oder Spicler aber können seine Kämpfe mit den Achaz und die Begegnung mit den Leviatanim hingegen im älteren (und leider vergriffenen) Abenteuer **Wie Sand in Rastullahs Hand** nachlesen oder nacherleben.

Geb.: 966 BF

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: hellbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Karawanenführer, erfahrener Geschichtenerzähler

Herausragende Eigenschaften: IN 17, KO 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Reiten 14, Sinnenschärfe 15, Orientierung

(Wüste) 16, Sagen/Legenden 11; SF Meister der

Improvisation, Wüstenkundig

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: der alte Wüstenwanderer, der jede Düne kennt – oder zu kennen glaubt. Es sollte für Helden ein Leichtes sein, Abidallu als Freund zu gewinnen.

FACHIM IBN FAQIF IBN FACHIM



Der meist etwas schlampig umherlaufende Fachim fühlt sich von Rastullah erleuchtet, doch das mag daher rühren, dass der Cheriacha seine Sinne gefährlich weit vernebelt hat. Der Salzgänger mit den konfusen, sich selbst mit den Stacheln des Cheria-Kaktus beigefügten Schmucknarben am ganzen Körper ist unter seinen Standesgenossen wenig angesehen. Gilt er anderen als Gefahr für jeden Zug über den Cichanebi, so hält er sich selbst einfach nur für genial. Sein wirrer Blick schweift mal träumerisch, mal gejagt über Welt und Traum, und mehr als einmal hätte er beinahe eine Karawane im salzigen Sumpf verloren – beinahe, denn das Glück (oder Rastullah?) war ihm bislang unverschämt hold, was ihm die übrigen Salzgänger neiden. Sein Leumund ist miserabel, seine Reputation gleich null, aber gerade deshalb ist er für Fremde zugänglich, denn er braucht das Geld für den nächsten Rausch.

Geb.: 996 BF

Haarfarbe: schwarz, zu wirren

Mustern geschoren

Augenfarbe: wässrig-braun

Kurzcharakteristik: kompetenter

(aber chaotischer) Salzgänger

Herausragende Eigenschaften: IN 16;

Innerer Kompass, Einbildungen

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Sinnenschärfe 14, Orientierung 12;

Gabe Gefahreninstinkt 11

Besonderheiten: stark abhängig von Cheriacha

Beziehungen: gering

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Fachim eignet sich als Retter in letzter Not, aber auch als billige (risikoreiche) Alternative zu den teuren Cichanebi-Zügen.

CHADIM BEN YAKUBAN, SCHWERTMEISTER

Großes Ansehen hat Chadim (* 983) im Khôm-Krieg erworben, als er, ein Krieger aus dem Stamme der Beni Schebt, in der *Zweiten Schlacht von Tarfui* gleich sechs Elitekämpfer Al'Anfas erschlug. Er schloss Blutsbrüderschaft mit einem Kampfgefährten der Beni Novad und ehelichte dessen Schwester. In der Oase Hayabeth, wo er sich nach dem Krieg niederließ, betreibt er seitdem eine kleine Schwertschule. Seine Schüler lehrt Chadim innere Ruhe und Gottervertrauen, daher gehören regelmäßige Lehrstunden beim örtlichen Mawdl ebenfalls zur Ausbildung wie die Meditation in der Wüste.

Oft kommen Stammeskrieger zu Chadim, um bestimmte Techniken und Kniffe zu erlernen und um von ihm die glorreichen Geschichten aus dem Khômkrieg zu hören. Ihnen verhilft er bisweilen auch zu Aufträgen, an denen der geschäftstüchtige Schwertmeister auch selbst verdient.

Verwendung im Spiel: Der Kampfstil, den Chadim lehrt, kann frei bestimmt werden. Möglich ist eine Anlehnung an den Al-Halan-Stil (MBK 124), aber auch ungewöhnlichere Richtungen, wie etwa der Kampf mit der Dschadra, sowohl zu Fuß wie auch zu Pferd, sind denkbar. Zu Weiterbildungszwecken kann man bei Chadim Sonderfertigkeiten erlernen. Interessenten kann Chadim aus seiner Vielzahl an Bekannten Söldner oder Karawanenführer vermitteln.

AMUL AL-HINNJ, MAULTIERZÜCHTER

Die Mherweder Maultierzucht al-Hinnj ist im ganzen Tulamidenland weithin gerühmt – und darüber hinaus zumindest bei Kennern bekannt. Schon seit 40 Jahren gilt die einzige Aufmerksamkeit des Amul al-Hinnj (geboren 965 BF) seinen Tieren – und natürlich dem erworbenen Reichtum. Der kleinwüchsige, keine acht Spann messende Amul ist ein geschickter und hartnäckiger Feilscher, der seine Handelspartner ehrt, indem er sie nach dem Geschäft aufs Vorzüglichste bewirtet. Doch wo viel Ruhm ist, da ist auch Neid, und so versuchen die konkurrierenden Viehzüchter Mherweds schon seit Jahren, Amul das Geheimnis zu entreißen, das seine eigentlich unfruchtbaren Maultierstuten fohlen lässt. Auf diesen Schatz geben Amul und seine Kinder jedoch sorgsam Acht. Sowohl Barriq (geboren 992 BF), der einzige Sohn und designierte Nachfolger Amuls, wie auch die sieben Töchter sind begehrte Partien, erhofft man sich doch Reichtum und das Wissen um die erfolgreiche Zucht. Nur Kedime (* 1009), die sechste Tochter, wird wohl länger unverheiratet bleiben, denn sie ist eine ambitionierte Sharisad. Ihre hochgewachsene, schlanke und grazile Erscheinung veranlasst Spötter dazu, hinter vorgehaltener Hand die Vaterschaft Amuls infrage zu stellen.



Verwendung im Spiel: Fast so lange wie er die Maultierzucht betreibt, birgt Amul ein wichtiges Geheimnis. Er ist Geweihter der Tsa, und verborgen in seinem Haus befindet sich ein kleiner Tempelraum. Aus Furcht vor den abergläubischen und Echsen hassenden Novadis offenbart er sich auch anderen Zwölfgöttergläubigen nur dann, wenn er mit ihrer Schweigsamkeit rechnen kann. Die Fruchtbarkeit seiner Stuten führt er auf alchimistische Wundermittelchen zurück, deren Zusammensetzung auch das Interesse der örtlichen Magierakademie geweckt hat.

NAZIR BEN JEHU

Der stämmige und unentwegt lächelnde Nazir (geboren 998 BF) betreibt die vielleicht berühmteste Porzellanwerkstatt in der Unterstadt Unaus. Neben Fertigungen für die reiche Unauer Oberschicht nimmt Nazir auch Aufträge aus dem Ausland an. Insbesondere im Lieblichen Feld sind die zerbrechlichen Kunstwerke mit dem Falkenmonogramm heiß begehrt.

Seinen guten Ruf verdankt der (selbst nur mäßig begabte) Erbe einer Unauer Alchimistendynastie allerdings der Arbeit seiner Frau Ayrina (* 1001). Die schüchterne Novadi ist eine wahre Meisterin in der Kunst, die weiße Tonerde des Szintotals in zartes Geschirr und filigrane Figurinen zu verwandeln. Sie liebt

ihre Arbeit und schätzt den Wohlstand, den ihre Familie dadurch gewonnen hat, weshalb sie Nazir gerne den Ruhm überlässt.

Verwendung im Spiel: Da Ayrina nicht offen ihren Geschäften nachgehen kann, braucht sie hin und wieder die Hilfe Außenstehender, etwa um Nazir sowie ihre kostbaren Werkstücke in ferne Länder zu begleiten. Als fähige Alchimistin kann sie Helden, die ihr Geheimnis zu wahren wissen, mit Rat und Tat zur Seite stehen.

BRUDER BARTEZIO VON KUSLIK

Reisende, denen Bruder Bartezio begegnet, ein vierschrotiger, sonnengebräunter Mann mittleren Alters (*985), dessen dunkles Haar an den Schläfen silbern wird, sind zurecht erstaunt: Er ist wahrscheinlich der einzige Geweihte des Meeressgottes, der die Wüste bereist. Hier, wo das Wasser selten und kostbar ist, glaubt Bartezio mit seiner Mission auf fruchtbaren Boden zu stoßen. Unbeirrbar predigt er von der Macht Efferds, wirkt vor den Augen staunender Novadis Liturgien – und stößt doch immer wieder auf Ablehnung. Die Wüstensöhne sind zu stolz, um sich von einem Fremdling über Religion belehren zu lassen, und glauben nur an üblen Zauber.

Doch der Bruder verzagt nicht und ist seit einiger Zeit sogar zu einem Mitreisenden ge-

kommen. Er fand einen halb verdursteten jungen Novadi in der Wüste, pflegte ihn gesund, nahm ihn mit sich und gab ihm den Namen Efferian. Der Novadi-Junge mag um die zehn Götterläufe alt sein, kann sich an seine Vergangenheit nicht erinnern, liebt Bruder Bartezio von Herzen und unterstützt ihn, wo er nur kann.

Verwendung im Spiel: Der störrische Bruder Bartezio und sein junger Gehilfe geraten regelmäßig in Gefahr, wenn sie von den Sippen davongejagt oder gar eingesperrt werden. Ihnen zu helfen, kann Aufgabe einer Heldengruppe sein – und Bartezio ist eine wertvolle ortskundige und wohlgesonnene Informationsquelle für andere Zwölfgöttergläubige.

VANJESCHA ROGGENFELDT

Als langjährige Kontorleiterin des Handelshauses Surjeloff in Kannemünde ist sie froh, Landsleute mit Geschichten aus der Heimat zu empfangen. Bei einem tulamidischen Tee und bornländischen Honigleckereien werden jedoch nicht nur Nachrichten ausgetauscht. Vanjescha (* 978) ist immer auf der Suche nach zuverlässigen 'Problemlösern', die Handelszüge begleiten und neue Waren und Wege erforschen. Somit kann sie sowohl Auftraggeberin als auch Helferin sein, wenn jemand aus Unkenntnis der hiesigen Sitten Probleme mit Novadis bekommt.

PERSÖNLICHKEITEN SELEMS UND DER ECHSENSÜMPFE

JOSMABITH SABA MARBOD.

ORDENSLEITERIN DER POIONITEN

Josmabiths Berufung zur Ordensmeisterin der Noioniten ist umstritten, da sie selbst halb wahnsinnig ist. Drei Seelen streiten in ihrer Brust: Zuweilen nennt sie sich 'Relyta Nudred', ab und an auch 'Shomata Nanderos'. Daher ist ihr Verhalten unberechenbar: zaghaft und fast apathisch das eine Mal (Josmabith), manchmal entschieden oder gar rücksichtslos (Shomata), dann wieder visionär (Relyta). Während Josmabith dem Puniner Ritus zugetan ist, spielt Shomata mit dem Gedanken, den Orden verstärkt an den Al'Anfaner Ritus zu binden, und Relyta wiederum predigt von der altbewährten Neutralität des Ordens. Josmabith, die sich selten außerhalb des Ordenshauses in Selem aufhält, ist sich der widerstrebenden Persönlichkeiten durchaus bewusst, sieht sie jedoch als Gabe ihres Gottes an. Für sie ist es, als würde sie zu allem die Meinung guter Freundinnen einholen, die sich in ihren Kenntnissen perfekt ergänzen.

Geb.: 981 BF

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillante Seelenheilerin und Ordensleiterin

Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 15

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Heilkunde Seele 17, Menschenkenntnis 15,

Überzeugen 12

Besonderheiten: Drei Persönlichkeiten hausen in einem Körper, so dass sich die Werte und Kenntnisse je nach vorherrschender Seite verändern.

Beziehungen: ansehnlich (bei Boron-Gläubigen), ansonsten hinlänglich

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: als Heilerin eines seelisch angeschlagenen Helden oder Ansprechpartnerin für alle Fragen geistige Umnachtung betreffend; kann innerhalb der Boron-Kirche wegen ihrer verwirrenden Führungsweise des Noioniten-Ordens zu Konflikten führen.

BRUDER CHRIAZZL VON DEN POIONITEN

Chriazzl (* 947) ist ein Achaz, der sich im Selemmer Noionitenkloster der Seelsorge Verwirrter und Wahnsinniger verschrieben hat. Dass es sich bei diesen hauptsächlich um Menschen handelt, stört den weltoffenen Achaz überhaupt nicht. Er wuchs in Selem im Schmelztiegel echsischer und menschlicher Kultur auf und wandte sich kurz nach seiner letzten Häutung an das Kloster, wo er nach längeren Anstrengungen auch auf-



genommen wurde. Chriazzl ist mittlerweile recht kompetent im Umgang mit den Patienten und außerdem sehr am echsisch-menschlichen Verhältnis interessiert.

Verwendung im Spiel: Chriazzl kann als sehr umgänglicher Kontaktmann zwischen Achaz und Menschen in Selem und auch in den Echsen Sümpfen dienen, wo er über einige Bekannte wie den Kristallomanten Skar Shr Szinth verfügt.



HILBERT VON PUSPEREIKEN, SAUROLOGE

Obwohl er Graf von Pusperеiken ist, einem bornischen Dorf unweit von Neersand, hat der auch nach Jahren unter der Sonne noch bleiche Nordländer sein Gut schon lange nicht mehr gesehen. Stattdessen führt der mitteil-same und an gepflegter Konversation inter-essierte Magister der Halle des Quecksilbers Ausgrabungen und Expeditionen für verschie-dene Institutionen und Gönner durch, bei den-er er auch selbst kräftig mit anpackt. Der einstige Schüler des Erzmagiers Rakorium Muntagonus ist heute dessen Vertrauter und designierter Nachfolger; schon hat der Ruf des großen Saurologen, dessen (Verschwörungs-) Theorien Hilbert teilt, auf ihn abgefärbt.

Geb.: 990 BF

Haarfarbe: hellblond *Augenfarbe:* graugrün

Größe: 1,73 Schritt

Kurzcharakteristik: meisterlicher Verwandlungs-zauberer, Verschwörungstheoretiker und Expe-ditionsleiter, brillanter Überlebenskünstler

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, KO 14; Neugier, Alpträume

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Wildnisleben 15, Geschichtswissen (echsisch, soweit den Menschen bekannt) 14, Götter/Kulte (südaventurische und vergangene Kulte) 15, Magiekunde 14, Alchimie 12; Kenntnis diverser Sprachen (oft mit starkem bornländischen Akzent) und Schriften, auch des Echsischen; Dschungel-, Maraskan-, Wüsten- und Sumpfkundig

Herausragende Zauber und Rituale: (Objekt, Umwelt) Analys 13, Claudibus 12, Penetrizzel 14, Xenographus 8; viele Sprüche der Merkmale Objekt und Umwelt kompetent bis meisterlich; SF Zauberzeichen

Besonderheiten: theoretische Kenntnisse der Kristallomantie

Beziehungen: hinlänglich (gilt als etwas versponnen)

Finanzkraft: hinlänglich bis groß (je nach derzeitigem Gönner)

Verwendung im Spiel: der Leiter großer archäologischer und arkanohistorischer Expeditionen in Khôm, Mhanadisten, Echsen-sümpfen und auf Maraskan; Berater in saurologischen Fragen (dabei aber voreingenommen)

TUBAREK AL'KAÏN DER TAUSENDJÄHRIGE

Der uralte Magier ist eine Gestalt der Legenden. Er taucht bereits in Märchen zu Rashtul al-Scheik auf, in dessen Gefolge er als 'Wandler des Lebens' und Elementarbeschwörer des Eises beschrieben wird. Als 'Tubalkain mit dem kalten Herzen' war er einer der gefürchtetsten Magiermogule. Alten tulamidi-schen Legenden nach opferte er, der Sultan des mächtigen Reiches Djar'Nod, die Lebenskraft seines Landes und seiner Untertanen, um selber Unsterblichkeit zu erlangen.

Manche bringen ihn gar mit dem Hriosari, einem legendären Eismagier des Nordens, in Verbindung.

Tubalkain strebt nicht mehr nach irdischer Macht über die vergänglichen Reiche vergänglicher Menschen. Alleine die großen Umwälzungen der letzten Jahre, Borbarads Erscheinen und die neuen Heptarchien bringen ihm Abwechslung in der endlosen Monotonie seines Lebens.

In Selem ist der vornehme und ewig fünfzigjährige Tulamide Tubarek bekannt, der in einem der wenigen erhaltenen Paläste in Alt-Elem inmitten alter tulamidischer Pracht residiert. Er beobachtet die Stadt, benom-men von deren brütendem Fiebertraum, und wird nur durch Fremde und Ereignisse auf-geschreckt, die ihm Abwechslung bringen. Zornig kann er mit der vollendeten Kraft über das Eis ein tödlicher Gegner sein, aber auch als Gönner von tulamidischer Großzügigkeit Paläste und unermessliche Schätze verschen-ken – nur um sie wieder zurückzufordern, wenn es ihm gefällt.

Verwendung im Spiel: In Abenteuern mag Tubalkain der Puppenspieler sein, der die Helden lenkt, um sich Abwechslung zu ver-schaffen, aber auch ein Auftraggeber, der Informationen sucht oder schlichtweg inter-essiert ist an der Gesellschaft aus fernen Ländern, schönen Frauen und gebildeten Künstlern. Eine besondere Beziehung verbind-et ihn mit der ewigen A'Sar (siehe S. 162). In einem ewigen Wettstreit liegen sie in einer Fehde, in der Helden Figuren auf einem ge-waltigen Spielfeld sind und dessen letzter Sieg beiden doch nur wieder ewige Langeweile be-scheiden würde. Von seinen Fähigkeiten her darf er als *Verhüllter Meister* gelten.

YZ'CHRG.

EIN MARU-SÖLDNERFÜHRER

Als die Schlange von Maraskan ihre Vorberei-tungen für ihre Landung in den Echsen-sümpfen traf, schuf sie einige wenige besondere Marus, die sie als Anführer ihrer Streitmacht einzusetzen gedachte. Yz'Chrg, mit 11 Spann selbst für einen Maru sehr groß, ist eine dieser besonderen Züchtungen. Nach der Schlacht am Szinto im Jahr 1025 BF gelang es ihm jedoch, sich dem Einfluss der Skrechu zu entziehen. Seitdem marodiert er mit seiner Truppe aus etwa drei Dutzend Marus durch die Sümpfe und deren Randgebiete.

Als Anhänger des Kr'Thon'Chh kennt er kei-ne Skrupel, von Menschen, Achaz oder seiner alten Herrin, der Skrechu, Aufträge anzu-nehmen – je blutrünstiger oder fordernder, desto besser. Yz'Chrg besitzt ein Artefakt der Skrechu, das ihm einmal im Monat die Ver-wandlung in einen haarlosen, hünenhaften Menschen mit ungesunder Hautfarbe und gelben Augen ermöglicht. Er nennt sich dann Ysrik und genießt als solcher den Ruf eines unheimlichen, aber gnadenlos erfolgreichen Söldners.

Geb.: 1004 BF

Schuppenfarbe: dunkelgrün *Augenfarbe:* gelb

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kämpfer, erfahrener Anführer

Herausragende Eigenschaften: MU 17, KL 13, KO 18; Jagdfieber 9, alle typischen Vor- und Nachteile eines Maru (unter anderem *Blut-rausch*, siehe ZBA)

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Säbel 16, Raufen 16, Kriegskunst 11; passende Sonderfertigkeiten für den Kampf mit zwei Skla-ventods, Biss, Schwanzschlag

Besonderheiten: Sein Biss ist giftig (Wirkung ähnlich dem Feuerskorpion, siehe ZBA 174).

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Yz'Chrg kann mit seinen Söldnern entweder als recht unabhängiger Agent der Skrechu oder als gemieteter Kämpfer in Erscheinung treten. Seine Aufträge zieht er mitunter auch in Menschengestalt an Land, ohne dass die Auftraggeber wirklich wissen, was für eine Truppe sie da angeworben haben.

V'CRS'SRA,

EINE SPRECHENDE FLUGECHSE

Vor einigen Jahren tauchte eine sprechende Flugechse an der Chrs H'Ranga, der Treppe der Götter, in den östlichen Echsen-sümpfen auf und machte sich den örtlichen Achaz-stamm Untertan. Sie nennt sich V'Cr'sSra und bezeichnet sich selbst als Botin Chr'Ssir'Srrs, des Geflügelten Zerschmetterers. Sie soll ih-ren eigenen Worten nach die Ankunft des Windgottes vorbereiten. Inzwischen hat sie ei-nige umliegende Achazstämme unterworfen und versucht ihren Einfluss weiter auszudeh-nen. Allerdings scheint ihr Einflussbereich im Moment zu stagnieren. Seltsamerweise hat sie bisher nicht versucht, die archaische Stadt Ssd'L zu erobern, die in der Nähe von Chrs H'Ranga liegt.

V'Cr'sSra verfügt über beeindruckende Fä-higkeiten unbekannter Natur, die vor allem im Bereich der Luft- und Wetterbeeinflus-sung liegen. Über die Pläne der Flugechse gibt es nur wenige Gerüchte in den Sümp-fen. Sie soll nach ausgezeichneten Orten und Objekten suchen. Wahrscheinlich ist, dass diese mit dem Kult des Chr'Ssir'Ssr verbun-den sind, insbesondere wenn man V'Cr'sSras Worten bezüglich ihrer Anwesenheit Glau-ben schenkt.

Verwendung im Spiel: V'Cr'sSra spinnt, ähn-lich der Skrechu, im Hintergrund ihre Fä-den, um ihre eigenen Pläne zu erfüllen. Im Moment versucht sie, ihren Einfluss auszu-dehnen und Informationen zu sammeln. Die Schlange von Maraskan scheint ihr dabei aber im Weg zu sein, und so wird es über kurz oder lang zu Kämpfen zwischen den beiden Seiten kommen. Helden könnten ihr unwis-sentlich helfen oder ihr in die Quere kom-men.



NJG'ZSHRR, EINE FAHRENDE HÄNDLERIN DER ACHAZ

Die Händlerin Njg'Zshrr (geboren 978 BF) und ihre Hornschse Trztsk sind ein seltsamer Anblick. Während die Achaz mit den zwei verschiedenfarbenen Augen (links grün und rechts golden) auf der Schädelplatte des Tieres sitzt, transportiert sie ihre Waren auf dem Rücken der Echse. Wild durcheinander sind dort die verschiedensten Güter festgebunden. Njg'Zshrr handelt vor allem mit Edelsteinen, Metallen und Kräutern, die sie als eine der wenigen Händler zwischen den Dörfern und Städten der Achaz transportiert. Sie hat sogar Meteoreisen im Sortiment, das ihrer Aussage nach aus dem Unterwasserreich Wahjad stammen soll. Njg'Zshrr, die über die Gabe des Magiegespür verfügt, fragt jeden neuen Bekannten nach einem 'Salamander-Artefakt', das einmal im Besitz des Königs der Cisk'Hr gewesen sein soll. Die Suche danach zieht Njg'Zshrr immer wieder an andere Orte, und dies hat die Achaz zu einer sehr weltoffenen und freundlichen Person gemacht.

Verwendung im Spiel: Njg'Zshrr kann verirrt Helden in den Echsensümpfen die letzte Rettung sein. Sie kann ihnen notwendige Waren verkaufen oder als Ortskundige dienen. Vielleicht ist sie aber auch die Auftraggeberin für die Erschließung neuer Handelspartner (egal ob Mensch oder Achaz) oder für die Suche nach dem Salamanderartefakt.

ZAF SHAR ZHT,

SSAD'NAVY-HOHEPRIESTER AUS SSD'L
Der Hohepriester des Ssd'Navv ist einer der mächtigsten Achaz der Stadt Ssd'L, nutzt seinen Einfluss aber nur sehr selten aus. Da sich kein lebender Achaz mehr daran erinnert, wie Zaf Shar Zht nach Ssd'L kam, haben sich mittlerweile verschiedene Legenden über ihn gebildet. Er soll schon seit Jahrtausenden leben oder gar aus der Zukunft kommen, um ein großes Unglück zu verhindern. Seine mysteriösen Zauberkennntnisse haben schon einige Kristallomanten zu Zaf Shar Zht geführt, um von ihm zu lernen. Allerdings scheint der Hohepriester sehr eigen zu sein, und bisher hat fast jeder dieser Suchenden Ssd'L erfolglos verlassen. Von Nichtechsen hält Zaf Shar Zht nicht viel und behandelt sie von oben herab.

Geb.: unbekannt (Aussehen eines erwachsenen Achaz im besten Alter)

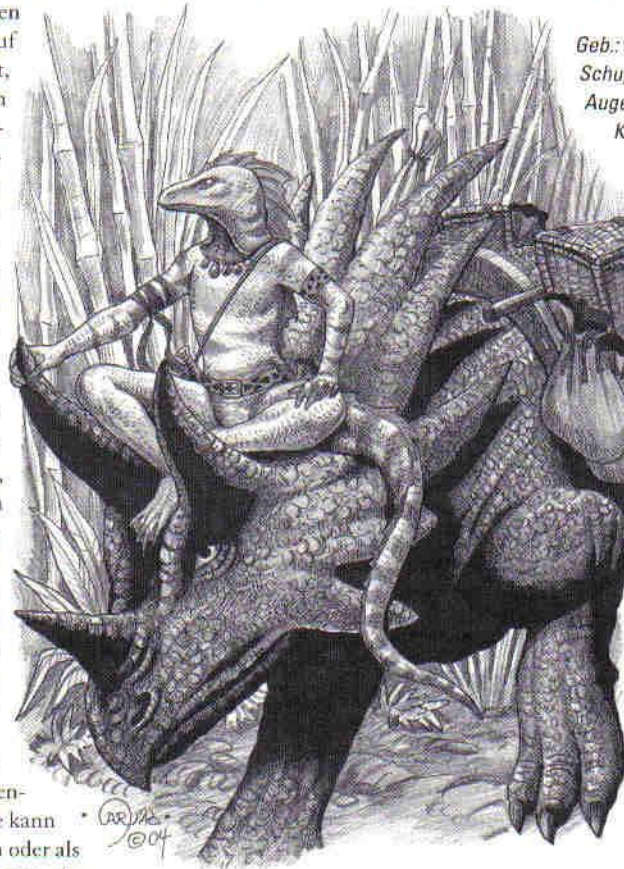
Schuppenfarbe: braun mit grünen Tigerstreifen

Augenfarbe: olivgrün

Kurzcharakteristik: kompetenter H'Ranga-Priester, durchschnittlicher Zauberer (Temporal, Objekt)

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 17;

Altersresistenz, Arroganz 10



Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Selbstbeherrschung 12, Geschichtswissen 13, Götter/Kulte 11, Sagen/Legenden 12

Herausragende Zauberei und Rituale:

Immortalis 8, Tempus Stasis 9

Besonderheiten: Zav Shar Zht werden weitreichende Kenntnisse der Zeitmagie zugeschrieben, darunter das Ritual des Chr'Szess'Aich – allerdings mag dies auch nur ein Gerücht sein, das er selbst nährt.

Beziehungen (unter Achaz): hinlänglich

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Im Spiel kann Zav Shar Zht als mysteriöser Auftraggeber oder auch Gegenspieler in den Echsensümpfen dienen. Viele seiner Pläne scheinen sich erst in der Zukunft zu erfüllen. Seine Absichten sind daher oft ungründlich, was ihn vielseitig einsetzbar macht.

XCHAQ'ZZIM,

PRIESTERIN DER ZSAHH

Die Priesterin aus Krs'Zzah zieht Zssahs Blick auf sich, indem sie ihren roten Rückenschild auffällig bunt einfärbt. Ihre Schuppen schimmern durch ein aufgetragenes Harz im Sonnenlicht in den verschiedensten Grüntönen. Xchaq'Zzim ist umgänglich, klug, aber von einfachem Gemüt.

Seit ihr Heimatkloster von Agenten der Skre-

chu angegriffen wurde und sie als einzige entkam, ist sie unter den Achaz wohl eine der Hauptgegnerinnen der Skrechu-Nester auf dem Festland. Die wahre Identität ihrer Gegnerin ist ihr jedoch unbekannt.

Geb.: 989 BF

Schuppenfarbe: hellgrün-dunkelgrün gestreift

Augenfarbe: kupfern

Kurzcharakteristik: kompetente Priesterin, unerfahrene Strategin

Herausragende Eigenschaften: MU 13, CH 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Dolche 7; Liturgiekennntnis 10, Meisterin der Improvisation

Liturgien: EIDECHSENHAUT, TSAS LEBENSCHUTZ

Besonderheiten: spricht nur wenige Broken menschlicher Sprachen.

Beziehungen: minimal, hinlänglich unter Achaz

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Xchaq'Zzim befürchtet angesichts des Kampfes, den das Kalifat mit den Skrechu-Monstrositäten austrägt, dass die Novadis vor den friedlichen Achaz nicht Halt machen werden. Sie hat schon einmal die Hilfe von Menschen in Anspruch nehmen müssen (s. AB 95) und kann sich gezwungen sehen, über Skar Shr Shzinth oder andere Vertraute erneut mit der Welt der Warmblüter in Verbindung zu treten.

SKAR SHR SHZINTH, KRISTALLOMANT

Skar Shr Shzinth sieht sein Volk zugleich im Licht des alten Glanzes wie unter dem fallenden Schatten einer unnennbaren, drohenden Gefahr. Der Archaische Achaz hat, einer Vision folgend, mehrere Stammeshäuptlinge verdrängt und ihre Stämme und Sippen zu den Zansch'Jrr, dem heute zahlenmäßig größten Achaz-Stamm vereint. Er gab sein Häuptlingsamt jedoch bald auf, um sich ganz der Suche nach dem Krsh'Tsh'Kt, dem prophezeiten Verkünder der (echsischen) Erneuerung, zu widmen. Der begnadete Kristallomant führt ruhelos Expeditionen auf den Spuren dieses mythischen Heilsbringers und zur Vervollkommnung alter echsischer Zaubermacht. Auf seiner Flugechse ist er in einem Mond über Selem oder Krs'Zzah, in einem anderen über H'Rabaal oder Maraskan zu erblicken.

Geb.: 983 BF

Schuppenfarbe: dunkelgrün **Augenfarbe:** gelb

Kurzcharakteristik: brillanter Zauberer (Merkmale Objekt, Hellsicht), durchschnittlicher Diplomat und Häuptling

Herausragende Eigenschaften: MU 14, IN 16

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

Wildnisleben 16, Reiten (Flugechse) 14;

Ritualkennntnis (Kristallomant) 15, Sumpfkundig



Herausragende Zauber und Rituale: Analys 17, Stillstand 10, Vipernblick 12; Ewige Wegzehrung, Kristallkraft bündeln

Besonderheiten: spricht Garethi und Tulamidya
Beziehungen (unter Achaz): ansehnlich
Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Skar eignet sich gut als Mittler zwischen Menschen und Achaz, kann aber auch schnell zum Gegenspieler der Helden werden, wenn diese die Echsen ihres alten Erbes, heiliger Reliquien oder magischer Artefakte berauben wollen. Er unterhält Kontakte zu Achaz und auch Menschen an den unterschiedlichsten Orten des aventurischen Südens.



EINER DER H'CHAZZ, EIN PRIESTER DER ZILITEN

Dieser Einsiedler wacht über geheime, Ssad'Huar heilige Laichgründe der Ziliten in den Tiefen der Sümpfe. Auf seine ganz eigene Art schützt er das unscheinbare Heiligtum vor Entdeckung, indem er Verirrten und Hilfesuchenden beisteht – wonach sie in seinen Augen keinen Grund mehr zum Bleiben haben. Offensichtlich aggressive Eindringlinge jedoch führt er unbarmherzig in die tiefsten Sumpflöcher, in die Reviere von Schlingern und zu verseuchten Wasserstellen, und der Geruch der BEUTE (siehe den gleichnamigen Hexenfluch) haftet ihnen an.

Geb.: 859 BF

Schuppenfarbe: silbergrau

Augenfarbe: tiefschwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Heiler und Sumpfgänger, kompetenter Priester

Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 15; Gefahreninstinkt

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: körperliche Heilkunde-TaW 12+, Orientierung 12; Sumpfkundig

Besonderheiten: verfügt über Kräfte, die in ihrer Wirkung unter anderem den Liturgien ALTE SCHUPPEN und SCHUTZ DES GELEGES, aber auch bestimmten Hexenzaubern und -flüchen ähneln. Versteht Rssahh, kann sich Nicht-Ziliten aber nur durch Gestik verständlich machen.

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Der H'Chazz kann Retter in der Not sein, wenn die Helden sich in den Sümpfen verirren, an schweren Giften oder Krankheiten leiden (die er, wenn er kann, heilt, damit sie die Laichgründe nicht beschmutzen können). Andererseits kann er die Helden auch als Bedrohung seines Heiligtums sehen und versuchen, sie zu vertreiben oder im Extremfall sogar auszumerzen.

PERSÖNLICHKEITEN AUS DEN GEBIETEN DER FERKINAS

YISTARRECH, LETZTER DER BEM SURQHAR

Der Ferkina mit dem hüftlangen Zottelhaar errang nacheinander in mehreren Stämmen durch Zweikämpfe die Häuptlingswürde. Alle diese Stämme wurden im Kampf mit Armeen des Flachlands vernichtet. Seither ist er unter Ferkinas als 'der Todbringer' bekannt. Nach eigener Aussage hat er das Feuer im Ringkampf besiegt, tatsächlich deuten hunderte kleine Narben an seinem Körper auf einen Kampf mit einem Elementarwesen hin. Er gilt als unberechenbar und soll Trophäen von exotischen Tieren sammeln.

Geb.: 999 BF

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** hellgrün

Kurzcharakteristik: erfahrener Ferkina-Führer, brillanter Kämpfer

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 17, KK 16; Schnelle Heilung, Jähzorn 9

Herausragende Talente: Ringen 17, Reiten 15;

Gabe Prophezeien 17

Besonderheiten: Magiedilettant (Hexenknoten

14, Feuerbann 9)

Verwendung im Spiel: ewiger Gegner, der sich immer wieder entzieht und die Länder rund um den Raschtulswall terrorisiert. Unter besonderen Umständen ist er eventuell bereit, seine seherischen Fähigkeiten auch für Fremde einzusetzen.

HAYDAR SHURSHED

Haydar der Jäger (* 997) ist ein Besessener (siehe AZ 71), doch kein Tiergeist wohnt in ihm. Als eine Gruppe Fremder die Berglöwin getötet hatte, der er in Liebe zugetan war, ließ sich Haydar von einem Schamanen mit dem Ritual 'Pfad der Blutrache' belegen. Danach schlachtete er den Schamanen und nahm dessen Blutgeist in sich auf. Nun ist Haydar unterwegs auf der Spur der Blutlosen, denen seine Rache gilt. Zuweilen gewinnt der Schamane die Oberhand (Ardavan iban Umâr ist sein Name) und sucht nach einem Weg, seinen Wirtkörper zu verlassen oder völlig zu übernehmen.

Verwendung im Spiel: Haydar kann den Helden überall im Land der Ersten Sonne oder sogar darüber hinaus begegnen; sein Rachefeldzug macht auch vor den Nachfahren, Verwandten und Geliebten der Täter von einst nicht halt. Vom Mitbewohner seines Körpers können die Helden viel über den Glauben der Ferkinas und das Phänomen der Besessenheit erfahren.



JIKHAB IBAN TSCHARIK

Der Schamane und Shahr der Bân Sharîda am Ostrand des Khoram-Gebirges ist vernarrt in seine magische Macht und kaum weniger habgierig als faul – daher tritt er auch für friedlichen Handel mit den Talbewohnern ein. Ohne den bescheidenen Luxus glaubt er kaum mehr leben zu können. Um seine Ziele zu erreichen, sind ihm fast alle Mittel recht (als Schamane sieht er sich über den Stammesregeln stehend), und er ist sehr verschlagen.

Für einen Ferkina ist Jikhab (* 971) recht alt. Er hat spärliches weißes Haupthaar, einen schütterten Zottelbart und kaum noch Zähne im Mund. Sein Gesicht ist über und über von rituellen Brandnarben und Hautritzungen gezeichnet, die er sich zur Beschwichtigung der Geister beigebracht hat.

Verwendung im Spiel: Obwohl er zu wüstem Aberglauben neigt, ist Jikhab vernünftigen Argumenten durchaus zugänglich. Seit er den Sieben Gezeichneten bei der Suche nach Bastrabuns Bann behilflich war, empfiehlt ihn die Khunchomer Akademie als Kontaktperson, wenn jemand die Bräuche der Ferkinas studieren will.

BURKAD AL'SHAFIR, EREMIT

Einst war der großartige Alchemist und Geschichtskundler Khedive am Hof des Kalifen Abu Dhelrumuns und galt als mächtigster seiner Wesire. Mit dessen Tod verschwand auch die schützende Hand, und Sultan Mustafa von Unau (der später Kalif werden sollte) setzte seine Meuchler auf Burkad an, da dieser ein unverhohlener Kritiker des jungen Sultans war.

Burkad überlebte einen Giftanschlag und entkam den Meuchlern. Seit jenen Tagen im



Jahre 1010 BF lebt Burkad als Eremit im Khoram-Gebirge, immer noch in der Sorge, verraten zu werden, obwohl der Kalif sich seit vielen Jahren nicht mehr für Burkads Schicksal interessiert hat. In den Oasen und Dörfern ringsum kennt man ihn als den weisen Alten, weiß jedoch nichts über seine frühere Stellung.

Verwendung im Spiel: Burkad kann ein wertvoller Informant sein, wenn es gelingt, sein Misstrauen zu überwinden. Er ist nicht nur ein profunder Kenner der tulamidischen Geschichte, sondern ist mit den Gebräuchen des Kalifenhofes vertraut und versteht sich auf die Verarbeitung von Kräutern und das Herstellen von Elixieren.

AYSHAL AL'YESHINNA



Die Königin der Amazonen von Keshal Rondra stammt (wie auch Hochkönigin Gilia) noch in direkter Linie von der Ordensgründerin Ayla al'Yeshinna ab – und wie jede ihrer Vorfahrinnen hat auch sie sich den Beinamen al'Yeshinna ('die Tapfere') wieder verdient. Sie ist eine Veteranin der größten Schlachten der Neuzeit: In der Ogerschlacht focht sie noch unter ihrer Mutter Shalimah, während des Orkensturms und der Schlacht an der Trollpförte führte sie selber ihre Kriegerinnen ins Feld. Im Gegensatz zur Hochkönigin vertritt Ayshal nach wie vor die traditionelle Seite der Amazonen und regiert diese strikt nach den alten Regeln des Volkes. Von unnachgiebiger Härte ist indes auch ihr Kampf gegen die heidnischen und patriarchalischen Stammesgesellschaften der Ferkinas und Novadis im Raschtulswall und Amhallassih, deren Angriffe das Mittelreich dadurch oft gar nicht erreichen.

Geb.: 1. Boron 991 BF

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: brillante Kriegerin, kompetente Herrscherin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 15, GE 17

Herausragende Talente: Säbel 18, Menschenkenntnis 9, Wildnisleben 13, Kriegskunst 14

Besonderheiten: Ayshals Vater ist Emir Dschelafan al-Tergau, dem die damalige Königin Keshal Rondras unbekannt war. Die Tochter selbst weiß davon, kämpft jedoch trotzdem gegen den Rastul-Glauben.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Die unnahbare Herrscherin ist im umkämpften Bosquieren die oberste zwölgöttliche (beziehungsweise vor allem rondriatische) Autorität und mag Helden im Kampf gegen Ferkinas oder Novadis eine wichtige Verbündete sein. Mit Männern lässt sie sich jedoch nur dann näher ein, wenn sie diese für würdig hält, ihr die noch ausstehende Erbin zu zeugen.

DIE GROSSMEISTER DER ELEMENTE

Die sagenumwobenste Magierakademie des Kontinentes, das 'Ewige Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall' besteht aus sechs elementaren Fakultäten, die von jeweils zwei Großmeistern geleitet werden. Von diesen ist noch immer wie zur Gründungszeit einer der gildenmagischen, einer der druidischen Tradition verpflichtet. Da es vor der Öffnung des Konzils 1011 BF nur zwei Möglichkeiten gab, die Schulzeit zu beenden – den Aufstieg zum Großmeister oder den eigenen Tod – sind die meisten Fakultätsvorstände steinalt.

Eine Ausnahme hierbei ist **Halman Sandström** (* 990), der seinem jüngst verstorbenen Großvater Reto als Großmeister des Wassers nachfolgte. Der schlanke Halman mit dem schwarzen Lockenschopf ist ein begabter Musikant, der der Kabasflöte schnuckelvolle Melodien zu entlocken weiß. Allzu oft erzählen sie vom Meer, das er gerne bereisen würde, wie es seine Grangörer und Khunchomer Vorfahren getan haben. Halman steht im Schatten seines druidischen Kollegen **Chalef al-Charak** (* 956), der als Meister der Mahlströme gilt.

Chalef verbindet eine alte Fehde mit dem Hüter der Lohe **Eslam Abd-al-Angru** (* 957), dem einäugigen Großmeister des Feuers. Angeblich soll die Animosität bis zu den Nachbardörfern zurückreichen, aus denen die beiden als Kinder geraubt wurden. Derzeit hat Eslam größere Sorgen: Der gildenmagische Großmeister des Feuers und Sprecher des gesamten Konzils – nach der hesindianischen Ästhetik ist die Sprache die dem Feuer zugeordnete Kunst – **Pyriander di Ariarchos** (* 962) gilt als auf einer Expedition verschollen. Der von innerer Glut erfüllte Magus mit der sanften Stimme stand im Zentrum des Widerstandes der arkanen Zunft gegen die Rückkehr Borbarad, deren welterschütternde Bedeutung er schneller als viele seiner Kollegen richtig erkannt hatte – wohl auch, weil er generell

in anderen Zeiträumen als Normalsterbliche denkt.

Die Aufgabe des Sprechers fällt damit eigentlich Eslam zu, der sich jedoch mit der zunehmenden Öffnung Drakonias schwer tut und gildenmagische Besucher meidet. Die Lücke schließt Pyrianders Meisterschüler **Falleander Fulmacca** (* 986), ein extrovertierter Feuermagier aus Almada, der ein wenig zu überzeugt von der Allmacht seines Elements ist. Sein durchdringender Blick hat schon so manches Gegenüber verwirrt. Der sommersprossige Meister mit der kupferroten Mähne ist jedoch ein rundweg freundlicher Mann, wenn man ihn nicht gerade durch unbedachten Umgang mit der Natur der Elemente verärgert.

Die Großmeister der Erde sind seit vielen Jahren ein Paar: Die wohlbeleibte, kleine Magierin **Sumudai Gerberowa** (* 958) und der väterliche Sumu-Diener **Xebbert Gerberow** (* 960) stammen beide aus dem Bornland und sind das gelebte Beispiel traditionsübergreifenden Zusammenwirkens. Sie wirken als Vermittler bei vielen konzilsinternen Konflikten.

Die Stimmung in der Eis-Fakultät ist dagegen im wahrsten Sinne des Wortes frostig zu nennen. Die gildenmagische Großmeisterin des Eises **Thorhalla Wengenholmer** (* 961), eine wortkarge Gjalsker Hünin mit langem falben Haar, und der ferkinische Druide **Rachwan iban Muyanshir** (* 949) gehen einander aus dem Weg und bereden nicht mehr als das Nötigste miteinander.

Rachwan betrachtet die Weitergabe des Wissens an auswärtige Gelehrte als Verrat und beäugt die Versuche der drakonischen Magier, Anschluss an die Gilden zu finden, argwöhnisch. Noch hat der Älteste der Druiden Drakonias nicht zum Auszug aus dem Konzil aufgerufen, auch wenn er selbst mittlerweile häufiger zwischen den Gletschern des Raschtulswalls als auf dem Akademiegelände anzutreffen ist.

Auch der Großmeister des Erzes **Emmeran von den Nordmarken** (* 964), ein breitschultriger, stämmiger Mann mit einem Rahmenbart, kommt mehr schlecht als recht mit der sehnigen Trollzackerin **Moqtah och Ramazi** (* 970) aus. Die 'Felsgeborene' pflegt lieber Kontakt zu Trollschamanen wie Krallulatsch (siehe S. 163) als dass sie sich dazu herablässt, neugierige Flachländer in der Kraft des Erzes zu unterrichten. Wer ihre Geheimnisse lernen will, muss sprichwörtlich hart im Nehmen sein.

Die lebhaften Dispute zwischen den beiden Großmeisterinnen der Luft sind dagegen freundlich zu nennen. Die hagere, entscheidungsfreudige Magierin **Rovena von Shamaham** (* 953) behandelt die zierliche Wetterbeherrscherin **Fayricke ay Revennis** (* 979) wie eine Tochter, was bei aller freundlichen Fürsorge hin und wieder zu stürmischen Streitigkeiten führt. Seit die Tobrierin



bei der Borbarad-Invasion ihre ganze Familie verloren hat, ist die Freundschaft der beiden Frauen nur noch enger geworden.

Verwendung im Spiel: Die Großmeister agieren gemäß des Charakters ihrer Elemente und verstehen sich in ihrer Gesamtheit als Wahrer der Schöpfung Los'. So sehr sie brillante Elementaristen sind, so weltfremd sind sie auch, weshalb sie für alle weltlichen Dinge gerne auf ehrenhafte Helden zurückgreifen. Der tiefere Sinn ihrer Aufträge wird jedoch oft erst kurz vor deren Erfüllung vollends verständlich.

A'SAR AL'ABAŠTRA

»Der goldene Drache Pyrdacor verlor die Macht über Erz und Eis, so sagt man. Die Macht über das Erz raubte ihm Brandan, die Macht über das Eis gab er her, um über den Humus regieren zu können. Es gibt aber frühe Legenden, die besagen, dass Pyrdacor versuchte, sich beide Elemente wieder untertan zu machen. Dazu soll er zwei Werkzeuge geschaffen haben, die er in die Gestalt der vielversprechendsten Völker kleide-

te: der Elfen und der jungen Menschen. Man sagt, Pardona habe ihm die Macht über das Eis bringen sollen, wurde jedoch vom Namenlosen korrumpiert. Von der Menschenfrau weiß man nicht viel – außer, dass auch sie ihrem Schöpfer den Rücken kehrte, ihr Gewissen gewandelt von der Herrin Tsa. Und so wird die Frau immer wieder geboren, um zu sterben und zu vergessen, stets getrieben von dem Fluch oder Segen, den Schlüssel zur eigenen Vergangenheit zu suchen.«

—Emmeran von den Nordmarken, Großmeister des Erzes im Konzil zu Drakonia

Verwendung im Spiel: Auf die weißhaarige Schönheit A'Sar al'Abastra lassen sich tatsächlich drei Andeutungen der Legende anwenden. Sie ist eine der führenden Erzelementaristinnen Aventuriens, die über einige rekonstruierte alte Formeln (wie etwa den ARCHOFAXIUS und den LEIB DES ERZES) verfügen soll. Die gildenlose Magierin aus dem Umfeld der Schwarzen Gilde ist, wie so mancher tulamidische Zauberer, den Geheimnissen der Echsen verfallen. Und

schließlich ist sie bereits einmal einem Pyrdacor-Kult entgegengetreten, um dessen Machenschaften das Handwerk zu legen.

A'Sar al'Abastra wirkt in Fasar und dem Raschtulswall. Sie lässt alte Echsenheiligtümer aufspüren und untersuchen und sucht gerüchteweise nach dem IMMORTALIS JUVENIR, um den Kreislauf ihrer Wiedergeburt endlich durchbrechen zu können und das gesammelte Wissen nicht stets wieder an den Herrn Boron verlieren zu müssen.

A'Sar al'Abastra eignet sich als Auftraggeberin wie Gegnerin im Ringen um alte Echsengeheimnisse oder als Kristallisationspunkt des Hasses von so gegensätzlichen Parteien wie Praios-Geweihten und Kultisten des Namenlosen oder Famerlor- und Pyrdacor-Dienern. Mit den Legenden um ihre mythische Herkunft sitzt die Magierin zwischen fast allen Fronten und hat oft die Hilfe Außenstehender für ihren Schutz oder heimliche Forschungen nötig.

ADAWADT

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

—Durchs wilde Mhanadistan;
Kara ben Yngerymm, Angbar, 994 BF

«[...] und dann, sagte Maivud, hätten sich die Kronen der Zypressen auseinander gebogen und ein Riese hätte auf ihn herabgeschaut, ihm gerade in die Augen, und ihn gefragt, ob er wegen des goldenen Drachen käme, der sich regt. Ist das nicht köstlich? Was diese Tulamiden sich so zusammenspinnen! Aber die glauben ja auch, dass Teppiche fliegen können, und dass früher irgendwelche Eidechsen über das Land herrschten. Ein Riese, im Raschtulswall – dabei weiß doch jedes Kind, dass es Riesen nur im Bornwald gibt!»

—gehört in der Schenke 'Zum Füllhorn',
Khunchom, Ende 1025 BF

Manche erfahrene Jäger der Ferkinas, die sich ins ewige Eis des Raschtulswalls gewagt haben, erzählen, dass sie ihn schon gesehen haben: auf einem Gipfel sitzend, regungslos zum Himmel, ins Tal oder in weite Ferne starrend, so groß wie fünf Menschen und selbst wie ein verwitterter Granitblock wirkend, mit zotteligem, im Bergwind flatterndem Haar und manchmal gar schritthoch eingeschnitten.

Adawadt (tulamidisch etwa: 'Der, den die Zeit fürchtet') ist ein echter Riese, vielleicht der größte und älteste der wenigen, die heute noch existieren: einer unfassbaren Naturgewalt gleich und älter als alles, was die Menschen kennen.

Für die meisten Menschen ist Adawadt nur





eine Märchengestalt. Zu unheimlich ist ihnen die Vorstellung, es könne diesen lebenden Berg tatsächlich geben. Dennoch ranken sich viele Gerüchte um ihn. Manche Leute sagen, dass er sich nur einmal in einem Menschenleben erhebt, und auch dann nur, um auf einen anderen Gipfel des Raschtulswalls zu steigen. Manche sagen, dass er von seinem Berg aus alles sieht und sich alles merkt, dass er der ewige Beobachter der Welt ist – und da er das seit Anbeginn der Zeit tut, müsse er das weiseste Wesen Deres sein.

Adawadt ist nicht besonders intelligent, aber vermutlich der klügste der heute noch in Aventurien lebenden Riesen, vor allem hat er im Lauf der Jahrtausende eine gewisse abgeklärte Weisheit erlangt. Was immer im ewigen Lauf der Welt wiederkehrt, ob es die Wege der Sterne, des Wetters oder des Schicksals sind, der alte Riese kennt es. Doch er ist unberechenbar in seinem Großmut wie in seinem Zorn, und manch ein Störenfried, der ihn absichtlich aufgesucht oder versehentlich angetroffen hat, wurde von ihm mit bloßen Händen zerrissen.

In den Sagen heißt es je nach Kulturkreis, Adawadt sei der älteste Sohn Rastullahs, ein Kind Raschtulas oder ein Abkömmling des Giganten Raschtul. In tulamidischen Märchen wird er mal als Ahnherr der Trolle genannt und mal als Schöpfer des ersten Menschenpaars Zulhamid und Zulhamin, die er aus Lehm und seinem Blut geformt haben soll. Besondere, schier göttliche Verehrung genießt der Riese bei den Ferkinas vom Stamm der Shai'Aian. Deren Legenden zufolge war Adawadt einst ein starker Krieger, und als die Zeit gekommen war, da er wie alles Lebende sterben sollte, sandte Raschtula seine wildesten Krieger aus, ihn zu erschlagen. Zunächst gingen diese einzeln, dann, als keiner zurück-

kehrte, alle auf einmal. Als Raschtula sah, dass keiner seiner Krieger siegreich war, ging er selbst, um Adawadt zu erschlagen. Sie rangen viele Tage miteinander, doch keiner konnte den anderen bezwingen. Jede Sippe kennt andere Einzelheiten der Schlacht: Ganze Berge und Täler entstanden, wo die Gegner hintraten und wo ihre Wurfsteine hinfielen. Da Raschtula so lange kämpfte, geriet die Welt in Unordnung, womit die Shai'Aian viele Dinge wie etwa die 'Blutlosen im Tal' oder die Echsenherrschaft erklären. Manch eine Sippe behauptet, die beiden kämpften noch immer miteinander, weswegen die Welt seit vielen Menschenleben im Argen liegt. Doch in den meisten Varianten erkannten die Gegner, dass Raschtula wieder herrschen musste. Meist war es der weise Adawadt, der den tobenden Raschtula beruhigte. Sie brachen den Kampf ab, und Raschtula verschwand mit dem Versprechen, wiederzukommen. Seither lebt Adawadt, und da er nicht gestorben ist, wächst er und wächst er und ist heute so groß, dass sein Scheitel den Himmel berührt.

Geb.: als die Welt jung war

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: rot

Größe: um 8 Schritt

Kurzcharakteristik: ausdauernder Beobachter, vollendeter Stern- und Wetterkundiger, brillanter Kenner des Schicksals

Herausragende Eigenschaften: KL 10, IN 20, KO 70, KK 60, MR 25; Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Prophezeien 17

Zauberkenntnisse: unbekannt, vermutlich Fähigkeiten ähnlich dem Magiedilettantismus

Besonderheiten: spricht neben einer unbekannten Riesensprache nur Trollisch sowie gebrochen Ferkina und Ur-Tulamida und manche ältere, meist unbekannte Sprachen.

Verwendung im Spiel: Alle Jahrzehnte bricht wieder einer der Sterblichen auf, um den geheimnisumwitterten Riesen in den Höhen der Bergwelt zu suchen und ihm eine jener großen Fragen zu stellen, die die Menschheit bewegen oder deren Antwort das Schicksal beeinflussen können.

KRALLULATSCH, TROLLSCHAMANE

Der für einen Troll relativ kleine (nur drei Schritt hohe) Krallulatsch (* 839) vom Stamm der Tolpatatsch ist der Ziehsohn von Krallulatsch, einem großen Schamanen seines Volkes. Da dieser eine große Reise angetreten hat (gemeinsam mit Pyriander di Ariarchos vom Konzil der Elemente), vertritt Krallulatsch in der Zwischenzeit seine Aufgaben und Interessen, ist jedoch zuversichtlich, was die Rückkehr seines Lehrmeisters und Ziehvaters betrifft.

Krallulatsch gilt unter Seinesgleichen als ein wenig übermütig und leichtfertig. Tatsächlich trieb ihn seine Neugier bereits einmal ins Orkland, wo er in den Blutzinnen die verhehlte Trollfestung Matschagroll-Blutuch entdeckte. Auch Adawadt hat er mehrfach aufgesucht, da die Tolpatatsch seit Generationen gemeinsam mit dem Riesen über Schlaf und Erbe des gefallenen Giganten Raschtul wachen. Besonderes Interesse hat Krallulatsch am Verbleib seines Erzfeindes Knopphold, des abtrünnigen Schamanen der Tonkerompf, dem er nur zu gerne seine große Bärenknochenkeule über den von Borbarad verblendeten Schädel ziehen würde.

Verwendung im Spiel: ein vergleichsweise menschenfreundlicher Trollschamane, den man nicht nur im Raschtulswall antreffen kann, sondern überall dort, wo es alte Trollgeheimnisse zu bewahren gilt.





MYSTERIA ET ARCANIA

Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf einer Kampagne in den Gebieten unter Raschtuls Atem dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen

unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen selbst weiter ausarbeiten.

DRACHEN, GÖTTER UND GIGANTEN

DRACHEN ZWISCHEN ARRATISTAN UND RASCHTULSWALL

Schon immer lebten die Tulamiden in Nachbarschaft mit den *Drakorim*, wie der Oberbegriff für alle Drachen im Tulamidyä lautet (Ez. *Drakor*). Die Zeit, in der das Geschlecht der Lindwürmer unter dem Alten Drachen *Pyrdacor* das einst blühende Echsenreich von *Zze Tha* beherrschte, ist schon lange vorbei. Der Erste Garten Peraines, ein fruchtbares Paradies, das manche Gelehrte in der heutigen Khôm lokalisieren, ist verwüstet und verschwunden, das Alte Meer, an dessen Ufern sich *Zze Tha* und weitere Echsenstädte erhoben, ist alten Erzählungen zufolge im Drachenfeuer verunstet und seine giftigen Reste bilden den heutigen Cichanebi-Salzsee. Doch die Sichtung einer Drachensilhouette am Himmel über den Randgebieten der Khôm oder der Anblick

kinas und den wenigen Perldrachen versorgen lassen. Gelegentlich wird er in Zusammenhang mit dem Konzil der Elemente gebracht. Sein kaum ein Jahrzehnt alter Enkel *Japhigur*, dessen Mutter unlängst von einem novadischen Bey und dessen Soldaten bei einer Hatz erlegt wurde, jagt im Raschtulsturm und Amhallassih und ist auf der Suche nach drachischer Vergangenheit und seinem Platz in der Welt.

Zwischen der Kabashpforte und der Oase Achan, über der er nahezu jeden Monat einmal kreist, wird häufig der *Paschach* (tul.: Kaiserdrache) *Shafir der Prachtige* gesichtet. Den Novadis gilt er als verhasster Feind, da er im Bund mit dem Horasreich steht und die Passstraße zwischen Goldfelsen und Hohen Eternen bewacht. Vor seinem Umzug ins Yaquir-Königreich vor fast drei

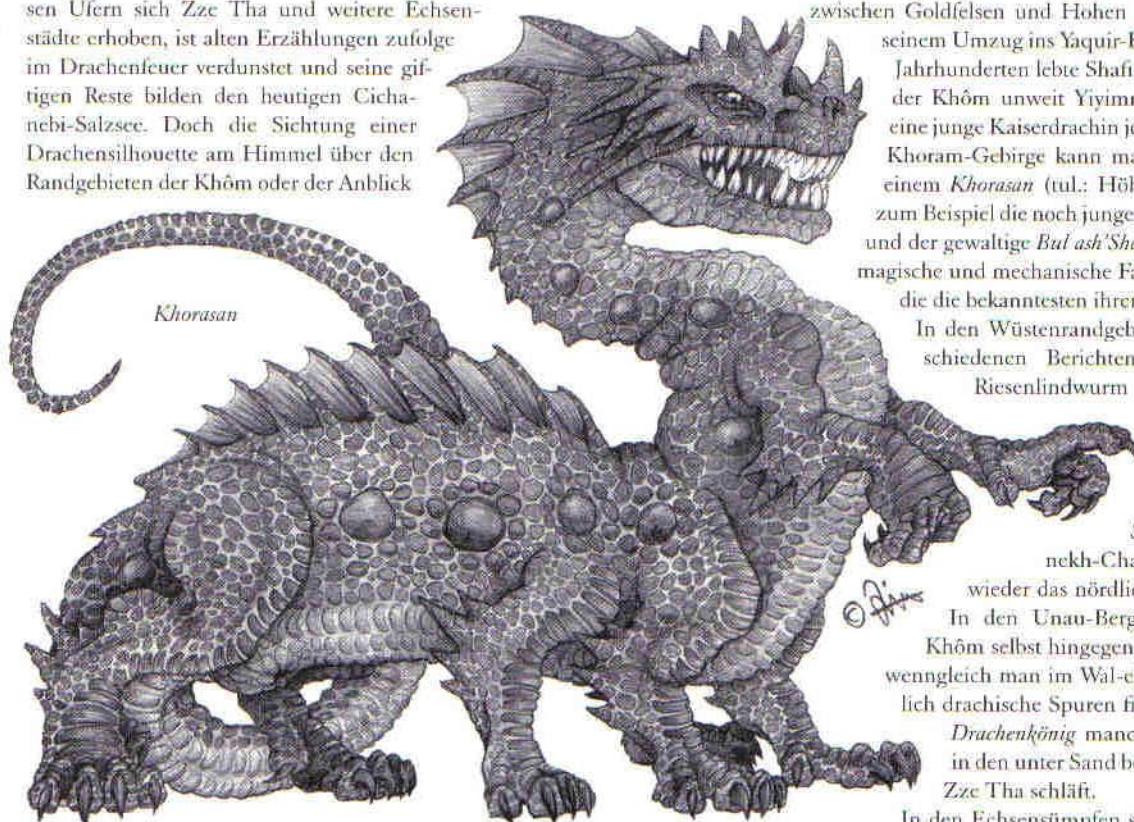
Jahrhunderten lebte *Shafir* auf der anderen Seite der Khôm unweit *Yiyimris*, heute beansprucht eine junge Kaiserdrachin jenes Revier für sich. Im Khoram-Gebirge kann man auch relativ häufig einem *Khorasan* (tul.: Höhlendrache) begegnen, zum Beispiel die noch junge, aber gewitzte *Ishlunar* und der gewaltige *Bal ash'Shayan* mit seinem durch magische und mechanische Fallen gesicherten Hort, die die bekanntesten ihrer Art sind.

In den Wüstenrandgebirgen leben nach verschiedenen Berichten noch so mancher Riesenlindwurm und wenige weitere Kaiserdrachen. Von ersteren am meisten gefürchtet ist die menschenhassende *S'rikal*, die im Manekh-Chanebi haust und immer wieder das nördliche Shadif heimsucht.

In den Unau-Bergen und der Großen Khôm selbst hingegen leben keine Drachen, wenngleich man im Wäl-el-Khômchra gelegentlich drachische Spuren findet und der *Güldene Drachenkönig* manchen Märchen zufolge in den unter Sand begrabenen Ruinen von *Zze Tha* schläft.

In den Echsenstümpfen sind vor allem niedere Grubenwürmer anzutreffen. Unweit des Dorfes Ssd'L gibt es allerdings einen alten verrufenen Ort, der von den Achaz bewacht wird. Ein gewaltiger schwarzer Schädel, der dem Haupt eines Drachen ähnelt, liegt hier halb im Sumpf verborgen und war schon als *Pyrdacor* noch herrschte. An der südwestlichen Mangrovenküste schlüpft und wächst, echsischen Schauergeschichten zufolge, die Brut der Wasserdrachin *Shidrakon*, die im Unterwasserreich Wahjad hausen soll.

Zahlreiche widersprüchliche Berichte gibt es über *Vitrador*, den sagenhaften Drachen der Alchimie. Über seine Gestalt gibt es ebenso wenig Einigkeit wie über die Lage seines Laboratoriums von drachischen Ausmaßen. Irgendwo zwischen Szinto und Südask soll er hausen. Die wenigen Händler der Region, von denen der Drache manche fremdländischen Ingredienzien bezieht, hinterlegen ihre Ware am Oberlauf des Arrati unweit der kaum erforschten Wildnis der Djerim



drachischer Spuren in den die Wüste begrenzenden Gebirgen sind, wenn auch nicht alltäglich, so doch nicht selten.

Im Raschtulswall hat jeder Mensch gelernt, den Himmel zu beobachten, denn das Gebirge ist vielen Drachen eine Heimat: Kaiserdrachen und Purpurwürmer, darunter viele Weibchen, ziehen sich gerne in die Weiten der Bergwelt zurück – die Urümlichkeit der Elemente ist für Paarungskämpfe und aufgrund der zahlreichen Vulkanschlünde für die Eiablage die beste Umgebung. Der Blutpass zwischen Raschtulswall und Raschtulsturm liegt im Revier eines jüngeren *Shahuleth* (tul.: Riesenlindwurm), den die Ferkinas *Iban Ghorangyr* nennen und der von Reisenden gelegentlich Zoll einfordert. Um den uralten *Channanlaq* (tul.: Purpurwurm) *Ysolphur* ranken sich zahlreiche Geschichten; er gilt als mächtigster seiner Art und soll bereits seit über zwei Jahrtausenden in einer drachischen Festung hausen und sich von Fer-



al-Asrar (tul.: Berge der Geheimnisse), einem Nebenmassiv der Eternen nördlich des Arraŋ, verhandeln dort mit Achaz, Meckerdrachen und einem listenreichen Höhlendrachen und werden mit Alchimika und Rohedelnsteinen reich entlohnt. In jenen Bergen, so die alten Geschichten, haust seit Urzeiten ein Drache in einem Hort voll magischer Kleinodien und juwelengefüllter Schalen, und einmal in jeder Generation beschenkt er einen Gast mit Zauberelexieren und Geschmeide im Tausch gegen einen Pokal voller Tränen oder Blut.

DRACHENKULTE

«Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyr, den die Echsen – und manche anderen – als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten. Doch der Gott antwortet und reagiert nicht.»

—Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft, niedergeschrieben in der Enzyklopaedia Sauria, Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, ca. 5 v. BF, Übersetzung aus dem Bosparano

Dem Alten Drachen Pyrdacor, der sich einst von Echsen und Elfen gleichermaßen als Gottkaiser anbeten ließ, huldigen heute nur noch wenige Anhänger, selbst unter den Echsen (siehe auch GKM 122). Zu diesen wenigen gehören die Uled ash'Shebah (tul.: Saat des Throns), die die Wüste nach Relikten des untergegangenen Zze Tha durchkämmen und diese im Wal-el-Khômchra zusammentragen. Auch Gegner Pyrdacors kennt man: Bei den Al'Drakhorim handelt es sich um einen den Hadjinim vergleichbaren Orden mit kleinen Klöstern im Raschtulswall und in Mhanadistan, der ursprünglich dem Hohen Drachen Famerlor anhing und sich dessen Kampf gegen Pyrdacor verschrieben hatte (siehe auch AG 84). Heute treten viele der Drachenanbeter allerdings als Söldner und Drachenjäger auf, während die religiösen Zeremonien im Laufe der Zeiten verschwunden sind. Vielerorts werden Drachen Tribute und Opfergaben dargebracht oder auf andere Weise in Kulte eingebunden (siehe auch GKM 100). Insbesondere die Magier des Konzils der Elemente betrachten sich als Erbe der Drachen, die angeblich vor vielen Jahrzehntausenden Drakonia erbauten (siehe auch S. 183). Zwischen Almada, Drakonia und Selem hat auch der Drachenorden, eine mystische Gemeinschaft, die zu den Hohen und Alten Drachen betete und bereits in vormenschlicher Zeit existierte, ihre Spuren hinterlassen. In Selem vermuten Experten wie die Saurologen Rakorium Muntagonus oder Hilbert von Puspereiken verborgene Kultstätten, uralte Artefakte und gar verbliebene Mitglieder des Ordens.

In der Oase Yiyimris verehrt eine fatalistische Gruppe halb im Verborgenen einen dreizehnköpfigen Drachen der Vergänglichkeit. Man munkelt von einer uralten Kultstätte, in der man den Atem der Zeit hören soll. Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen mit den in der Oase ebenfalls stark vertretenen Kasimiten.

PYRDACOR

Die Elfe Pardona und der Dämonenmeister Borbarad haben Aventurien in den letzten tausend Jahren geformt und ihren Verderben bringenden Einfluss auf Völker, Kulturen, Reiche und Länder gewirkt. Doch kein Wesen hat das Antlitz der Welt bis in seine elementaren Grundfesten so erschüttert wie der Alte Drache Pyrdacor, den die Achaz als Ppyr, die Hochelfen als Ppyr, Ppyr Drakon oder Ppyr Duokra verehrten und die Zwergen unter den Namen Pyrdaŋ und Prdrax fürchteten.

«Als SUMU starb, wuchsen in ihrem Leib die zwölf Alten Drachen: Deren kriegerrischster war Famerlor der Rothe, der Löwenhauptide, Feuerschweifige und Kupferbewehrte, dem Fliegen und Pechten eine rechte Lust war. Darumb ward er einer von den sechsen, die nach Alveran auf-

stiegen, denn RONdras Schwert ward sein und er ward Ihr Gemahl. Pyrdakor aber, ihm gleich an Macht, musste herunten weilen, ward ein Herrscher vieler Voelcker und doch kein rechter Gott. Wuetend focht er zweimal im Weltenbrand wider Famerlor, doch der zersezte ihm den Leib.

An RONdras Seiten aber treibt Famerlor noch heute wilde Hatz und raschen Flug gegen Daimonen und die anderen Maechte des Boesen, und im Gewitter kann man ihn wohl zwischen den Blitzen tanzen sehen. Auch wird wohl der dritte Weltenbrand unvermeidlich sein, denn – so spricht Fuldigor – noch ist des gueldenen Pyrdakor Karfunkel nicht zerschlagen.»

—aus der Ordensregel des Famerlor-Ordens (erloschen in den Magierkriegen), Schriftensammlung des Heiligen Ordens zur Wahrung vom Rhodenstein

«So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunkel nicht befreit, so lang dass Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Völkerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!»

—Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen, Kapitel III: Fuldigors Antworten auf Rohals Sieben Fragen, um 550 BF, Exemplar des Kaiserlichen Archives zu Gareth (Auszug)

Vom Ersten bis zum Zweiten Drachenkrieg war der zaubermächtige Pyrdacor der Hüter über das Gleichgewicht der Elemente – eine Wächterfunktion, die seit seinem Sturz vor etwa 3.000 Jahren verwaist ist und die er selbst schmachvoll missbrauchte.

Während der Jahrtausende seiner Herrschaft residierte Pyrdacor in der immer größer werdenden Palaststadt Zze Tha im Herzen seines Reiches. Botschafter, Bittsteller und Gläubige kamen von den fernsten Ecken Deres, um ihm zu huldigen oder Rat zu erbitten. Gelehrte schrieben jedes seiner Worte in goldene Tafeln, die so Gesetz wurden und deren Abschriften mittels Flugechsen ins ganze Reich gesandt wurden. Orakelpriester deuteten jede seiner Regungen und brannten sie in Häute uthurischer Zitadellenechsen, Verehrer stürzten sich aus Ehrfurcht in brennende Purpurfeuer und Leviatanim kämpften zu seinen Ehren gegen Drachen.

Pyrdacors Horte haben neben immensen Schätzen magische Wunderdinge enthalten. Mit der Entrückung Zze Thas mag einiges verschwunden sein, doch vieles wurde bereits in den Jahrhunderten des Drachenkrieges geraubt, darunter zum Beispiel Folgendes:

- der **Primoptolith**, das Erste Schwarze Auge, für dessen Blick weder Raum noch Zeit ein Hindernis war. Es wurde in einem der Kriege zwischen Drachen und Riesen von den Trollen geraubt und ging im ewigen Eis des Yetilandes verloren.

- ein **elementarer Kompass**, der – je nach Überlieferung – auf die sechs elementaren Pole Deres oder die Elementaren Zitadellen hinweist. Angeblich ist er mit einem frühen Rieslandfahrer verschollen.

- das **Elfenbeinschiff** (*), einem Geschenk der besten Hochelfenzauberer, mit dem eine – relativ – ungefährliche Reise zwischen den Sphären möglich ist.

- die **vierarmige Mumie** eines Neristu (einer myranischen Rasse), die mit mondsilbernen Ketten in einen ebensolchen Käfig gefesselt ist.

- ein **Zauberemantel** (*), mit dem man jede gewünschte Gestalt annehmen konnte.

- der **Perfekte Globus**, ein magisches Abbild der Dere-Kugel, das sich den jeweiligen Gegebenheiten anpasst. Die magischen Ausbrüche des Drachenkrieges führten dazu, dass das Abbild 'einfro', so dass man heute noch Zze Tha erkennen kann.

- ein **Runenthron** (*), geschnitten aus einem gewaltigen Bruchstück der legendären 'unterirdischen' Sonne Glost.

- **Pyrdacors Kessel** (*), der mächtigste der Dreizehn Kessel der Urkräfte, in dem die Elfe Pardona erschaffen wurde. Vermutlich mit Zze Tha entrückt oder von Pardona geraubt.

- **Hygnitoxtu** (*), der Mauer brechende Endurium-Hammer des Riesen Wolkenkopf.



STADT UND REICH ZZE THA

ZZE THA – EINST ...

Die Legenden berichten Reich und Stadt Zze Tha seien viel älter als Pyrdacors Herrschaft über die Echsen. Achaz-Überlieferungen zufolge ist Zze Tha die erste Siedlung der Echsenrassen gewesen. Später war sie nicht nur die Hauptstadt von Pyrdacors Reich, sondern auch kulturelles und religiöses Zentrum des Gottdrachen, der über Elfen und Echsen thronte. Zahlreiche tulamidische Märchen berichten von den "Jadetempeln, alabasternen Schatzhäusern, Karfunkelhallen und goldenen Bibliotheken", die man ihm zu Ehren erbaute. Im Gegensatz zu vielen anderen Legenden sind diese Erzählungen wahr.

Jene prächtige Stadt, die größer als alle heutigen Metropolen Aventuriens war, und sich "von einem Horizont zum anderen" erstreckte, lag zusammen mit anderen Siedlungen am Rand des **Alten Meeres**, eines gewaltigen Binnenmeeres, das sich dort befand, wo heute die Khôm liegt. Hunderttausende Echsenwesen aller Rassen und Kasten lebten hier vereint und dienten einem Herren, den nur die Obersten aller Priester zu sehen bekamen, da es nur Wenigen erlaubt war, seinen Palast zu betreten.

Wenn sein Schatten dennoch über die Straßen und Kanäle Zze Thas fiel, verdunkelte sich der Himmel, und eine ganze Metropole hielt in Ehrfurcht den Atem an.

Zentrum Zze Thas war der **Palast des Gottdrachen**. Um ihn herum lagen die weitläufigen Häuser von Gelehrten und Priestern, die eifrig auf jedes Wort des Goldenen bedacht waren, um es festzuhalten und für die Ewigkeit zu bewahren. Alles in Pyrdacors Palast war auf die Dimensionen eines Drachen zugeschnitten, und kein Dach verschloss die Wandelgänge, Gärten und Zauberstätten um die **goldene Stufenpyramide**, auf der Pyrdacor ruhte und über sein Reich blickte. Eifersüchtig wachte er hier auch über seinen größten Hort, tief unter der Pyramide. In einer aus allen Elementen geformten Höhle barg er seine kostbarsten Schätze.

Zu Pyrdacors Erbauung diente ein **Figurengarten** mit versteinerten Tieren der ganzen Welt: haushohe uthurische **Zitadellenechsen** (halb Nagetier, halb Echse), myranische **Zhirrach** (Riesen-Gottesanbeterinnen), **Drachenschildkröten** (haushoch), **Riesenskarabäen** (drei Schritt hoch), **Vulturen** (drei Schritt hohe Laufvögel) und viele andere.

Eine **Galerie der Völker** zeigte auserwählte Paare einer jeden Rasse: Neben den monumentalen Jharra standen Zwerge, zierliche Sumurer aus den Landen um Chalthens Thron, Katzenwesen und Risso aus Uthuria und dem Imperium von Myranor, aus dem Güldenland molchartige Mholuren, bocksbeinige Satyare und zerbrechliche Loualil, Verwandte der Necker, sowie einäugige Riesen aus Uthuria. Selbst seltene Rassen wie die legendären Mahre oder Wühlschrate und viele andere mehr waren hier zu finden. Zwischen dem Figurenwald erstreckten sich **Gärten** mit Pflanzenkunstwerken, die von Elfen aus dem fernen Simyala gehegt wurden.

Nahe dem Zentrum Zze Thas lag der monumentale **Platz der Allherrschaft**, auf dem ein Mosaik ein Abbild der Dere-Scheibe Aventuriens, Teile des Rieslands, des Güldenlandes und Uthuria zeigte. Um ihn standen **Tempel** aller in Pyrdacors Reich verehrten Götter – in den Überlieferungen ist die Rede von vier mal vier, neun mal neun oder 1.111 Goteshäusern.

Als tatsächlicher Mittelpunkt des Reiches Zze Tha galt jedoch der **Himmelsnodix**, der bereits vor Pyrdacors Herrschaft, den vertikalen Himmelsrichtungen der Echsenrassen entsprechend, den 'Nabel der Welt' markierte. Auf seiner Spitze strahlte in späteren Jahren ein magisches Leuchtfeuer, das aus reinsten Edelsteinen im Purpurfeuer H'Rabals geschaffen wurde und, von umgelenkten magischen Kraftlinien gespeist, in die vier Himmelsrichtungen leuchtete.

Um und zwischen diesen Zeugnissen der Größe lagen die Tempel, Gärten, Schlammgruben, Sonnterrassen, Brutteiche, Wohnbauten und Werkstätten der Völker von Zze Tha. **Dunkle Pforten** verbanden sie mit anderen Echsenstädten, und in **'Klanghallen'** konnte man den magischen Übermittlungen aus der Ferne lauschen.

Große Gefahren wurden im Reich Zze Tha in Bann gehalten, darunter auch eine Pforte zu den **Kammern von Saz'Nagorel** (siehe MGS 15) und ein gebannter Teilleib des **Omegatherions**, jener Kreatur, die der Dämonensultan einst auf die Welt losließ, um diese zu zerstören. Überall im Land gab es Horte Pyrdacors, darunter auch jenen, in dem der Drache den Zwerg Calaman in die Falle lockte, um mit einem verwunschenen Artefakt Zwietracht unter den Zwergen zu säen. An den Grenzen des Reiches von Zze Tha standen die **Karfunkelhallen**, in denen als Mahnmal die Karfunkel besiegtter Drachen, Shinthr, Leviatanim und anderer Wesen ausgestellt waren.

... UND HEUTZUTAGE

«Und so prallte die Wut des Löwenhäuptigen auf den Zorn der Elemente. Heroen und Heere der Drachen warfen sich aufeinander, während ihre Herren in den Lüften und an den Grenzen der Sphäre fochten. Die größten Zauberer ließen ihr kaltes Blut und das warme Blut ihrer Opfer, um das dem Kampf zu entrücken, was Äonen bestand: Zze Tha, Zitadelle und Stadt des Güldenens, das Herz seines Reiches und seiner geschuppten Kinder.»

—aus einer undatierten, aber sehr alten Schrift, aufgefunden zu Selem und übersetzt ins moderne Garethi

«Eine Entrückung in transsphärische Gefilde ist gebunden an den Diameter Maximus. Überschreitet sie eine gewisse Größe, so folgt eine Implosio. Das Globulärgelbe zerfällt und zerstreut dann im limbischen Nichts wie eine zu groß gewordene Seifenblase.»

—aus den Schriften des Onithios von Teremon

«Selbverständlich ist dies eine Bedrohung für Aventurien. Doch sollte man nicht vergessen, dass uns noch viel Schlimmeres geschehen kann. Was würden wir machen, wenn im Herzen der Khôm-Wüste nun das Reich von Zze Tha wiederkehren würde? Riesige Armeen mit der Unterstützung mächtiger Zauberer und einem Vorsprung von über 3.000 Jahren Entwicklung würden uns bedrohen und in Kürze versklaven. Unwahrscheinlich, sagt Ihr? Und für wie unwahrscheinlich hieltet Ihr es vor einigen Jahren, dass Borbarad und Rohal zurückkehren?»

—Rakorum Muntagonus, in einem Gespräch während des Allaventurischen Magierkonvent im Jahr 1020 BF

Das mächtige Reich Zze Thas wurde mit dem 'Ritual des Chr'Szess' Aich' dem Leib Sumus entrissen und in eine Minderglobule entrückt. Selbst Pyrdacor gab einen Teil seiner Kraft, um seinem Volk die Wiederkehr zu ermöglichen. Doch der Krieg der Alten Drachen war heftig und wurde mit Mitteln geführt, die die Sphären erschütterten. So wurde das einstige Reich von Zze Tha dauerhaft entrückt und doch zerrissen.

Niemand weiß, was sich in Zze Tha nach oder während der Entrückung ereignet hat, welche Folgen das Wirken mächtiger Magie, das Freisetzen einer enormen Menge Astralenergie und das Opfer tausender Wesen auf die Minderglobule gehabt haben mag. Seit drei Jahrtausenden versuchen Forscher, Entdecker und Abenteurer das verlorene Reich zu erreichen. Ganz unauffindbar scheint es nicht zu sein, zeigt doch das Pergament des Reisenden (siehe MGS 9) Zze Tha als Minderglobule der Dritten Sphäre.

«Was dem Herrn Rastullah ein Gräuelt ist, soll ausgemerzt und getilgt werden! Der wirbelnde Khômra führte uns zu einer Höhle, und siehe: Es war uns nicht nur ein sicheres Lager, es war auch ein Fingerzeig des Herrn! Wir waren seine ergebenen Diener und verbrannten die Schriften, die wir fanden, und die lästerlichen Götzenbilder zerschlugen wir, und was wir nicht zerschlagen konnten, vergruben wir tief im Sand.»

—unbekannter Novadi, Überlebender eines Sandsturms

«Was schimpft ihr einen alten Mann? Ihr kommt zu spät, Söhne der Langsamkeit und Töchter des Geizes! Hättet ihr das Amulett gestern erstanden, so wäre es euer. Nun habe ich es jenem Vater der Großmut verkauft! Nein,



SCHRIFTEN AUS ZZE THA

Die Schriftrollen von Zze Tha – Pyrdacors Vermächtnis

Dieses sphärenbedrohende Werk bestand ursprünglich aus 777 Schriftrollen, eine jede mit einer Größe von 4 auf 25 Schritt, und wurde von keinem Geringeren als Pyrdacor selbst verfasst. Die Rollen bestehen aus einem titaniumsilbernen Pergament, jeweils eingerollt in zwei Rollen aus gediegenem Gold und Kaiserdrachenleder. Die unzähligen Schriftzeichen, die ständige Größe, Form und Position und damit den niedergeschriebenen Sinn verändern, bestehen aus violett glühenden, leicht pulsierenden Glyphen, die entfernt dem Drakned ähneln (und die Kennern der Keller Drakonias bekannt vorkommen könnten).

Es handelt sich hierbei um Aufzeichnungen des Alten Drachen, der die Beobachtungen aus seinem legendären Ersten Schwarzen Auge mittels Geisteskraft auf das magische Pergament bannte, ein gewaltiges Werk über alle Kräfte und Entitäten der Sphären, die jemals existiert haben. Weshalb sich Pyrdacor die Mühe machte, die Schriftrollen zu erschaffen, kann nicht einmal annähernd erraten werden. Wer vermag schon, die Ziele eines Wesens errahnen, das sich gegen die Götter wandte?

Einige der Schriftrollen besaßen die Magiermogule vom Gandang, ein Exemplar wurde angeblich bei einem Novadi-Stamm entdeckt, der es als Zeltplane verwendete.

Die Goldenen Bücher

Die Echsenvölker kannten sogar Buchdruckverfahren – wenn auch nicht den heute gängigen Druck mit beweglichen Lettern. Von den alten Texten, die fast immer auf getrocknete Palmblätter oder Pergamente gedruckt wurden, sind heute fast keine mehr erhalten. Sie wurden durch Insektenfraß oder Schimmel zerstört, als die Pyramiden – und mit ihnen die traditionellen Aufbewahrungsorte – zerfielen.

Für religiöse und magische Texte verwendete man jedoch überwiegend andere Materialien. Meist wurde der Text in den alten Zeichen des Chuchas in dünne Goldtafeln graviert. Später wurden diese Blätter dann durch Ringe verbunden und so zu Büchern zusammengefügt. Von diesen 'goldenen Bibliotheken' Elems und Zze Thas sind nur noch Bruchstücke vorhanden. Hier waren es nicht Satinavs Hörner, sondern die Goldgier der Menschen, die unermessliche Schätze eingeschmolzen und somit zerstört haben.

Lks'Khn – Die 1664 x 1664 Weisheiten des Guldernen

In H'Rabaal und Selem gibt es noch weise Echsen, die Kenntnis von diesem Gesetzwerk Pyrdacors haben. Es stammt von emsigen Schreibern, die jedes Wort des Gottkaisers mitschrieben und zum Gesetz ausriefen. Viele dieser Schriften werden in einigen geheimnisumwitterten, halbversunkenen Bauten in und um H'Rabaal vermutet, wo einige Priester und Magier der Achaz über sie wachen.

Niemand vermag zu sagen, welche Schriften sonst noch auf den Guldernen und die Echsen Zze Thas zurückzuführen sind. Einige Kenner der echsischen Magie vermuten die Existenz von 77 Schriftrollen, die sich mit ebenso vielen Globulen und Nebenwelten beschäftigen sollen und wohl mit Zze Tha in den Limbus gerissen wurden. Auch in einigen noch bestehenden und von Achaz genutzten Heiligtümern mag es Überreste von alten Werken geben. Doch nur die wenigsten Abenteurer bekamen die Gelegenheit, diese auch nur aus der Nähe zu sehen – und noch weniger konnten davon berichten.

Ich weiß nicht, wo er her kam, er war wohl ein wandernder Magus, Rastullah möge seine Börse segnen. Gemurmelt hat er etwas vom Weg nach Seeta – oder so ähnlich ...

— gehört auf dem Basar zu Khunchom

«In der letzten Nacht griffen wir einige Ungläubige beim Randalieren im Lotusgarten auf. Ihnen soll dort das ganze Geld abhanden gekommen sein. Sie erzählten irgendetwas von Expedition in die Wüste, Schätzen der Vergangenheit und mächtigen Zaubensteinen. Sie wurden in Gewahrsam genommen und erst am nächsten Morgen wieder freigelassen. Ich habe sie dann später ohne die notwendige Ausrüstung die Stadt verlassen sehen. Die werden also nicht mehr zurückkommen.»

— Bericht eines Offiziers der Gelbherzen von Unau

Von aller Pracht sind nach der Entrückung Zze Thas nur die heutzutage im Sand begrabenen tiefsten Grundmauern und Kavernen sowie Außenposten im Wal el Khômchra erhalten. Die **Astralkatalysatoren**, die einst an den Schnittstellen alter Kraftlinien astrale Energie zielgerichtet konzentrieren oder lenken konnten, haben ihre Arbeit eingestellt oder geben astrale Kraft unkontrolliert ab. Es gibt heutzutage noch Berichte von "gewaltigen massiven Säulenresten" im Zentrum der Khôm. Falls dies Überreste des Himmelsnodix sind, so ist nicht auszuschließen, dass auch jenes immense magische Juwel irgendwo im Sand vergraben liegt.

Druidische Sagen sprechen davon, dass nach dem Drachenkrieg vom Reich des Guldernen nur der 'Festungsberg' zurückgeblieben ist, womöglich der **Wal-el-Khômchra**. Dies könnte den ungewöhnlichen Namen des Höhenzuges erklären: *Khômra* ist der Wirbelsturm der Khôm. Die Silbe *Wal* hat etwas mit Gebären, Statthalten, Zurückbleiben oder Wallach ('dem Pferd, dem die Männlichkeit genommen wurde') zu tun. Wal-el-Khômchra ließe sich dann mit 'das, was der Sturm zurückließ' übersetzen. Der Wirbelsturm meint hier wohl die Wirbel des Limbusauges, das alles hinweg gerissen hat.

«Ich habe ferne Länder des Limbus bereist, doch nie bin ich auf eines seiner größten Geheimnisse gestoßen, das verschollene Zze Tha. Wohl sah ich Echsenflügel durch das graue Nichts und Alles gleiten, doch verfolgen konnte ich sie nicht. Ich fand schuppige Stelen mit alten Glyphen, die monumentalen Trümmer alter Tempel und auch grinsende Götzen, doch eines fand ich nie – Zze Tha.»

— Durthan von Erkenstein, Erforscher des Limbus, um 190 BF

Die Globule Zze Tha kann ohne große magische Mächte oder eigens dafür geschaffene Artefakte nicht erreicht werden. Dennoch können Limbus-Reisende auf Spuren, Trümmer oder Gesandte Zze Thas treffen.

Das Reich des Gottdrachens ist im Spiel vor allem Ursprung von Geschichten oder Herkunft magischer Gegenstände, die Stoff für ganze Kampagnen um das Vermächtnis der Echsen bieten können. Insbesondere ist es aber der Anlass für unzählige Questen in der Wüste, den Randgebirgen der Khôm und den Echsen Sümpfen. Bereits die Priesterkaiserin Amelthona suchte auf ihrem Feldzug gegen die Tulamiden in der Wüste nach Spuren Zze Thas. Von einer dieser Exkursionen kehrte sie nicht mehr zurück.

DIE SECHS ELEMENTAREN SCHLÜSSEL

So steht es geschrieben: Nachdem Mada die Zitadelle des Siebten Elementes zerschlagen und die Magie befreit hatte, beschlossen die Götter und Giganten, für die verbliebenen Elemente Wächter zu stellen. Da in den Zitadellen selbst die Elementarherren wachten, galt es, die Schlüssel zu bewahren, mit denen man die Tore und Wege zu den Ursprüngen eines Elementes öffnen konnte. Es mag sein, dass zunächst Hohe und Alte Drachen oder gar Götter diese Aufgabe erfüllten. Es gehört aber auch zum Mysterium von Kha, dass in jedem Zeitalter einer Rasse die Vorherrschaft über und der Gewinn



der Schlüssel bestimmt ist. Daher war es auch Pyrdacors Wille, dass die Elfen die Schlüssel für 'ihr' Zeitalter erobern und in seinem Auftrag verwahren oder benutzen sollten. Es mag sein, dass es elementare Schlüssel waren, die die Elfenstädte Isiriell, Mandalya und Vayawinda in Wasser, Feuer und Luft fliehen ließen. Mit dem Untergang der Elfen Simyalas war der Schlüssel des Humus jedoch ohne Wächter und kehrte irgendwann zur Zitadelle zurück. Die elementaren Schlüssel von Eis und Erz gingen verloren oder wurden geraubt.

Nach Borbarads Rückkehr erschien Anfang Praios 1021 BF im Raschtulswall der Lichtvogel, der Überlieferung nach Sendbote des allmächtigen Los. Seine Prophezeiung wurde von den Menschen so interpretiert, dass es ihnen bestimmt sei, im neu beginnenden Zeitalter die sechs Schlüssel zu hüten. Im Phex 1022 BF organisierte *Ruban der Rieslandfahrer* zu diesem Zweck eine Expedition – nachzulesen im Roman *Erde und Eis*. Unter anderem begleiteten ihn Großmeister *Pyriander di Ariarchos* vom Konzil der Elementaren Gewalten, der Trollschamane *Krallervatsch Sohn des Krallulatsch* und der legendäre elfische Bogenschütze, den die Menschen den *Roten Pfeil* nennen.

Die Macht der Schlüssel ist schwer einschätzbar, doch es kann als sicher gelten, dass sie erheblich von der des Trägers abhängt: Es heißt, mit ihnen habe Pyrdacor den Thron der Riesin Chalwen versenkt und mit ihm alles Land, wo sich heute der Golf von Pericium erstreckt. Ein hochmächtiger Zauberkundiger kann vielleicht geringere, doch noch immer erderschütternde Wundertaten vollbringen, während ein schwächeres Wesen ihn vielleicht nicht einmal zu tragen vermag oder daran zugrunde geht.

RASTULLAH

Seit der Erscheinung von Keft 760 BF preisen die Wüstensöhne Rastullah und bereiten ihm den Boden, damit er möglichst bald die Herrschaft der zwölf 'Elementarkräfte' beenden möge – niederer Diener, die er schuf und denen er die Verwaltung der Welt antrug, solange er schlief. Mehrfach soll er bereits durch Wunder zugunsten der Novadis eingegriffen haben (wie beispielsweise im Abenteuer *Rastullahs Rache* beschrieben, das sich im Sammelband *Pfade des Lichts* befindet). Weitere Angaben zum Glauben an Rastullah finden Sie in diesem Buch auf Seite 91f. im Abschnitt *Glauben und Gesetz* und noch ausführlicher in *GKM 126ff*. Was aber ist Rastullah wirklich?

Folgendes können wir mit Sicherheit sagen:

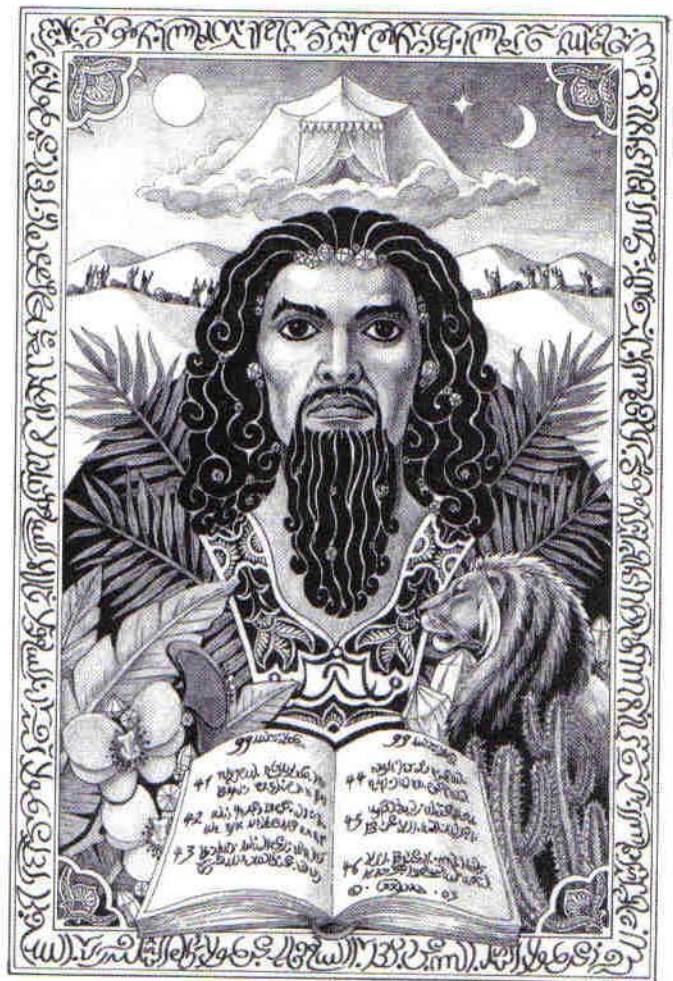
- Die Erscheinung von Keft geht nicht auf Scharlatanerie, Illusion oder Vollrausch zurück. Am 23. Boron 760 BF ist in Keft tatsächlich etwas Unerklärliches passiert. Ideen also, die auf einer Täuschung der Novadis durch profane oder magische Mittel basieren, sind leider nicht mehr als spannende Theorien. Auch den Praios-Geweihten vor Ort war diese Erscheinung fremd.

- Es gibt – abgesehen von jener Erscheinung – keinen gesicherten Beweis, dass Rastullah Wunder wirken kann. Ein Novadi wird zahlreiche Geschehnisse Rastullah zuordnen, für einen anderen Beobachter mag es schlicht Zufall gewesen sein. Dennoch profitieren Rastul-

lah-Gläubige ebenso häufig von solch merkwürdigen 'Zufällen' wie fromme, aber nicht geweihte Zwölfgötter-Gläubige, die sich in einer Notlage befinden.

- Es gibt keine Rastullah-Geweihten und auch keine Rastullah geweihten Gegenstände. Personen, die von sich behaupten, Rastullah sende ihnen Visionen, könnten eventuell auch 'nur' über einen hohen *Prophezeien*-Wert verfügen.

- Wer oder was ist Rastullah wirklich? Über diese Frage sollen sich aventurische Helden auch weiterhin den Kopf zerbrechen. Verschiedene Theorien (wie zum Beispiel Rastullah = Brazoragh, Rastullah = der Namenlose, Rastullah = Famerlor, Rastullah = Kor, Rastullah = Phex, Rastullah = Praios, Rastullah = Pyrdacor, Rastullah = Raschtul, Rastullah = Rondra, Rastullah als eigenständige schlafende Entität et cetera) werden hierzu ausdrücklich zur Verwendung empfohlen.



UNTER DEM SAND – GEHEIMNISSE DER WÜSTE

Neben den auf den folgenden Seiten genannten Mysterien können Sie in der Khôm natürlich an mehreren Orten mit Geistererscheinungen rechnen, denn manch eine Armee oder Karawane ist in den Weiten der Wüste verschollen, und nie wurde ein Grabsegen über ihre bleichen, vom Sand zernagten Knochen gesprochen.

Ebenfalls nicht untypisch für die Khôm sind elementare Manifestationen von Sand (Erz), Hitze (Feuer) und Wind (Luft) sowie Mindergeister, die mit Sandstürmen toben oder eine Fata Morgana noch verwirrender gestalten, als sie dies ohnehin für den der Wüste Unkundigen bereits ist.

ṬIE'SHIANNA

«Unter dem Sand aber liegt Djihanna, die Stadt der tausend Säulen und der hundert Paläste, und dort liegt sie seit tausenden von Jahren, denn dort hatten die Djinne sich ihre gleißende Heimat erbaut. Aber sie ist gefallen, lange schon bevor die Beni Novad ihre Wege fanden. Es ist gesagt, nur ein reines Kind, das an einem der hohen Feiertage Rastullahs geboren ist, kann sie sehen, wenn sie alle hundert Jahre einmal auftaucht aus dem Sand der Wüste.»

— altes novadisches Märchen unbekannter Herkunft



Tie'Shianna ist eines der größten Mysterien der Khôm-Wüste: eine Stadt der Hochelfen, die bereits vor Jahrtausenden im Wüstensand verschwunden ist. Es ist wenig von Blüte und Untergang der Stadt überliefert, weil die Khôm erst lange nach ihrem Fall von Menschen besiedelt wurde.

Vor etwa 5.500 Jahren wurde Tie'Shianna von den Hochelfen aus Marmor, Jade, Silber und Achat erschaffen. Sie hatte mehrere ringförmige Außenmauern, die Stadtteile und die Tempelanlagen waren in Form von Blütenkelchen erbaut. Große Gärten und Parks säumten die Mauern der Stadt. Denn damals war das Becken der Zentral-Khôm noch ein sehr fruchtbarer Boden, entweder naturbedingt oder – wahrscheinlicher – durch die Magie ihrer Erbauer beeinflusst. Über 2.300 Jahre gedieh diese größte und schönste Stadt der Hohen Elfen, die zu ihren Glanzzeiten bis zu 20.000 von ihnen ein Heim bot.

Doch dann sah sich Tie'Shianna im Zweiten Drachenkrieg dem Angriff der Heere des Namenlosen gegenüber, und in einer gewaltigen archaischen Schlacht wurde die Stadt gestürmt, geschliffen und vom Erdboden getilgt. Als hundert Jahre später Zze Tha entrückt wurde, versanken die Ruinen der Stadt unter Tonnen von Sand, das fruchtbare Umland aber verdorrte. Viele tulamidische Märchen knüpfen hier an: In etlichen dieser alten Sagen wird berichtet, dass die Wüste früher ein blühender Garten war.

Im Laufe der letzten Jahrhunderte haben sich immer wieder Schatzsucher und Glücksritter aufgemacht, nach der Stadt unter dem Sand zu suchen. Gerüchte über sagenhafte Reichtümer, die hier im Wüstensand zu finden sind, seltsame Artefakte altelfischer Herkunft, die der Treib- und Flugsand freigelegt hatte – all dies gibt immer wieder Anlass zu allerlei Spekulationen. Meist sind es ortsfremde Abenteurer, die dann einheimische Wüstenkundige und Karawanenführer anheuern, um nach der versunkenen Stadt zu suchen. Der bedächtige Tulamide und der stolze Wüstensohn jedoch tun zumeist diese Gerüchte als Dschinnenmärchen ab. In den großen Städten wie Unau, Fasar und Mherwed versuchen skrupellose Geschäftemacher – mit gefälschten Lageplänen, nachgemachtem Elfenstand und verheißungsvoll vorgetragenen 'Erlebnisberichten' –, reiche Mittelländer und Meridianer um ihr Geld zu bringen.

Neuen Auftrieb haben diese Gerüchte um das versunkene Tie'Shianna durch die Reiseberichte des Asleif Phileasson aus Thorwal erhalten, der die alte Elfenstadt unter dem Sand 1009 BF entdeckt haben will. Doch inzwischen hat der Wind der Wüste die Spuren der Expedition längst wieder verweht.

In der Tat ruht Tie'Shianna noch immer unter dem Sand inmitten der Khôm, in der Nähe der kleinen Oase Kei Urdhasa, die allerdings nur auf den wenigsten Karten eingezeichnet ist. Selbst wer die Sandmassen fortbewegen kann, um zu den Ruinen der alten Stadt vorzudringen, müsste die altelfischen Schutz- und Verschleierungszauber beseitigen oder umgehen. Die Stadt selbst ist größtenteils zerstört, einzelne kunstvoll bearbeitete Trümmer künden vom einstigen Glanz. Jedoch sind viele der Reliefs gezielt zerstört worden. Über die Ruinen erhebt sich ein gigantischer schwarzer Obelisk, der von den Siegern hier aufgestellt wurde. Namenlos grauenvolle Szenen der Eroberung Tie'Shiannas sind auf seinen vier Seiten abgebildet. Doch während der Eroberung sind auch etliche Diener des Namenlosen in den Untergang gerissen worden, und nicht alle davon sind tot: Kazak, der grausame Heerführer des Namenlosen, eine widernatürliche Mischkreatur aus Hengst und Echse, liegt mit einem Speer im Herzen in Starre. Ein nie versiegender Strom Blut fließt aus seiner Wunde. Die Götter mögen denjenigen, der es wagt, das bindende Artefakt aus seinem Körper zu entfernen, gnädig aufnehmen.

Bis zu den Ereignissen der Phileasson-Expedition lebte bei der Oase Kei Urdhasa ein Stamm von Wüstenelfen, die stets verschleierte Beni Geraut Schie. Als Wächter über das versunkene Geheimnis führten sie mittels Magie Karawanen in die Irre und vertrieben neugierige Fremde. Gewandt und schnell wie der Wind konnten sie auf unbekannten Pfaden durch die Wüste reiten. Sie tauchten wie aus dem Nichts auf und verschwanden ebenso spurlos. Ihren Nachbarn gal-

ten sie als unheimlich, und so wurden sie *Geister der Wüste* genannt, *Schatten im Sand* oder *Söhne derer ohne Gesicht*, woraus sich die Stammesbezeichnung herleitet.

Dennoch haben sie Verdurstete errettet oder gar in ihre verborgene Oase gebracht, um sie zu pflegen. Es ist niemandem gelungen, einen Beni Geraut Schie lebend zu fangen. Sagen zufolge zerfallen die Körper der Beni Geraut Schie im Tode zu Sand, nur Kleider und Waffen bleiben zurück. Manch reicher Potentat besitzt seltsame Waffen als Trophäen: filigrane Säbel aus erlesenem Stahl oder Wüstenbögen mit unlesbaren Inschriften, aus Hölzern gemacht, die in der Khôm weder wachsen noch bekannt sind.

Die Wüstenelfen haben nach den Ereignissen der Phileasson-Expedition die Khôm verlassen, nachdem sich eine alte Prophezeiung erfüllt hatte: Am 17. Boron 1010 BF stachen 231 Beni Geraut Schie von Kuslik aus in See und segelten zu den legendären *Inseln im Nebel*. Ihre Geheimnisse haben sie mit sich genommen, heutzutage künden nur noch Märchen von ihnen. Und doch mehren sich die Gerüchte, wonach nicht alle dieser seltsamen Wesen die große Wüste verlassen haben. Es gibt Berichte von einem *Geist der langen Schatten*, der in mondlosen Nächten von den Karawanen beobachtet wird, die die Straße nach Unau benutzen. Und in der Gegend des Wadi Schebanoh, wo unlängst eine Gruppe Glücksritter etliche Schätze und elfische Artefakte im Sand der Wüste gefunden hatte, mehren sich die Auftritte eines geisterhaften Reiters, der Angst und Schrecken verbreitet.

Ob es noch vereinzelte (!) Wüstenelfen gibt, möchten wir an dieser Stelle offenlassen. Sollten Sie als Meister also Lust verspüren, die Wüste Khôm um einige wenige Beni Geraut Schie zu bereichern, so legen wir diesem Vorhaben keine Steine in den Weg.

DIE OASE EL'SADAMASH UND DIE PALMENKÖNIGIN (+)

„In den alten Tagen zog Prinz Kemal, nachdem er die Echsen bezwungen und das Shadif erobert hatte, in die Wüste, um sich auch die Große Khôm untertan zu machen. Doch der Kampf gegen die Hitze und den Sand war schwer, und die Männer des Prinzen murrten und darben. Da erblickten sie, dürstend und des Marschierens müde, eine Oase, die aus dem Nichts vor ihnen erschien. Niemand lebte in ihr. Die Feigenbäume trugen jedoch reife Frucht, das Wasser schmeckte kühl und verlockend – und ein Biss von der Frucht der Palmen weckte die Lebensgeister. Der Prinz sprach zu den Seinen: „Seht die Palme dort! Unter ihr werde ich mich niederlassen. Ihr Schatten wird mich kühlen, und an ihrer Frucht werde ich mich laben. Hier werde ich Sultan sein und meinen Stamm begründen. Rastullah gab all dies in meine Hand. Kein anderer soll von meinen Früchten kosten, von meinem Wasser trinken und sich in meinem Schatten niederlassen!“ Da priesen die Männer Prinz Kemal, den Tapferen, den Stolgen, den Bezwinger von Sumpf und Wüste. Und als es Nacht ward, da legten sie sich nieder. Doch als sie aufwachten, da lagen sie im Sand. Kein Stein, kein Busch, kein Wasserquell – die Oase war verschwunden. So kostete des Prinzen Hochmut ihn das Leben.“

— aus einem Märchen der Beni Novad

Das Märchen von der sagenhaften Oase El'Sadamash erzählt man sich in den Zelten der ganzen Khôm. Viele wollen sie schon gesehen haben, doch werden ihre Berichte als Wahnbilder Verdurstender abgetan.

Doch die Oase existiert wirklich, wenngleich sie keinen festen Ort besitzt. Von überderischen Mächten bewegt, erscheint sie hin und wieder einmal in der Wüste, an verschiedenen Orten, weit entfernt von Oasen und viel genutzten Karawanenrouten.

Dem Wüstenreisenden mag sie vorkommen wie das göttliche Para-



dies, denn sobald er die Oase betritt, lässt er alle Widrigkeiten der Reise hinter sich: Die Sonne brennt nicht so gnadenlos, der Wind wiegt sanft die Palmenköpfe in seiner milden Brise. Die Gräser und Büsche sprießen, die Pflanzen tragen Früchte. Verschiedene Tiere leben hier: kleine, aber laute Affen, bunte Vögel, schillernde Insekten und sogar ein paar Ziegen. Es ist kein Mensch in der Oase zu sehen, nur ein paar provisorische Hütten aus Palmblättern und Lehm deuten darauf hin, dass hier einst jemand gelebt haben muss.

Inmitten der Oase befindet sich ein See, an dessen Ufer eine große Palme steht, die alle anderen überragt. Ihr Stamm ist so dick, dass kein Mensch ihn alleine umfassen kann. Stets hängen verlockende Früchte an ihr. Bei dieser Palme handelt es sich um die legendäre *Palmenkönigin*, die seit Anbeginn der Welt existiert. Sie ist von starker Magie durchdrungen, ihre Früchte spenden Lebenskraft – und Zauberkundige, die in der Naturmagie bewandert sind, vermögen zu erkennen, dass die Palme über ein Gedächtnis und einen eigenen Willen verfügt.

Trotz ihrer Mächtigkeit ist sie relativ schutzlos gegenüber Übel wolgendem Gesindel, das ihr zuleibe rücken will, denn sie unterliegt den Beschränkungen ihrer Gestalt. Daher ist sie in solchen Fällen auf die Hilfe Sterblicher angewiesen.

Bettet man sich zur Nacht unter den Schatten spendenden Palmen und Büschen, so erwacht man am nächsten Morgen wieder in der Wüste – vollständig erholt und von Wunden geheilt, mit vollen Wasserschläuchen. Die Oase aber ist wieder fort.

Die Katakomben Alt-Eslamabads (+)

Es ist bislang nicht gelungen, Zugang zu den in vielen Märchen erwähnten Katakomben Alt-Eslamabads zu erlangen. Fast unmittelbar nach ihrer Errichtung ließ ihr Baumeister sie versiegeln, ihre Eingänge verschütten und selbige durch Bannmale sichern. Die wenigen schriftlichen Zeugnisse der grausigen Geschehnisse jener Tage verbannte man in die archivarischen Tiefen der Punier Kanzlei, und so weiß heute niemand mehr, dass die lebensspendende Kraft der Oase kein götter- oder gottgewollter Zufall ist.

Beim immer tieferen Graben für die Bestattungsriten stieß man im Jahr 632 BF auf eine Höhle, in deren Mitte eine 23 Schritt hohe Stufenpyramide errichtet war, von deren Flanken erquickendes Quellwasser sprudelte. Das Wasser fließt in unterirdischen Flüssen ab, die unzweifelhaft die Brunnen Eslamabads speisen. In der Pyramide aber waren lästerliche Zeichnungen von längst gefallenem Göttern zu sehen, die die Jahrhunderte überdauert hatten – Zeichnungen, die lebendig gewesen sein sollen. Denn es handelt sich hier um ein Heiligtum der wandelbaren Zsahh, und es ist ihre Gnade, die die Badegäste Eslamabads genesen lässt.

Die Verbotene Schlucht

Neben der 'Gemeinschaft der Freunde des Aves' zeigte auch der Kalif lange Zeit wissenschaftliches Interesse am Wadi Yiyila, doch hat sich dies in jüngster Zeit schlagartig gewandelt: Irgendwo auf halbem Weg zwischen Wal-El-Khômehra und Keft ist durch das Wirken des Humus-Drachen, einer elementaren Kreatur des Gottdrachen Pyrdacor, ein instabiler Zugang zur entrückten Globule von Zze Tha entstanden. Aus einer halb gefluteten, jedoch ansteigenden, etwa 350 Schritt hohen Seitenschlucht weht schwül-erdig-modrige Luft, wie man sie nur aus den südlichen Sümpfen kennt.

Ausgehend von einem hinteren Talkessel, wo sich einst ein mächtiges Heiligtum für den Guldnen befunden hatte, breitete sich im Jahr 1027 BF ein dauerhaft bestehender Regenwald mit einem Durchmesser von etwa 2 Meilen im Wadi aus. Da sich hier nun die hiesige Welt in unregelmäßigen Abständen mit der Globule überschneidet, dringt nicht nur die alte Vegetation des Echsenreiches in die Khôm vor, sondern auch einige deren Bewohner. So tummeln sich in diesem Abschnitt des Wadis Eidechsen, Kaimane, Achaz und Flugechsen, doch wagen sie sich kaum hinaus in die für sie todbringende Wüste. Die Echsenmenschen konzentrieren sich derweil auf die Wiedererrichtung des alten Pyrdacor-Tempels – und auch wenn letzteres die Menschen noch nicht wissen, so gilt dieser Ort schon heute unter Novadis als verfluchtes Gebiet. Die Mawdliyat von Keft verbieten dem Rechtgläubigen das Betreten der unheiligen Schlucht, was die Zurückdrängung der Echsen durch die Novadis und letztlich das endgültige Schließen dieses (den Menschen noch nicht bekannten) globulen Übergangs kompliziert gestaltet. (Mehr zur Verbotenen Schlucht können Sie im Abenteuer *Rastullahs Rache in Pfade des Lichts* entnehmen.)

Das Graven im Salz

Gestalten Sie eine Reise über den Cichanebi-Salzsee auch in einem ereignisreichen Abenteuer als eine langwierige Geduldsprobe, die einen Naturbeobachter entzücken mag, aber für die meisten Helden doch eine anstrengende Strapaze darstellt. Nach dem 15. Mal verlieren die kompliziertesten Umwege ihren Reiz, rufen die schauerlichsten Geräusche in der Ferne keine Reaktion mehr hervor. Der Cichanebi stumpft ab.

Dann mag der Zeitpunkt gekommen sein, an dem Sie für die Helden den Schleier der grausamen

Geschichte des Salzsees ein Stück weit lüften können.

Denn der Cichanebi ist im wahrsten Sinne des Wortes tot. *Chssh'Zsnn* heißt er in Rssahh, der alten Sprache der Echsen von Yash'Hualay, was soviel bedeutet wie 'das tote Wasser' oder 'götterlose Existenz'.





Als Pyrdacor sein Reich aus Zeit und Raum entrückte, da verdorrte nicht nur das Land, über das der Güldene geherrscht hatte, sondern auch das einstmals größte Binnenmeer, an dessen Gestade Zze Tha und viele weitere Echsenstädte gelegen hatten. Hunderttausende von Achaz, Ziliten, Marus, Krakoniern sowie zahlreiche weitere vergangene Echsenrassen huldigten hier ihrem Gottkaiser in unter Wasser gelegenen Tempel- und Opferstätten. Doch als dieser sein verheerendes Machtwort sprach, da entwich alles Leben aus diesen Orten, und viele der Völker Zze Thas wurden zu Salz im Schlamm ihrer Kultstätten.

Nur wenige, wie mancher mächtige Leviatan, überstanden, eingeschlossen und durch Zaubermacht konserviert, das Wirken der kosmischen Kräfte. Tief unter der Salzkruste des Cichanebi ruhen sie, bis sie dereinst durch Regen und die Macht Ssad'Navys aus ihrer grausigen Hülle befreit werden. Wenn ein solches Ungetüm aus dem Vergessen der Zeit emporsteigt, sorgt es für Entsetzen und Tod unter den Menschen (wie im vergriffenen Abenteuer **Wie Sand in Rastullahs Hand**). Ebenso gelangen aber auch hier und dort goldene Artefakte der Pyrdacor-Verehrung an die Oberfläche, denn es ist nicht alles Salz, was hier im Sonnen- oder Mondlicht glänzt.

Derweil wandern die unwissenden Menschen weiter über den See, schürfen sein Salz und handeln damit. An manchen Orten haben die Salzarbeiter bereits zu tief geschürft, doch scheint ihr Gott Rastullah nichts zu unternehmen, um das Unheil vergangener Zeitalter verhüllt zu halten. Es kommt zuweilen zu unheimlichen Fata Morgana, gesandt von den rastlosen Seelen der zu Salz verendeten Echsenrassen, um Eindringlinge in ihr untergegangenes Reich gleichfalls in Verderben und Tod zu stürzen.

DER ZERMALMER

»Inmitten dieser zerstörten Stadt mit all ihren Ruinen aber ist gelegen ein Kreis aus Mauerwerk, das jüngeren Datums zu sein scheint: Sind die riesigen, gesprungen Felsblöcke der Ruinenhäuser aus poliertem, fast schleimig glänzendem Basalt, so besteht diese Mauer aus hellweißem Sandstein. Hineingemeißelt in die Quader aber sind allerlei merkwürdige Symbole: Alte Glyphen sieht man da, wie sie in den Schriften des Diamantenen Sultans verwendet wurden, Zauberzeichen, deren Kenntnis längst vergangen ist, kultische Symbole wie das Sechseck der Elemente oder die Unheil bannende Sonnenscheibe des Praios. Doch manche dieser Zeichen sind zerstört, mit groben Schlägen beschädigt oder mit Blut und Schlamm besudelt.

Kein Fenster findet sich in diesem Ring, keine Tür, noch irgendeine andere Öffnung. Wohl abgeschirmt ist das, was von ihr umschlossen wird und nicht hinauskommen kann, es sei denn, es hätte Flügel.

Wagt man es aber, den Mauerring zu erklimmen, steht einem harte Mühe bevor: Wohl kann man sich mit Fingern und Zehen an Sprünge und Risse im Gestein klammern, doch wenn die Kräfte auch nur einmal nachlassen, die Hand einen Vorsprung verfehlt oder die schweißfeuchten Fingerkuppen abrutschen, ist es um einen geschehen und man stürzt unabwendbar in die Tiefe, um zu Füßen der Mauer zu zerschellen. Noch heute liegen die Leichen und Skelette solcher Neugieriger an den weißen, blutbefleckten Steinen. Die Schädel aber sind gestohlen.

Gelingt aber der Aufstieg, so kann man vom Rand der Mauer aus sehen, was von ihr eingeschlossen wird – und manche stürzten erst jetzt hinab in die Tiefe, unfähig, bei Sinnen zu bleiben, starr vor Grauen. Gleich einem Berg liegt hier ein Wesen, größer als sonst ein Tier, das die Welt trägt: Bedeckt mit Schuppen, stumpf durch die Zahl der Jahrhunderte, überzogen mit Staub und Sand, doch unverkennbar in ihren Formen, ruht hier eine Schreckensechse wie tot: Gegen dieses Wesen scheinen Hornechsen wie Käfer zu sein, und heißen manche Riesenechsen Schlinger, so trifft für diesen Wesen allein der Name Zermalmer zu. Kein Baum findet sich, dick genug, um mit den Beinen des Tieres verglichen zu werden, kein Sterblicher wird je eine Klinge schmieden, wert, mit diesen Klauen in einem Atemzug genannt zu werden. Steine sind wie Sand im Maul dieses Ungechschöps, der Glanz der im Schlaf trübten Augen reicht noch aus, um vorbeir-

huschende kleine Tiere – es mögen wohl Schakale gewesen sein – in Brand zu setzen und als Asche niederfallen zu lassen.

Und langsam zieht im Geist des Betrachters der Wahnsinn herauf, gepaart mit der Erkenntnis, dass die Mauer nicht errichtet wurde, um das Urwesen einzusperren – denn ein Hieb seiner Klauen segte wie Felsquader hinweg wie Sandkörner –, sondern um die Priester abgründiger Götzen zu hindern, es wiederzuerwecken.»

—aus dem Commentarius zum Ma'zakaroth Schamaschtu des wahnsinnigen Novadis Haman al'Shaitan, um 763 BF

BEGRABEN IM STAUB EINES ÄONS (+)

Im Jahre 993 BF legte eine Expedition des Erzmagiers Rakorium kurzfristig eine im Wüstensand versunkene Ruinenanlage unweit des Khoram-Gebirges frei. Es gibt kaum zugängliche Berichte über diese Reise, doch gibt es ebenso vage wie abstruse Gerüchte über Bauwerke kolossalen Ausmaßes, magische Kraftlinien, die Präsenz von Geistern oder Dämonen bis hin zu einem unnatürlichen Ablauf der Zeit selbst.

Fast vergessene Geschichten einiger Sippen der Zansch'Irr (eines Achaz-Stammes) berichten von einer riesigen Stadt, in der ihr Volk vor unzähligen Wiedergeburten gelebt haben soll, behütet von einem dreizehngehörnten, h'rangangleichen Herrscher, der schon war, als Pyrdacor noch keinen Fuß in die Ewigen Gärten gesetzt hatte. Magie habe diesen entlegenen Ort geschützt, dass nicht einmal die Zauberpriester der Ssrkhrsechim ihn zu betreten vermochten. Eines Tages jedoch sei der Herrscher für immer gegangen, und die Stätte seiner Macht und seines Wirkens verging im Laufe der unbarmherzigen Zeit. (Mehr zu diesem Mysterium finden Sie in der Anthologie **Magische Zeiten** in der Geschichte **Am Anfang der Zeit**.)

DIE STADT DER SONNE

Eine alte Quelle, die wohl noch aus den Tagen des bosparanischen Reiches stammt, berichtet wundersame Dinge von einer prächtigen Stadt aus Gold, die dem Praios geweiht sein soll. Leider kennt man den Text nur noch aus zweiter Hand, da er bereits in alter Zeit bearbeitet wurde:

»Item fanndt ich auch eyn aldt Tekst, in dem wird erzählt von den ersten Mennern und Frauwen, die zogen gen Auffgang der Sonnen umb zu finden des Praioses Reyck und Herkünfft.

Diweyl sie zogen von Bethane ostwärts, kamen sie an eyn breyt Wasser, demm sie folgten lauffauffwärts. Als sie sehen, dass der Fluss kamm von Norden, verliessen sie seyn Lauff, querten yn unnd begruendten die Stadt Bosparan. Wie dass ist geschehen, bedürfft keyn weytern Erwachnens, all-dieweill es wol bekandt ist.»

(Eine unglückliche Einschätzung, denn heute wissen wir so gut wie gar nichts über die Ursprünge der alten Kaiserstadt.)

»So zogen sie dan weyter unnd erblickten das Masziv der Felsen, die da heissen die Güldenen, alweyl sie des Morgens erglänzen als wie das schiere Goldt. Darob sagten sie eynder. 'Sehet die Goldtfelsen dort! Hinter dem Wall aussz Goldt muss seyn gelegen des Praioses Heimstadt.'

Und sie begannen die Berge zu queren. Gar wyreklych fannden sie, dass hinter ihnen sich erstreckte eyn Land, so heisz unnd drokken als wie die Sonn selbst. Sie wanderten und wanderten fürbuss und liden gar manich heftig Durst, doch die Naeh des Gottes hülff inen. Schliesslich kamen sie denn auch an ein Ort, wo die Straaszen und Weege waren aus lauter Goldt und lag das Götliche über den Heuseren. So sprachen sie eynder an unnd ...»

An dieser Stelle bricht das im Praios-Tempel zu Vinsalt aufbewahrte Manuskript ab. Die Suche nach dem Wohnsitz des Praios in Aventurien kommt dem heutigen Leser gewiss ziemlich naiv vor, doch mochten die Menschen vor 3.000 Jahren die Goldfelsen und die Khôm durchaus als Heimat des Sonnengottes ansehen. Was es aber mit der Stadt aus Gold auf sich hat, konnte bisher nicht geklärt werden.



DIE RELIQUIEN VON KEFT

Vor dem marmornen Zelt des Bethauses zu Keft werden zwei wichtige Reliquien aufbewahrt, die den Gläubigen von Rastullahs Macht künden sollen. Dabei wissen die Mawdliyat und die Anhänger des All-Einen nicht, welche Schätze sich hier befinden.

Das Ewige Feuer, ein Almadin, der in seinem Innern Flammen birgt, ist nichts Geringeres als das Feuer-Ei des Pyrdacor, ein Behältnis für einen mächtigen elementaren Wächter, das der Goldene Drache einst verborgen hatte (siehe Der Palast des Pyrdacor-Kultes auf S. 182f.). Die Mawdliyat verbieten es allen interessierten Magiern, dieses Artefakt zu untersuchen, so dass seine wahre, für Novadis abstoßende echsische Natur bislang unbemerkt geblieben ist. Wie das Feuer-Ei in den Besitz des Beys von Ferchaba gekommen ist, wird im Abenteuer Erben des Zorns näher erläutert, der Transport nach Keft in Rastullahs Rache aus der Anthologie Pfade des Lichts.

Bei dem Finger Amm-el-Thonas handelt es sich um den Finger der unglückseligen Priesterkaiserin Amelthona-Praiadne. Als sie mit ihrem Heer von den Novadis besiegt wurde, schnitt man den Finger mitsamt dem wertvollen, goldenen Ring als Trophäe ab. Der breite, aus höchstwertigem Gold geschmiedete Ring zeigt eine achtstrahlige Sonne, in deren Mitte ein Bernstein prangt. Ein Praios-Geweihter könnte diesen Sonnenring als priesterkaiserliches Insignium erkennen.

DER TURM DES SCHWARZEN MAGIERS (+)

»Vor vielen Jahren lebten zwei Schwestern reich und zufrieden im Haus ihres Vaters, des mächtigen Bolu Ba-Khein. Er besaß die größte Karawanserei am nördlichen Rand der Khôm, und zahllose Kamele gehörten zu seinen Herden. Eines Tages erreichte ein Bote der Bachachni das Haus. Diese mächtige Sippe lebte inmitten der Khôm, und ihre Söhne zählten zu den tapfersten Kriegerern, ihre Töchter aber zu den schönsten Frauen unter Rastullahs Zelt. Der Bote übergab Bolu Ba-Khein eine Nachricht von Achlee'in, dem Großscheich der Bachachni und Freund der Familie. Er bat, unverzüglich 50 der schnellsten Kamele in Marsch zu setzen. Die Liste der von Achlee'in gewünschten Güter war lang und versprach dem Vater großen Gewinn.

Schon zwei Wochen später war alles zum Abmarsch bereit. Wegen des großen Wertes der mitgeführten Güter hatte sich Bolu Ba-Khein entschlossen, die Karawane persönlich anzuführen. Und nachdem er mit seinen Töchtern drei Tage lang gebetet hatte, nahm er diese mit auf den großen Zug. Bis zum zehnten Tag geschah nichts von Bedeutung. Die Wüste dehnte sich von Horizont zu Horizont, nur Sand, Steine und Dünen. Inmitten hinein in diese tote, friedliche Welt entlud am Abend des elften Tages das Chaos seine Kreaturen: Ein Gewimmel unbeschreiblicher, nie gesehener Vogelfrauen hackte, biss, spuckte, schlug und kratzte. Das Blut floss in Strömen, und weder Mensch noch Tier wurden verschont. Alle mussten sie sterben. Nur die beiden Schwestern traf ein noch schrecklicheres Los.

Sie wurden von dannen geschleppt, durch den Sand, über die Erde, durch die Luft. Am Ende ihrer grässlichen Reise, irgendwann und irgendwo, stieß man sie roh in den Schein eines Feuers. Gespenstisch flackerte das Licht auf den Fratzen der Chaoskreaturen. Dann aber erschien er, der verfluchte Meister, das Monster in Menschengestalt, der Schwarze Zauberer.

Als er sie sah, begann er wild zu toben und befahl seiner Brut, die beiden ohne zu zögern zu töten. Von allen Seiten rückten die grauenregenden Wesen näher, und die Schwestern beteten zu Rastullah, ihnen ein schnelles Ende zu gewähren. Ob es diese Gebete waren? Die Harpyien aber waren unfähig, die beiden zu töten. Unruhig wimmelten sie im Kreis um sie herum, aber keine wagte es, ihnen Gewalt anzutun.

Als der Schwarze Zauberer sah, dass seine Geschöpfe unfähig waren, seine Befehle auszuführen, stieß er einen lästerlichen Fluch aus, trat zurück und musterte die Schwestern nachdenklich, vielleicht besorgt. Doch dann brach er in dieses Lachen aus, ein Lachen, das man nicht vergisst, so hohl, düster und böse war es. Er begann mit den Armen zu gestikulieren und in einer unbekannten Sprache zu murmeln. Kalt kroch es den Schwestern den Rücken hoch als sie erkannten, dass sie Opfer seiner Zauberei werden sollten.

Seit jener Nacht leben sie verbannt und der Stimme des Schwarzen Zauberers hörig in einem Felsenest über allen Schatten der weiten Khôm.

—Ersählung der unglücklich krächzenden Vogelfrauen, wiedergegeben von einem aus der Wüste geretteten namenlosen Magus, aufgezeichnet zu Amhallah 997 BF.

Die Geschichte kann von den Weisen und Alten des Emirats Amhallassih vernommen werden, und tatsächlich steckt in ihr ein wahrer Kern. Mehr als wage Gerüchte aber wissen die Alten auch nicht zu berichten. Von zwei großen Türmen inmitten der nördlichen Khôm ist die Rede, die von allen Karawanen weiträumig umgangen werden, von schrecklichen Harpyien, unterirdischen Kavernen mit riesigen Statuen, die als Wasserspeier dienen, magischen Fallen, Feuermauern, wandelnden Toten und schrecklichen Monstrositäten. Wahre Helden werden sich schon selbst auf den Weg ohne Gnade begeben müssen, um Licht in das Dunkel dieses Märchens zu bringen. Wir werden dieses Mysterium nicht mehr aufgreifen, fühlen Sie sich also frei, Ihrer Heldengruppe eine unvergessliche Zeit hinter den Mauern des alten Magierturms zu bereiten. Anregungen hierzu können Sie im alten, vergriffenen Soloabenteuer Auf dem Weg ohne Gnade finden.

AL'QASUR – DER FLIEGENDE TEPPICH DES KALIFEN (+)

Der goldgelbe Teppich des Kalifen von Unau ist einer der größten seiner Art: Auf fünf mal drei Schritt bietet er Platz für den Kalifen, drei Leibwächter und einen Teppichlenker. Leider fliegt er nie schneller als ein trabendes Shadif, bietet Ihnen jedoch den Einsatz als eindrucksvolles Geschenk des Kalifen an verdiente Helden: Gönnen Sie ihnen nach langen Questen einen 'Ausflug' an der Seite des Kalifen, vielleicht zur Überblickung der Lage während einer Schlacht, vielleicht bei einer Großwildjagd, vielleicht nur für einen beeindruckenden Ausflug am neunten Tag eines Gottesnamen. Selbstverständlich aber kann der Teppich zuerst auch aus dem Palast des Kalifen geraubt worden sein, beispielsweise im Auftrag des schurkischen Sultans Hasrabal. Oder wurde er ausgetauscht?

Al'Qasur ist nur ein Beispiel dafür, dass nicht alle Novadis die Magie scheuen. Gerade aufgeschlossene Potentaten wie Malkillah III. bedienen sich ihrer großzügig. (Ausführliche Informationen zu Fliegenden Teppichen finden Sie in Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, Seite 49f.)

IM DUNST DER ECHSENSÜMPFE

BASTRABUNS BANN

»Im Rahmen meiner Reise durch das Land der Ersten Sonne besichtigte ich die Überreste eines gewaltigen Monuments, das die Tulamiden als Bastrabuns Bann bezeichnen. Eine gewaltige und uralte Wallanlage, die sich auf der ganzen Länge von Selem nach Kannemünde hinzieht. Obwohl von diesem Bauwerk nur noch einige Reste in Form von Mauerstücken und Grenzsteinen geblieben sind, liegt doch etwas Kraftvolles, ja Erhaben-

nes über den Ruinen, und die alten, von Wind und Regen fast abgeschliffenen Reliefs und Hieroglyphen gemahnen an die Tage, als die Menschheit noch jung war.

—aus den Reiseerzählungen des Kara ben Yngerymm

Bastrabun ibn Rashtul, erster Sultan von Khunchom und Sohn des legendären Rashtul al-Scheik, führte den Kampf seines Vaters gegen die mächtigen Echsenwesen fort und vollendete ihn. Um auch in



Zukunft Übergriffe der verfluchten Echsen auf die Länder der Tulamiden zu unterbinden, schuf er ein gewaltiges Bollwerk. Einst zog sich der Bann Bastrabuns von der Szinto- zur Chanab-Mündung und trennte das Shadif von den Echsenstümpfen. Andere Teile des Bannes sperrten den Zugang zum Loch Harodröl oder säumten die Küste zur verfluchten Insel Marustan (heute Maraskan). Die Errichtung des Walls erfolgte unter anderem mit der Hilfe von mächtigen Dschinnen und unzähligen Arbeitern.

Jedoch hätte eine Mauer, sei sie noch so hoch und dick, die Rückkehr der Echsen in ihre ehemalige Heimat nicht verhindert: Das eigentliche Monument Bastrabuns war das Netz aus Schutz- und Bannzaubern, das um die Steine gewoben wurde.

Die Zauberkunst des ersten Sultans hatte wenig mit der heutigen Gildenmagie gemein. Zu Bastrabuns Zeit entstanden aus schamanistischen Überlieferungen, druidischen Praktiken und entdecktem Echsenwissen die uralamidischen Traditionen der priesterhaften *Kophitanim* (Beschwörungs- und Spruchzauberei) und der tanzenden *Mudramulim* (Glyphenzauberei und Objektmagie). Beide hatten ihren Anteil am großen Ritual – Bastrabuns Bann bestand ebenso sehr aus den geheimnisvollen Symbolen, mit denen die Mauer verziert wurde, wie aus Opferhandlungen, Zaubergesten, Worten der Macht und liturgischen Gesängen. Die Rituale mussten zu astrologisch signifikanten Zeitpunkten an magischen Orten vollzogen werden, und es heißt, dass die ganze Mauer entlang von (heute größtenteils versiegten oder verschobenen) Kraftlinien errichtet wurde. Reliquien, Stelen, Obeliken und übermannshohe Tonkrüge (so genannte Kanopen) wurden an ausgezeichneten Stellen platziert, um als Fokus des Bannzaubers zu dienen.

Als die Ära der Geschuppten endgültig vorbei schien, versäumten es die Sultane Khunchoms im Laufe der Zeit, die für den Erhalt der magischen Kraft nötigen Rituale zu vollziehen. Die fehlende Zaubermacht ließ die Mauer langsam verfallen. Ihre Schutzwirkung gegen die Echsen erlosch etwa im fünften

Jahrhundert vor Bosparrans Fall. In der Gegenwart besteht der Bann nur aus einer Reihe von teils verwitterten, teils von Schlingpflanzen überwucherten Mauerstücken, auf denen sich uralte Reliefs und Glyphen erhalten haben. Die Überreste ziehen Schatzsucher und Forscher an, und mitunter findet sich in einer Kanope ein mumifizierter menschlicher Wächter aus vergangener Zeit.

Seit Jahren (und den Ereignissen des Abenteuers **Bastrabuns Bann**) forschen die Magier der Khunchomer Akademie an einer Rekonstruktion des Bannzaubers, um ihn gegen die Schrecken der Schwarzen

Land einzusetzen (zu den bisherigen Teilerfolgen siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**).

DIE PLÄNE DER SKRECHU

«[...] wieder einer von diesen Krokodilmenschen, noch größer [...] ein Kopf wie eine Sultansechse ... so viele Zähne ... blutige Zähne ... so viel Blut ... mein Blut ... [...] wie ES sich Muammar packt ... ES hält ihn fest ... er kann nicht fliehen ... ich komme ihm zu Hilfe, hucke auf ES ein, will es zerstückeln, zerfleischen, zer ... fühle, wie sich meine Klinge in unheiliges Fleisch gräbt ... plötzlich ein Schrei ... mein Schrei ... ich habe ihn in Stücke gehackt! ... Muammar!!! [...] Klauen hat ES, grässliche Klauen ... und lange Arme ... ES kam einfach auf uns zu, packte einen Arm oder ein Bein und riss es aus! [...] ES kommt auf mich zu, ich schließe die Augen ... gehe die Lektionen des Schattenkampfes durch ... ich weiß, ich kann ES besiegen ... ES ist da, ich fühle den Hieb, bevor ich ihn sehe, springe zur Seite, reiße den Krumsäbel herum ... ich weiß, ich habe nur einen Schlag, dann bin ich tot ... die Klinge zielt auf den Hals, ich treffe ... und sie gleitet einfach durch! ... kein Widerstand, keine Wunde! ... ES macht sich nicht einmal die Mühe, mich zu töten [...] Schlieren, nichts als schattige Schlieren ... warum blutet ES nicht? [...]»
—aus dem Bericht eines verwirrten Novadis des Szintotals, 1025 BF

Im Verlaufe des Jahres 1024 BF suchte das Grauen die Shadifsteppe, das untere Szintotal und die Echsenstümpfe heim. Was mit verschollenen Fischern und Unruhen unter den Echsenstämmen begann, weitete sich zu dem Massaker von Port Kellis sowie einem regelrechten Exodus der Novadis aus dem Shadif aus und gipfelte schließlich in einer Schlacht zwischen aggressiven, unverwundbaren Echsenwesen und dem Stamm der Beni Szelemjati. Dies war die große Stunde des mysteriösen Derwisch-Ordens, der sich seinerzeit offenbarte und den Glaubensbrüdern gegen die geschuppte Gefahr beistand.

«Die Säule des A'Rssa, die Krone Cisk' Hr, den Zlisk, das Erbe der Ssrkhrsechim [...] bringt sie mir!»

—die Skrechu zu ihren Agenten, 1023 BF

Tief in den Dschungeln Maraskans haust ein Wesen, von dessen Existenz nur wenige wissen: Die Ssrkhrsechu (tul.: Skrechu), ein Ergebnis der zaubermächtigen Ssrkhrsechim, die versuchten, unter Anrufung der Macht echsischer und insektoider Götter, das perfekte Wesen zu erschaffen. Heute, Jahrtausende nach ihrer Erschaffung, hütet sie den Asfaloth-Splitter der Dämonenkrone Borbarads und ist somit die unbekannteste seiner Erben.

Die Skrechu schickt Agenten in die Echsenstümpfe, um Pläne, die sie bereits vor Jahrhunderten ersann, zu vollenden. Tief in den dunkeln, feuchten Sümpfen perfektionieren Asfaloth-Paktierer und Schlangenkultisten ihre Kunst. Durch Xeerans Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith inspiriert, wollen sie echsische Mischwesen schaffen, um sie mit tödlicher Kampfkraft und Unverwundbarkeit auszustatten.

Doch dies ist nur eines der tödlichen Ziele, die die Skrechu zu erreichen trachtet. In den Echsenstümpfen verführen ihre Agenten ganze Echsenstämme und einflussreiche Persönlichkeiten. Sie jagen nach Schlingern, Schlangenköniginnen und anderen Versuchsobjekten für chimärische Transmutationen, suchen nach

Relikten echsischer Hochkultur, dem *Tor der Tränen* und dem *Quell des Lebens*, stöbern alte Brutstätten der Skrechu auf, um die dort schla-





fenden Kreaturen zu wecken, sammeln Wissen über die Schlange von Pauvi, einen vorzeitlichen Golem, und die Hinterlassenschaften der Sskrhrsechim. Insbesondere der gewaltige, schwarze Drachenschädel, der bei Ssd'L halb im Sumpf verborgen liegt, hat das Interesse der Skrechu geweckt.

Ihre Diener errichten in den Echsenstümpfen einen dauerhaften Stützpunkt auf dem Festland – Gerüchten zufolge der asfalothischen Natur gemäß im steten Wandel – und vergrößern so ihren Macht- und Einflussbereich. Der in der Nähe Selems lebende Stamm der Akrr'Tzr hat sich ihr bereits unterworfen, die Stadt Uru'Achin steht unter direkter Kontrolle eines wichtigen Agenten der Skrechu. In Selem, wo Geschuppte und Glatthäute nebeneinander wohnen, folgen Schlangenkultisten ihren Anweisungen. Ihr Geschöpf, die schlangenableibige Zintiss, die aus einem alten Nest bei Mirham stammte, gelangte in die Echsenstadt H'Rezsem (im Regengebirge), um dort einige Jahre den Einfluss der Skrechu zu mehren. Doch auch im Kalifat und selbst in der Wüste treiben Schlangenkultisten ihr Unwesen. Die Oase Terekh wird besonders stark in Augenschein genommen; vermutet werden hier die Überreste eines Sskrhrsechim, der einst von Dschadir dem Kühnen erschlagen wurde. Der seit 1025 BF für tot gehaltene frühere Sultan der Beni Szelemjati, Eslam ibn Qusrah, sucht in ihrem Auftrag im Herzen der Khöm nach einem leibhaftigen Basilisken, von dessen Existenz einige tulamidische Schauermärchen zeugen, andere Agenten sind in den Echsenstümpfen unterwegs.

Ein weiterer Agent der Skrechu, ein Achaz, ist imstande, die schlimmsten Alpträume des Erzmagiers Rakorium wahr werden zu lassen: Er sammelt Menschenhaut, um daraus ein magisches Menschengewand zu fertigen, mit dessen Hilfe sich Achaz über längere Zeit in einen Menschen verwandeln können. So erwartet die große Schlange von Maraskan regelmäßige Berichte von ihren Untergebenen auf dem Festland. Da sie von dem Unwissen der Gegenseite profitiert, braucht es schon wahre Helden, um ihren Umtrieben Einhalt zu gebieten.

»Sprich, was meinst du mit dem Konflikt aus alter Zeit?! [...]«
—Convocatus Primus Salpikon Savertin zu einer gefangenen genommenen Achaz, 1026 BF

Einer der ersten, der dank seiner 'Schatten', eines auf ihn eingeschworenen Magierbundes, von den Aktivitäten der Skrechu Wind bekam, war das Oberhaupt der Bruderschaft der Wissenden, Salpikon Savertin (siehe Meridiana 184). Doch seine Warnungen – er schlug unter anderem eine präventive Umsiedlung der Siedler von Kannemünde und Selem vor – stießen auf taube Ohren. Und so versucht er auf seine Art und Weise von Mirham aus, die Pläne der Skrechu zu durchkreuzen – indem er unwissende und gutgläubige Abenteurer anheuert, die den Agenten der Skrechu ihre gefährlichen Geheimnisse entreißen und sie ihm zuspiesen sollen.

H'Rudd (+)

»Am Mittag des 25. Efferd kamen eine Tulamidin und ein Moha-Mann zu uns ins Kloster. Der Blick des Moha war leer und seine Fingernägel serkaut. Bei jeder Bewegung zuckte er wie von einem Schlag getroffen zusammen. Die Frau schien ruhig und gelassen, aber wie sie zeigte, war dies nur Schein. Während der Moha vorsichtig von Schwester Zulhamin



Die Skrechu

weggeführt wurde, nahm ich Shaila, wie sie sich vorgestellt hatte, mit zu einem Gespräch. Erst wollte sie nicht so recht mit der Sprache rausrücken, aber dann brachen die Worte nur so aus ihr heraus. Sie erzählte, wie sie sich in Khunchom einer Expedition in die Echsenstümpfe angeschlossen hatte. Sie seien viele Tage in die Sümpfe gereist und dann auf eine Stadt der Echsenmenschen gestoßen. Der Führer wollte sie umgehen, aber einige Echsen seien aufgetaucht und hatten sie freundlich in die Stadt gebeten. Die Bewohner behandelten sie alle sehr zuvorkommend, was mich schon stutzig machte, erzählte Bruder Chiazzi doch immer von der Abneigung seiner Artgenossen gegen die Menschen. Shaila erzählte, dass die ganze Expedition in einer geräumigen Pyramide untergebracht wurde, wo sie essen konnten und wohl auf den König der Echsenmenschen warten sollten. Nach dem Gespräch des Führers mit dem König beschloss der Leiter der Expedition, dort zu bleiben. Der König habe wohl von Schätzen und einer Prophezeiung gesprochen, und man wolle der Sache nachgehen. In der Nacht fing dann der Schrecken an. Ein Schrei habe alle aus dem Schlaf

hochschrecken lassen. Eine der Wachen lag mit verdrehtem Körper, aber ohne äußerliche Verletzungen tot am Boden. Als man nach den Echsen sehen wollte, war die Stadt völlig verwaist. Alle Hütten und Steingebäude waren verrammelt und zeigten keine Anzeichen von Leben. Ein Mensch nach dem anderen, so Shaila, wurde von der Dunkelheit getötet, was immer das auch heißen mag. Sie war danach so erschöpft, dass ich nur noch erfahren habe, dass sie mit einem der Träger, dem Moha, den sie mitgebracht hatte, als Einzige hatte fliehen können.»

—Bericht eines Bruders des Noionitenklosters in Selem

»Aus dem Gelege des V'Sar stammt Smsar, der sich in den alten Zeiten auf die Welt begab, um dort seinen Hunger nach Seelen zu stillen. Als er dort wahllos Leben auslöschte, zog er den Zorn der Ssad'Huar und des Ssad'Navv auf sich. Die beiden schufen einen Kristall und verankerten ihn fest in Raum und Zeit. Daran banden sie die Seele eines ihrer Kinder und opferten es Smsar. Der H'Ranga ward nun ebenfalls an den Stein gebunden und konnte sich nicht mehr weit davon lösen.

Als nun Thrisszis seine Stadt gründete, so wählte er einen Ort nicht weit von dem Versteck des Seelenkristalls und verfluchte damit seine Stadt. Er musste einen Handel mit Smsar treffen, der sein Volk vor ihm schützte, Smsar aber mit immer neuen Seelen versorgte.»

—Erzählung beim Stamm der Zansch'jr



SELEMER GEHEIMNISSE

KULTE

Die Altstadt, der Sumpf und der Selemgrund bieten unzählige Geheimnisse. Darunter sind auch Schlupfplätze vieler kleiner Sekten und Schlangenkulte, die am Szinto ihre Gebetsstätten haben:

- Die **Schlangenkinder** erhalten von ihrem Götzenbild, einem steinernen Ssrkhrsechu, die Fähigkeit, sich kurze Zeit in Schlangen zu verwandeln.
- Dem Gift der **Chas'Szatr Szinth** fallen jene zum Opfer, die eine Priesterin auswählt. Sie liest das Schicksal der Unglücklichen aus dem Gewimmel in ihrer Schlangengrube.
- Ein alter **Hesinde-Kult** verehrt die Göttin in mehreren archaischen Gestalten: schützend (Kobra, die ihren Kopfschild beschützend ausbreitet), strafend (Boronsotter), jagend (Palmviper), lehrend (Achaz-Frau die zu Menschen spricht), verwandelnd (sich häutende Schlange), warnend (Kobra, die sich drohend vor einem Drachenstandbild erhebt)
- Eine Meeresungeheuer ausspeiende – oder verzehrende – namenlose Entität bekommt besonders von Fischern Trank und Fischopfer.
- Eine Gruppe verrückter Gelehrter verehrt den Chimärenmagier **Hydronius** (siehe unten) und deutet sein wirres Gestammel als von den Göttern berührte Weisheit.
- Dem **Namenlosen** huldigen Kultisten, die ihn als den 'Großen Verwirrer' ehren. Ihre Menschenopfer sind die Verrücktesten der Wahnsinnigen.

DIE SILEM-HORAS-BIBLIOTHEK

«Ja, glaubt Ihr denn, Pergamente seien dazu da, dass man sie liest? Wisst Ihr nicht einmal, dass man Bücher schreibt, um das Wissen darin gefangen zu halten ...?»

—Heshdan al-Azzar, Feruzef der Silem-Horas-Bibliothek

«So kamen der wissende Sindaru, der unbesiegbare Sinciri, der stierzornige Braziraku, der gnädige Ba'Tesch, der Bewahrer Oschombro, der unergründliche Nu'Minor und der unversöhnliche Arkan'Zin in der Sonnenfeste zusammen und schlossen einen Pakt, den sie mit der gebundenen Nanurda siegelten. Sie alleine sollten Anspruch auf den Palast des Himmels haben und aus ihrer Mitte den Sultan der Götter erheben.»

—Pergament von Echsenhaut, in Zelemja geschrieben, datiert um ca. 1700 v. BF

«Warum ruhte Pyrdacor sieben Zeitalter auf seiner Insel und begann dann, sich Aventurien untertan zu machen? Weshalb wurden er und damit auch die Echsenkulte von den Zwölfgöttern vertrieben? Warum führte Praios' Sohn Horas Verehrer der Zwölfe aus dem Gildenland, wo nicht nur ihr ärgster Feind, der Numenlose, sondern viele andere Götter verehrt werden? Was ist der Grund, dass die Zwölfgötter ihre Gläubigen in Aventurien sammeln?»

—Die Chroniken von Ilaris, 808 BF, von einem Ilaristen bewusst in Selem deponiert

«... und so rang der Urdrache L's Kha Urmutter Zumu nieder, die in ihrer Not aus ihrem Atem Leben gebar. Doch L's Kha zeriss Zumus Leib, und aus den Bruchstücken entstanden die acht Elemente Eis, Feuer, Wasser, Stein, Erde, Luft, Kraft und Zeit.»

—uraltetes Schriftstück, im Untergeschoss eingemauert

Die Silem-Horas-Bibliothek weist Schriftstücke auf, für deren Besitz man anderswo auf dem Scheiterhaufen landen würde. Andere Pergamente hingegen sind so kostbar und einmalig, dass Gelehrte für ihren Besitz ihre Seele – oder die anderer – verkaufen. Immerhin vermutet man in Selem auch eine Abschrift des *Naranda Ulthagi*, eines legendären Werkes der Zeitmagie. Dennoch findet die Bibliothek in Fachkreisen keine Beachtung, sie scheint von einer Aura der Verhehlung und des Vergessens umwoben. Einige wenige Wissende fürchten auch den

'Fluch Selems'. Andere haben Angst vor einem legendären Hüterorden, der jedem Dieb die Haut bei lebendigem Leibe abziehen soll, um darauf mit seinem Blut neue Abschriften anzufertigen.

HYDRONIUS VON SELEM (*)

Der Hybridenmagier gildenländischer Abstammung schuf in Elem um 700 v. BF vor allem Echsenchimären: Chamäleonlöfler, Wolfsechsen, Ochsenfrösche (wortwörtlich) und Fischechsenhadif. In seinem Schaffensdrang wurde er immer verrückter und formte für die Chimärengärten der Großsultane intelligente Mischwesen wie Salamandermenschen und die nach ihm benannten Hydronier: Achaz und Marus mit zusätzlichen Gliedmaßen. Sein menschliches Dasein starb bei einem spektakulär misslungenen CHIMAEROFORM. Hydronius ist mitnichten bei diesem asfalthischen Desaster ums Leben gekommen, wohl aber um seinen menschlichen Leib: Noch heute haust er in den verdunkelten Kammern unter der Silem-Horas-Bibliothek in Selem, gelegentlich gefüttert von einigen Selemiten, die ihn als heiliges Wesen ansehen und ihm Tier- und Menschenopfer darbringen. Wer einen Blick in die steinerne Säulenhalle mit dem Obsidianbecken wirft, erkennt eine Wesenheit mit gehörntem Menschenkopf, hochragenden Krabbenbeinen, einem wimmelnden Asselleib und giftgrünen Schlangenschwänzen. Mit blecherer Stimme faselt der Magier Litaneien in Proto-Zelemja, bisweilen löst sich Magie aus seinen gelben Augen. Er ist ein weiteres Mysterium Selems geworden.

DER PESTHAUCH DES BÖSEN

«Selem ist eine Stadt, gefangen im Fiebertraum eines waidwunden Gottes. In seinem Todeskrampf wird er einst das Meer überlaufen lassen und die Stadt ertränken.»

—gehört im Kloster der Noioniten

«Des Fheqx Göttermacht prallte auf der Charyptoroth Dämonenkraft. Das Ringen der beiden Kräfte währte immer noch an und verwirrt der Sterblichen Geist. Nur der Weise kann den Verstand bewahren und aus dem Widerstreit der Schöpfer und Nehmer mehr Weisheit gewinnen.»

—Tubalkain

Wie viel Wahrheit in diesen Worten liegt, weiß kein Aventurier. Sicher ist jedoch, dass seit dem Untergang Elems eine düstere Macht den Geist vieler Selemer verwirrt und dass die Achaz dagegen gefeit sind. Im Spiel sollten Sie dies alle Helden spüren lassen, die sich länger in Selem aufhalten, insbesondere wenn sie über die Nachteile MEDIUM oder WAHNVORSTELLUNGEN verfügen.

DAS GROßSULTANAT ELEM

«[...] Die Götter aber waren neidisch auf den Glanz Elems. Die Macht des großen Sultans erstreckte sich über Wasser und Land, Mensch und Nicht-Mensch, sein Reichum war gar unermesslich. Die Seefahrer boten mutig jedem Sturm und jedem Seeungeheuer die Stirn, die Weisen am Hofe horteten Wissen um das Himmelszelt und die Götter, seidenzüngige Diplomaten verhandelten mit Wesen-unter-dem-Wasser [...] und die Armee der Kataphrakten zwang jeden Feind in die Knie. Dies war das herrlichste und mächtigste Menschenreich, welches Aventurien je gesehen hatte [...] Und da sich der Großsultan nicht dem Diktat der eifersüchtigen Götter unterwarf, schleuderten sie einen großen Stern auf die Stadt, was das Ende des herrlichen Reiches bedeutete. Doch die habgierigen Götter vermochten nicht alles zu zerstören – Abu lädt euch ein, heute Abend in seinem Haus der Vergangenheit zu gedenken und die Geheimnisse Elems zu ergründen [...]»

—aus der Rede eines 'Propheten', ausgeschnappt in den Gassen Selems, neuseitlich

Das verrückte Selem war nicht immer in dem desolaten Zustand, in dem es sich heute befindet. Zwischen 267 und 106 v. BF war die Stadt das Herz des Großsultanats Elem, das zu seiner Blütezeit über einen großen Teil des aventurischen Südens herrschte. Geschichtskundigen



zählen das Großsultanat in punkto Reichtum und Macht in einem Atemzug mit dem Bosparanischen Reich und dem Diamantenen Sultanat auf. Auch in Bezug auf geheimes Wissen sollen die Elemiten – den wenigen erhaltenen Überlieferungen nach – die beiden anderen Imperien um Längen überflügelt haben. Leider gibt es nur wenige gesicherte Fakten über das Großreich, die die Zeiten überdauert haben. Und so findet man immer wieder wirre Gelehrte, die abenteuerlustige Gesellen anwerben, um ihnen Relikte aus einer längst vergessenen Zeit zu beschaffen.

Der Aufstieg

Das ehemalige Emirat Elem verdankte seinen sagenhaften Aufstieg zu einem Großsultanat zum einen sicherlich den politischen Wirren im Diamantenen Sultanat, wo ab 415 v.BF ein Thronfolgekrieg ausbrach, und zum anderen seiner derographischen Lage. Zudem verdankt man den Aufstieg den Marus, Ziliten und Krakoniern (den Sagen nach kämpften auch ein paar Leviatanim für Elem) aus dem Unterwasserreich Wahjad, die den Tulamiden aus Elem als Söldner zur Seite standen. Gemeinsam eroberte man große Teile des aventurischen Südens. Die Beziehungen zwischen Wahjad und Elem verstärkten sich im Verlaufe der Zeit, Elem lieferte Sklaven (als Opfer, Experimentierobjekte oder für Fortpflanzungszwecke der Echsenwesen), Metalle und Edelsteine, während die Echsen Wissen, Truppen und Perlen anboten.

Die legendären elemitischen Kataphrakten ritten auf Echsen oder Elefanten und zwangen immer größere Gebiete in die Knie. Über den ganzen aventurischen Süden verteilt mag man daher auch heute noch auf maritime Schalenpanzer und urchimliche Waffen stoßen, halb im Sumpf versunken oder vom Dschungel überwuchert, die von der militärischen Macht Elems zeugen.

Der Untergang

Elem ging vor allem wegen seines spektakulären Untergangs in die Geschichtsbücher ein. Dort ist zu lesen, dass die Götter eines Tages beschlossen, die Stadt und die Bevölkerung für ihre Dekadenz und ihre Frevel zu bestrafen. Sie schleuderten einen Stern vom Himmel, der eine Flutwelle auslöste, die Elem zerstörte und den Untergang des Großsultanats einläutete. Noch immer kann man um Selem und in den Echsen Sümpfen einzelne Brocken Sternenmetall finden, die von jenem legendären Stern abstammen sollen. Und es kam auch schon vor, dass die dunklen Fluten Gegenstände (oder Wesen) aus dem alten Wahjad freigaben – die unglücklichen und überlebenden Finder befinden sich ausnahmslos im Noionitenkloster zu Selem.

Steinerne Ruinen

Rund um Selem, in den Echsen Sümpfen und im Selemgrund findet man zahlreiche halbverfallene oder überflutete Ruinen alt-elemitischer Gebäude. Von den einst prachtvollen Palästen, großräumigen Badehäusern und weitläufigen Gartenanlagen sind nur noch einige Mauern erhalten, in denen die Ärmsten der Armen hausen oder zwielichtige Gestalten Pläne schmieden. Eine der größten Ruinen, etwa eine halbe Meile außerhalb Selems, wird heute immer noch von einigen Achaz besucht, die dort einer unbekannten echsischen Gottheit huldigen. Der Tempel war früher wohl um ein Vielfaches größer, und wie entsetzt musste der berühmte Erzmagus und Echsenforscher Rakorium gewesen sein, als er herausfand, dass der Tempel wohl einst das kultische Herzstück der Stadt Elem bildete.

Sei es um Selem, sei es im Dschungel Meridianas oder im Shadif: Immer wieder stoßen Reisende auf über zehn Schritt hohe Obelisk und Stelen. Ihr Zweck entzieht sich bis heute den aventurischen Gelehrten, zahlreiche Hypothesen sind allerdings im Umlauf. Grenzmarkierungen, Opferaltäre, Siegesssäulen, magische Foki, Wegweiser oder Kultstätten, für alles gibt es Hinweise. Einige Stelen besitzen tatsächlich astrale Restspuren und auf der Stele von AXXum, mit 25 Schritt die größte, entdeckte man jüngst einen unbekannten Zauber, der dem KRABELNDER SCHRECKEN ähnelt.

Ein altes Selem-Märchen berichtet auch vom **Tor der Tränen**, nach dem die Häscher der Skrechu fieberhaft suchen. Es soll aus der Zeit kurz vor dem Untergang der Stadt stammen und den Zugang zu einer Anderswelt öffnen, in der sich der letzte Großsultan, seine Getreuen und weitere Wesen mitsamt Hab und Gut – sprich, unermesslichen Schätzen und verschollenem Wissen – geflüchtet haben. Und wie heißt es doch so schön: In jedem Märchen steckt ein Körnchen Wahrheit.

Funkelnde Schätze

Die Geschichten von dem sagenhaften Perlenschatz Elems hat schon viele Glücksritter und Schatzsucher nach Selem gelockt. Denn irgendwo in den Echsen Sümpfen sollen sie sich befinden, die Perlen aus Wahjad, von denen die größten faustgroß sein sollen. Doch bis auf vereinzelte kleinere Perlen wurde bisher noch nichts gefunden und es ist überhaupt fraglich, ob sich der Schatz in den Echsen Sümpfen befindet und nicht durch die Flutwelle, die Elem zerstörte, wieder zurück ins Meer gerissen oder gar bereits vor Jahrhunderten gefunden wurde. Es wimmelt nur so von Geschichten über Schätze aus Elem: Von alabasternen Thronen, Perlmutterwaffen, Zauberdingen, den Kostbarkeiten der überspülten Krönungsinsel, weiß schimmerndem Elfenbein und bunt funkeln den Edelsteinen ist die Rede, die man durch die Eroberungen und den Handel mit den Echsen angehäuft hatte. Zumindest zahlreiche Edelsteine sollen die heutzutage in den Echsen Sümpfen lebenden Achaz hüten, während man das Versteck des Elfenbeins irgendwo in den Eternen oder gar mitten im Shadif vermutet.

Ein besonderes Kleinod aus jener Zeit soll die **Krone Ghulshevs** sein. Der bei der Dreivölkerschlacht siegreiche Großsultan Ghulshev ließ sie nach der Eroberung Mengbillas anfertigen. Sie soll so groß, schwer, prächtig und mit Perlen und Edelsteinen verziert gewesen sein, dass Ghulshev bei dem Versuch starb, sich die Krone aufzusetzen. Seither wurde sie nie mehr getragen und immer neben dem Thron des Großsultans ausgestellt, um die Macht des Elemer Reiches zu symbolisieren. Mit dem Untergang der Reiche ging auch die Krone verloren und nicht nur der novadische Sultan Selems sucht danach, soll doch die Krone dank magischer Kristalle über besondere Kräfte verfügen.

Kaum ein Aventurier weiß, dass die Elemiten bereits über das Wissen um die Herstellung von Glas verfügten und wahre Meisterwerke daraus fertigten. Man kann deshalb manchmal in den Händen eines zerlumpten Kindes ein eigenartig gestaltetes Glasstück finden, das es irgendwo in den Straßen Selems gefunden hat. Alte Manuskripte in der Silem-Horas-Bibliothek berichten von einem ganzen Garten aus Glas, den der Großsultan von Elem einst errichten ließ und dessen Reste halb versunken im Sumpf seiner Entdeckung harren. Zwischen den Rosen aus Glas und Juwelen, unter Büschen mit silbernen Stämmen und gläsernen Blättern tummelten sich einst die Chimären, die Magier zur Erbauung des Großsultans und seines Hofstaates schufen.

Verlorenes Wissen

Allein einzelne Bruchstücke und Fragmente sind heute, besonders unter tulamidischen Gelehrten, noch über den sagenumwobenen Wissensschatz der Elemiten bekannt. Insbesondere auf den Gebieten der Astronomie und Astrologie und der Seefahrt soll Elem wahre Koryphäen hervorgebracht haben. Dem aventurischen Südhimmel widmete man sich besonders intensiv und es gelang, ihm viele seiner Geheimnisse zu entlocken. In Tafeln aus purem Gold, in Drachenschuppen oder versteinerte Echsenhäute wurde das gewonnene Wissen geritzt, von dem hin und wieder etwas gefunden wird und das unter Wissenschaftlern und Magiern Spitzenpreise erzielt – sofern sie überhaupt durch ein ehrliches Kaufgeschäft erworben wurden. Da die Elemiten anhand der Beobachtungen des Sternenhimmels auch allerlei heutzutage wohl höchst umstrittene Theorien über das Wesen der Götter und Dämonen verfassten, schließt sowohl die Praxis, als auch die Hesinde-Kirche so manche Tafel, derer sie habhaft



wird, weg. Manche Magier erzählen mit glänzenden Augen auch von Unterwassergefährten und gläsernen Zauberhelmen, mit deren Hilfe die Elemiten nach Wahjad gelangten. Doch alleine die Magier Rakorium oder Salpikon messen solchem Geschwafel echte Bedeutung zu.

WAHJAD

»Zwischen Selem und Al'Anfa herrscht das Märchen von der Stadt versunkener Größe. Zumal in Selem fabuliert man, einst habe die goldene Stadt Elem an der oder dem Urlernsee gelegen. Dann aber schleuderten die neidischen Götter einen Stern herab und versenkten Paläste und Tempel. Was man heute sähe, seien die kümmerlichen Reste. Jeder Bauer habe damals in einem Palast gehaust. Dies gleicht wieder dem Seemannsgarn, das zwischen den Zyklopeninseln, im Golf von Perricum oder im Selemgrund ein versunkenes Inselreich wähnt, dessen Herren reicher, mächtiger und verderbter waren denn alle zuvor und – insbesondere – nach ihnen. Ihre Nachfolger brächten bisweilen daimonische Kristalle an Land, um ihren Einfluss zu mehren. Edelsteine aus dem Meer anzunehmen, gilt allgemein als unheilbringend.«

—aus dem Anhang zu Was glaubt das Volk?, Errik Danniķ, Wehrheim, 988 BF

»... musste ihre schwarze Quappenbrut schlucken, bevor man ihm den Mund vernähte, damit die wimmelnden Samen nicht dem lebendigen Mensch entkamen und sich an ihm nähren konnten...«

—Pergament unbekannten Ursprungs, von den Draconitern verschlossen

Dem Neunten Zeitalter der maritimen Rassen entspringt die vergangene Macht Wahjad. Doch was auf dem Selemgrund versunken liegt, ist nicht tot, sondern nur geschwächt, und erhebt immer wieder seine krakengleichen Arme, um sie nach den Ländern der Landwandler auszustrecken. Nur Wenige kennen oder nennen den Namen Wahjad. Doch sein Wirken ist dennoch für den Wissenden zu sehen: Krakoniersöldner dienen in der Blutigen See jedem, der ihren Blutzoll bezahlen will. Der Krakonierpirat *Kapt'n Krak* und seine Hammerhaireiter greifen überraschend aus der Tiefe an. Meereskreaturen entführen Menschen als Opfer für fremdartige Paarungsrituale. Sekten am Selemgrund bringen Frosch- und Krakengötzen Opfer und Gaben. Zwielfichtige Alchimisten erhandeln in Selem *Krakensilber*, eines der Dreizehn Unmetalle. An den Strand des Selem-Grundes gespülte Objekte werfen Flüche auf ihren Finder, und kein Schatz aus dem Selemgrund hat jemals seinem Entdecker Glück gebracht.

»Wisst ihr, warum der Selemgrund so salzig ist? Es sind die Tränen der Ertrunkenen, die dies bewirken, und der Schweiß jener, deren ewige Folter dem Vielarmigen aus der Tiefe eine Freude ist.«

—gehört in Selem

Wahjad durchmisst von dort, wo der Selemgrund am tiefsten ist, bis hinaus ins Perlenmeer einige hundert Meilen. Immer wieder beanspruchten die Krakonier auch die Küsten der Süd-Elemitischen Halbinsel (Ruinen von Miyamat), Altoums, des Shadiġ, der Echsen-sümpfe und sogar Thalusiens – und mit den Dämonenarchen wächst ihr Einfluss über den Maraskan-Sund bis in den Golf von Perricum. Im Südosten jedoch, wo die Stadt Yug-Z'Guul liegt, wird das Reich seit dem Neunten Zeitalter von der Barriere eines Gottes eingedämmt und von anderen Unterwasserreichen getrennt.

»Seelen in Tränengefäße gebannt. Haireiter mit Knochenspeeren. Irrsinnige gebären glotzende Krötenwesen. Eine See aus Blut. Wachsende, Wasser wandelnde Algenschiffe. Vielzüngige Froschwesen lecken weißes Fleisch blutig. Schwarze Gebeintürme auf nachblauem Grund – ich sah, wie sich die Heere der Tiefe sammeln und erheben!«

—Selemir Fischer, derzeit in Behandlung im Noionitenkloster

Das schwarze Herz Wahjads ist das Meer der Finsternis, der Mahlstrom im Selemgrund. Am Rande des Abgrundes liegt die Hauptstadt Yal-Zoggot, deren Sichelform heute noch verrät, dass ihr Großteil von einer Katastrophe fortgerissen wurde. Fast eine halbe Meile tief ist der schwarze Trichter im Seeboden, in den die Strudel und Strömungen selbst unvorsichtige Krakonier zerren. Ganz unten wird das bodenlose Loch verschlossen durch einen düster glosenden Erzbrocken.

»Seit Äonen bauen die Froschleibigen dem Herrscher auf dem Kraken-thron einen Knochentempel. Wenn dieser einst die Wasseroberfläche erreicht, erwacht auch ihr Herr aus seinem Äonenschlaf im Tiefen Tempel und erhebt sein muschelverkrustetes Haupt.«

—Pergament aus der Silem-Horas-Bibliothek

»Hier lauert Wahjads dunkelstes Geheimnis, denn es heißt in verborgenen Quellen: Die Flutwelle, die Elem zerstörte, galt nicht so sehr den verderbten tulamidischen Sultanen, sondern der Stern von Selem war von Phex geschleudert und traf im Selemgrund das damals größte Unheiligtum des Kontinents: den Tempel von Krakon. Dieser hatte sich zu Charyptoroths Grotte, einem Tor zu den Niederhöhlen, geöffnet – einer Pforte des Grauens, die das ganze Perlenmeer auszuschlüpfen und mit dämonischem Brack zu verseuchen drohte. Krakonier wurden zermalmt, im kochenden Wasser gesotten, ans Festland gespült oder in den Spalt zwischen den Sphären geworfen. Tausend Jahre lag Yal-Zoggot darnieder, bis seine Dämonenpriester erneut ihre schwarzen Schiffe entsandten.«

—aus alten und neueren Visionen, die in der Silem-Horas-Bibliothek verteilt lagerten, zusammengetragen von Hilbert von Puspereiken

»Unheilig und schwarz sind die Schiffe, wie aus einem Baum gewachsen. Ziliten, Krakonier und andere Echsenbrut dienen als Mannschaft, verloren ihre Seelen. Haibecken und Fallen beschützen die schwarzen Diamanten, die die Heimstatt vieler Dämonen sind und von Yal-Zoggot in die Länder der Tulamiden getragen werden, die doch die Edelsteine so lieben und dieser Pracht nur allzu leicht verfallen.«

—Bericht des Rakorium Muntagonus



»Yal-Zoggot mag nur mehr der Schatten jener Stadt sein, die einst die Küsten Süd-Aventuriens tyrannisierte. Doch auch heute noch – fällt einmal Licht in die Tiefe – ist der Anblick erschreckend: Am Rand des Trichters, auf Felsformationen, die an Mäuler und Krakenarme gemahnen, stehen Hunderte von Opferfelsen; dahinter die muschelartigen Paläste der Priesterkaste, umgeben von Schädeltürmen, erbaut aus Muschelkalk und den Köpfen der unterworfenen Rassen. Halbkreisförmig staffeln sich ringsum die Laichtempel und Brutgrotten, Tüngaine und Schlafhöhlen der gemeinen Krakonier und noch weiter draußen die Haipferche, Hummergrotten, Perlenbänke und Fischweiden.

Vom Krakenmolchpalast der Laichmutter Vurr-Krauk'Z ausgehend wurden die neuen Tempel treppenartig in den Trichter hinab gebaut. So reihen sich – je tiefer, desto mächtiger – die Tempel der Algengöttin Qyarnja, des Froschgötzen Quodazil, des Haigottes Sh'Rr'Rak, des Krakengottes Yonahoh und der Seeschlange Schamaszcu. Nahe dem Zentrum steht der Tempel der Tiefen Tochter Charyb'Yzz.«

—aus alten Visionen, die in der Silem-Horas-Bibliothek verteilt lagerten, zusammengetragen von Hilbert von Puspereiken



DIE GEHEIMNISSE DER ACHAZ IN AVENTURISCHEN QUELLEN

Insbesondere die Geheimnisse um die Achaz und ihre fremdartigen Götter bieten sich an, um langsam im Spiel entdeckt zu werden. Nach und nach enthüllt sich den Spielern und Charakteren das geheimnisvolle Bild der seltsamen Schuppenträger und ihrer vergessenen Götter. Viele Forscher haben im Lauf der Jahrtausende erstaunliches Wissen – und Unwahrheiten – zusammen getragen. Diese Sammlung aventurischer Quellentexte soll dem Meister als Information vermittelndes Material dienen, den Stand der aventurischen Wissenschaft aufzeigen oder sogar Anreiz für ein Abenteuer bieten.

ECHSEN UND MENSCHEN

»Tulamidische Märchen berichten, dass es auch noch nach der Niederwerfung des Gottdrachens Ssrkhrsechim in der Umgebung der Oase Yiyimris gab. Es handelt sich wohl um die letzten Überreste der Zauberechsen, die über alle von tulamidischen Helden besiegt wurden.

Noch heute haben die fanatischen Kasimiten des Dorfes einen großen Hass auf alles Echsische, und ihre Mawdliyat fordern besonders die strikte Einhaltung der Gesetze Rastullahs, die den Umgang mit den Echsenwesen verbieten. Diese Vorsicht scheint jedoch unangebracht, da die Zeit der gefährlichen Schrecken aus dem Reich der Kaltblüter vorbei ist. Allerdings lebt noch heute der Magier Abdul el Mazar, der sich besonders der Erforschung des Namenlosen und seinem Kult verschrieben hat, in Yiyimris. Dieser Zauberer scheint seine Thesen durch Funde in den alten Ruinen, die südlich der Oase liegen, zu begründen. In den wenigen Werken el Mazars, die den Akademien zugänglich gemacht wurden, findet er auch Parallelen in der Dämonologie der namenlosen Kultisten zu der Anbetung alter echsischer Götter. Herr Mazar dürfte auch großes Wissen über die Ssrkhrsechim besitzen, was er aber – wohl aus Gründen der Vorsicht – nicht preisgibt.

—Enzyklopaedia Magica, Puniner Ausgabe
in der Auflage von 1001 BF, Vol. VI

»Und als der himmlische Löwendrache den guldernen Pyrdacor vernichtet hatte, breitete sich an der Stelle seines Todes eine öde Wüstenei, wo schier gar nichts wuchs. Allein die Herrenechsen zogen doch dorthin, den Tod ihres Gottes zu beweinen, und fanden gar einen großen Diamanten, der gar herrlich leuchtete. Den nahmen sie mit sich und ließen ihn von ihren Dienern schleifen und hießen ihn des Drachen Ei. Später aber kam der starke und weise Bastrabun mit seinen Männern, zerstörte die Stadt der Herrenechsen und nahmen den Diamanten mit sich, auf dass er sein Schmuck werde.«

—aus dem tulamidischen Märchen vom Guldernen Drachenkönig

»13. Ingerimm: Haben eine Stunde vor Sonnenuntergang etwa 40 Meilen vor der maraskanischen Küste ein Schwarzes Schiff ausgemacht. Magister Rakorium, Leiter der Expedition, erklärte: Fahrzeug aus den verfluchten Unterwasserreichen nahe Selem, besetzt mit schuppigen Kreaturen und unheiligen Wesen aller Art. Schiff tatsächlich von geradezu widernatürlicher Form – muss mit dem Namenlosen zugehen, dass der Klotz überhaupt über Wasser bleibt. Führt an der Galion irgendeinen Echsegötzen. Hörte weiter, wie Rakorium seinen Leuten von einem Diamant erzählte, einer Art Schlangenei, aus dem grässliche Ungeheuer kröchen, wenn es erst an Land ausgebrütet werde. Die Männer und Frauen – alles tapfere Leute – ruderten wild entschlossen hinüber.

14. Ingerimm: Kurz nach Mitternacht Expedition wieder aufgenommen. Einige schwer verwundet, manche redeten im Fieber. Fäselten von Echsegöttern und Fallen. Auf einem Schiff?! Rakorium erklärte: Unerwarteter Weise auch Untote und Dämonen an Bord. Diamant-Ei aber trotzdem zerstört. Wollen weiterhin diese Tempelpyramide im Dschungel suchen. Bat den Magister, bis Brabak unter Deck zu bleiben. Machen mir mit ihren Geschichten die Matrosen verrückt. Bin froh, wenn ich wieder normale Passagiere aufnehmen kann.»

—aus dem Logbuch der Königin von Festum, 996–998 BF

»Seyet nicht allem Ecksischem gemeyn, dasz sie hinterfozzich und dem Menschen feyntlich seyn? Erwuerget nicht der guthen Peraine Thier, der Stork, die Vypren, allwo er sie findt? Seyet nicht Hesinderei – magest du auch Hexerei sagen – widernathlylich Herumthun und Zauberwerck mit Schlang und Kroithe? Waren es nicht jene Gotzendiener der Ecksenherrin Tsu, die dem Sterblichen geben wollten die Ewigkeyt, die dem Himmel alleyn gehoiereh? Seyent nicht die uibelsten von allen Unthieren der schlangichten Art, als da seyen Basilisk und Drach? Seyent nicht dero Sumpff und Oidlande in Aventuria, da keyner gehet, so verderbt er auch sey? Wer wisse, was durten alles wechst und echst? Und seyet nicht all Ecksischem der trygerisch Schlaf zu eigen, dasz der Guthe nimmer wisse, ob es toth sey oder nur im Schlafe? Und erhebeth sie sich nicht noch wieder nach dem sibenten Hiebe?«

—aus Der Echsenhammer – Dritther Annexus zur Inquisitorischen Halsgerichtsordnung, Priesterkaiser Gurban, Neu-Gareth, 421 BF

»9. Praios: Die Frau, die wir am zweiten der Namenlosen Tage fanden, schlug heut das erste Mal ihre Augen auf. Nicht sehend, dass sie in Sicherheit sei, begann sie wild um sich zu schlagen und griff den Bruder Mepoldus an, doch er vermochte sie zu beruhigen. Sie erzählte ihm dann eine wirre Geschichte von Ungöttern und kriechenden Schrecken, die sie im Sumpf gesehen habe, bis wir ihr ein Schlafmittel beibringen konnten, das in dem dünnen und ausgezehnten Körper dann auch rasch wirkte.

11. Praios: Die Frau erwachte heute nach langem Schlaf. Ihr Körper scheint sich auf dem Weg der Heilung zu befinden, die Schrammen und Brüche sind in beruhigendem Zustand. Ihr Verstand jedoch scheint sie ganz verlassen zu haben, denn wiederum erzählte sie zusammenhanglose Dinge über Echsegötter und Dämonen und war um nichts zu bewegen, ihre Portion Fleisch zu essen. »Sie wisse, von welchen Wesen es stamme!« Ein sehr interessanter Fall.

18. Praios: Heute konnte unsere Patientin – ihr Name scheint Harika zu sein – zum ersten Mal aufstehen und umhergehen, natürlich geführt von einem kräftigen Pfleger. Als sie im Hof des Klosters den Bruder Chriazzal sah, brach sie voller Angst zusammen und flehte ihren Pfleger an, »das Untier zu erschlagen«.

22. Praios: Harika hielt heute unvermittelt eine feurige Ansprache, in der sie zum Kampf gegen die Götter des Bösen und ihre geschuppten Diener aufrief und dadurch einige Unruhe unter den Kranken hervorrief. Schließlich musste ich entscheiden, dass sie künftig fernab der anderen Kranken in einem einzelnen Raum untergebracht wird, den sie nicht mehr verlassen darf. Die Frau verstand wirklich überzeugend zu sprechen, und befände sie sich nicht in der Obhut erfahrener Seelenheiler, könnte sie allerlei Unheil anrichten.»

—aus den Akten des Noionitenklosters bei Selem

»Die Magie der Echsischen scheint nun ganz fremdartig zu sein: Kaum etwas gleicht dem, was wir als Schulweisheit der arkanen Künste kennen und anerkennen, vielmehr scheint die Echsenmagie ihren eigenen Regeln zu folgen.

So steht zu vermuten, dass sich die Zauberei der Leviatanim vor allem auf zwei Gebiete richten: Zum einen haben sie die Fähigkeit, gleich wie die Schlange einen Warmblüter in Bann zu tun, und können ihn dann allerlei Qualen erleben lassen, zum anderen aber vermögen sie auch die Körper und Dinge in ihrem Bestand selbst anzugreifen: So können sie nicht Feuer speien, wohl aber Flammen aus einem menschlichen Leib schlagen lassen. Der Gelehrte bemerkt dabei Ähnlichkeiten mit den Zaubern, wie sie den Jüngern Borbarads zugeschrieben werden, scheint mir aber kein anderer Zusammenhang zu sein als die grenzenlose Machtgier der Borbaradianer, die selbst solche verdammungswürdigen Echsenzauber erforschen und sich aneignen. Dabei sei auch verwiesen auf die Verwendung von Diamanten in den Ritualen der Linken Hand, was offenbar den Echsenbräuchen nachempfunden ist.»

—aus einem unveröffentlichten Manuskript des Magiers Rakorium, Festum, ca. 1006 BF



ECHSENVÖLKER

«Über die Fischmenschen: Im Süden, in den Echsen Sümpfen, hat man diese eineinhalb Schritt großen Kreaturen gesehen. Sie haben eine Fischhaut am ganzen Körper, silbrig glänzend und schuppig; und wie sie daherwandeln, gleichen sie einem aufrechten Molch. Die Fischmenschen haben Kiemen, womit sie im Wasser atmen können, aber sie können auch lang an Land sein, ohne zu ersticken. Wenngleich die Fischmenschen recht seltsame Laute von sich geben – ungewohnt und nicht lange zu ertragen –, haben sie wohl eine eigene Sprache. Ja, man kann sich mit ihnen sogar mittels Zeichen ein wenig verständlich machen. Geschickt sind sie, die Fischmenschen, und schlau wie Füchse, dass sie Hinterhalte legen und Fallen stellen.

Woher die Fischmenschen kommen und wo sie leben, ist ungewiss. Von den Echsenmenschen werden sie Ziliten genannt. So man auf deren Gerede etwas geben will, sind die Ziliten dem Gott H'Ranga geweihte Heilige, die in Höhlen unter dem Wasser hausen und nur selten in heiliger Mission an Land kommen. Es wollen aber Seeleute die Fischmenschen viel weiter im Süden gesehen haben – und zwar beileibe nicht in Unterwasserhöhlen, sondern in richtigen Häusern aus Lehm.»
—Was glaubt das Volk?, Errik Dannike, Wehrheim, 1004 BF

«Von den Wüt-Echsen: Fast gänzlich wie ein Mensch oder ein aufrecht gehender Kaiman sind die Marus, fast zwei Schritt hohe Echsenmenschthiere mit gar fürchterlichen Zähnen. Sie sind durch und durch von Übel, gemeingefährlich zudem durch den Kampfkoller, welcher sie berserk gehen lässt, wann immer es zu einem Kampfe kommt. Dann hauen, treten und beißen sie wild um sich, schlagen mit dem Schwanz und werden ganz irr im Kopf. Es hat sie da, wo es auch die friedlichen Echsen-Menschen hat, doch sind sich beide Völker spinnefeind. Als Schergen eines Räuberhauptmanns oder Schwarz-Künstlers kann man sie jedoch aller Orten finden.»

—aus dem Bestiarium von Belhanka

«Es will mir sogar scheinen, als wären die Leviatanim wie von einem Zwang getrieben auf der Suche nach ebenbürtigen Gegnern; Arenakämpfe gegen ausgewachsene Sultansechsen – mit 'bloßen Klauen' – dienten der Selbstbestätigung, ebenso wie eine ausgesprochene Duellwut untereinander, die mit Zähne, Klauen, Waffen und Magie ausgetragen wurde. Ihre Aggressivität machte also auch vor ihnen selbst nicht halt – vielleicht ein letzter Kunstgriff des allweisen Los (sofern ihm diese Ungeheuer überhaupt unterstanden), damit diese Rasse nicht völlig ungehemmt wuchern konnte.»
—Enzyklopaedia Sauria

«Unt des H'Rangas derisch Söldner synt die Diener des Herrschers vom Krakenthron von Waajaahd, die auch der Charyb'Yss opfern. So sollt ihr sie nach ihm nennen: Krakonier, denn wie die Arme eines Krakens umzingelten dereinst ihr Eynfluß unt der ihrer Sklavenvölker den Grund unt die Stadt Elem. Sie opfern am Heilighum von Shaa'naas'bar unt rauben Jung-Frauen, denn nur so können sie ihre Bruth zeugen. Unt haben diese ihre Bruth ausgetragen, so werfen sie die Frau in das Meer, den Seeschlangen unt Kraknen zum Fraße, die es dort reichlich gibt und die die Kinder ihrer Goetzen seyen.»

—Die Fünf Arkanen Capitel Hrange Betreffend, Kommentar in einer Abschrift von etwa 595 BF



«So unterschiedlich wie die Kulturen der Warmblüter scheinen auch die Echsenmenschen zu sein: Was beim einen Stamm gang und gäbe ist, kennen die Nachbarn vielleicht schon gar nicht mehr. Das gilt besonders im Gebiet des Handwerks und der Künste – die verwendeten Stoffe, die Feinheit der Arbeit und die Muster und Verzierungen sind von Dorf zu Dorf so verschieden, dass es dem Beschreiber ein Graus ist: Wenn der eine Stamm seine Speere mit den Hornspitzen von Herrenechsen besteckt und kostbar mit Schnitzereien verziert, so verwenden ihre nächsten Nachbarn grob bearbeitete Eisenspitzen und binden die bunten Federn von Sumpfhühnern daran.

Deshalb kann dieser Text auch nur die wenigen Züge aufzählen, die zumindest die Mehrheit der Echsenmenschen gemeinsam hat: So verehren sie eigentlich alle eine Göttin, die von ihrer Gestalt ist und die sie H'Ranga

nennen. Der Überlieferung nach handelt es sich um eine Fruchtbarkeitsspendende Göttin der Erneuerung, so dass nicht Wenige vermuten, die ewig junge Tsa habe sich den Echsen offenbart.

Denn wie die Geweihten jener Göttin kennen auch die meisten Stämme keine feste Ordnung, sondern wählen ihre Herrscher von Zeit zu Zeit neu. Manche meinen auch, so käme es, dass heute friedliche Stämme alsbald, durch neue Häuptlinge aufgehetzt, in wilde Raserei verfallen und ihre Nachbarn attackieren – doch dies muss fraglich erscheinen, wo doch auch einzeln lebende Echsenmenschen nachweislich abrupten Stimmungswandel unterworfen sind.»

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Silas, 505 BF

ECHSENGÖTTER

«Die Echslinge aber und die Selemiten kennen die Gottechse H'Ranga, die sie selberhaben fürchten. Wohl sind sie sich aber selbst nicht klar über ihre Gestalt:

Bald sei sie eine monströse Seeschlange, die die Matrosen von den Schiffen holt, bald sei sie eine riesenhafte Kobra, deren Gift selbst Götter töten kann. Mal sei sie eine formlos schuppichte Missgeburt, mal der donnernden Tyrannenechse gleich, dem größten aller Untiere, die Aventurien verwüsten.»

—Was glaubt das Volk?, Errik Dannike, Wehrheim, 1004 BF

«Die Echsen aber, die hier ihre Heimstatt haben, sind ohne Zweifel vor vielen Jahren schon von Geweihten der Jungen Göttin besucht und auf den rechten Weg geführt worden: Wie sonst wäre es zu erklären, dass ich eine Kultstätte fand, in der die Echsenmenschen eine Fruchtbarkeitsspendende Göttin verehrten, die von ihrer Gestalt ist und die sie abwechselnd Zsahh und H'Ranga nannten.»

—Der Schuppenträger, Reiseerzählung von Alexon Hundertsilber, Punin 904 BF

«Ist es nicht so, dass die Diener der Tsa wissen, wie man die Ewige Jugend erlangt? Gewiss doch, weshalb sonst sollten sie all die unsinnigen Regeln ihres Kultes freiwillig auf sich nehmen! Aber wollen sie es mit uns teilen? Sie denken gar nicht daran! Was sind denn ihre Beweggründe? Neid und Missgunst, sie gönnen all jenen die Ewige Jugend nicht, die nicht auch vor der Bunten Echse kriechen. Was gilt es also zu tun? Gleiches mit Gleichem zu vergelten und die Jünger der Tsa für ihren üblen Willen gebührend zu strafen!»

—Vier Fragen zur Göttin Tsa, Flugschrift eines Praios-Geweihten, ca. 390 BF



«Glaube vor allem nicht, die Göttin verabscheue die Künste der kreativen Former des Lebens – ist doch die stete Umbildung des Alten ihr liebstes Vergnügen; so genießt sie auch den Anblick jener neuen Geschöpfe, die man gemeinhin Chimären nennt – und nur die feigen Memmen behaupten ein anderes. [...] Denke nicht, die Göttin sei entweder gut oder böse – sie ist das Leben und kennt solche Einteilungen nicht: Ist denn das lebendige Gewimmel der Maden im toten Fleisch gut? Nein, die erhabene Tsa lebt und spielt und schert sich nicht um Moral, und viel halte ich von jenem Bericht, im Fernen Meer gebe es eine Insel der Tsa, wo sie nichts täte als ständig neue Kreaturen zu erschaffen, dem schöpferischen Chaos gleich.»

—Enzyklopaedia Sauria, Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft, von Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, um Bosparans Fall

«Es heißt in einer alten Schrift, die Schlangemenschen verehrten eine Göttin des Wandels, H'Szint mit Namen. Es braucht wenig Phantasie, aber einigen Mut, um sich zu vergewärtigen, um welche von uns allen so geliebte Gottheit es sich hierbei nur handeln kann. Das schlangenhaft zischende ihres Namens mag der stillen Weisheit der heutigen Namensform gewichen sein, doch die Identität ist unverwechselbar. Doch warum sollte solch Entdeckung unserer weisen Göttin zur Schande gereichen? Wissen wir denn nicht, dass die Götter ewiglich und uralt sind? Wissen wir denn nicht, dass die minderen Echsenwesen erschaffen wurden lange vor den die Schöpfung krönenden Menschen? Wissen wir denn nicht, dass auch sie in aller ertümlichen Einfalt die Ehrfurcht vor den Wahren Mächten kennen? Was legt näher denn die Vermutung, dass sich die Wandelbare schon ehemals jenen Unwissenden offenbarte, zumal – dies darf nicht unerwähnt bleiben – ihr und unser heiliges Tier ja doch jenem Echsenengeschlechte entlehnt ist und nahe steht?»

—aus den Chroniken von Ilaris, ca. 800 BF

«Wohl zu den rätselhaftesten Göttern zählt der drachengestaltige Ppyrr, den die Echsen – und manche anderen – als einen der höchsten Götter und Herrn der Elemente verehren. Noch heute findet man unter den Echsischen einige, die vor den Altären des Ppyrr zu Boden fallen und ihn um die Verwandlung von Elementen bitten – doch der Gott antwortet und reagiert nicht.»

—Enzyklopaedia Sauria, Kommentar zu zwei in Zhayad verfassten Schriftrollen unbekannter Herkunft

«Als zu Anbeginn der Welt die zwölf Alten Drachen entstanden, lebten sie zuerst einige Ewigkeiten auf Sumus Leib – aber schließlich fiel der Blick der mächtigen Wesen auf die himmlischen Sphären, und sie beschlossen, dort ihr Lager zu suchen.

Doch Alveran bot nur für die Hälfte der Ihren Platz. So erging der Ratsschluss, dass die mächtigeren Sechs sich dort niederlassen sollten – und derart geschah es: Durador, Branibor, Yalsicor, Menacor und Varsinor stiegen auf zum Himmel, Fuldigor, Aldinor, Nosulgor, Umbracor und Tedador verblieben auf Dere.

Es waren aber zwei unter den Drachen, die an Macht gleich waren: der hochgemute Pyrdacor und der kühne Famerlor. Doch der güldenschuppige Pyrdacor verspottete seinen Bruder ob seines mischgestaltigen Aussehens, denn Famerlor trug den Kopf eines Löwen. So erscholl das höhnische Lachen Pyrdacors durch alle Sphären, als er den anderen zurückstieß und Einzug hielt in Alveran. Famerlor jedoch setzte ihm nach und zwang ihn hinaus vor die Tore Alverans und forderte ihn zum Gefecht. Viele Lebensspannen der Sterblichen dauerte der Kampf, und alle Sphären durchtobte er. Ein jeder kämpfte mit allem, was er an Kräften besaß: Pyrdacor mit all seinen Zaubern verwandelte Luft in Fels und Feuer in Schnee, wenn er auf den Gegner einstürmte, Famerlor dagegen verließ sich auf seinen Mut und die Kampfeswut, die in ihm raste. Doch das Duell war ohne Sieger und ohne Besiegten, denn beider Drachen Kräfte waren verschieden, aber gleich groß. Die Frage wäre wohl nie entschieden worden, hätten die Götter nicht ein Ende der Schlachten gefordert, denn die Drachen in ihrem Zorn hatten zahllose Katastrophen über die Welt gebracht, vernichtet lag das Erste Reich der Menschen im Staub und das Leben glomm nur noch als zarter Funke.

Rondra war es, die die Entscheidung fällte, denn sie bewunderte den kühnen und kräftigen Famerlor. So zog der Löwenköpfige ein in die Gefilde der Götter und wurde der Gemahl der Göttin, Pyrdacor aber musste bei Sumu verbleiben – der Erste Krieg der Drachen hatte ein Ende.

In Pyrdacor aber war der Wunsch nach Göttlichkeit erwacht. Als der mächtigste der Unteren Sechs glaubte er, auf Sumus Leib nach Belieben schalten und walten zu können – so zog er umher und ließ seinen Blick schweifen. Da bemerkte er weit im Süden das Volk der Echsen, schuppig am Leibe wie er selbst; und Pyrdacor beschloss, sich zu ihrem Gott aufzuwerfen.

So erschien er ihnen, der goldene Drache, und sprach von Macht und Göttlichkeit – und als er zu Ende war, knieten alle Echsischen vor ihm im Schlamm und ließen sich willig hinführen nach Aventurien.

Pyrdacor blieb bei ihnen und nährte sich von ihren Opfern, vor allem aber begann er, sie die Geheimnisse der Elemente zu lehren, denn die Verwandlung des Unbelebten war seine größte Fähigkeit. All dies tat er in langer Zeit und seine Untertanen dankten es ihm. Doch die sechs Oberen Alten Drachen merkten auf und sprachen entsetzt über das, was sich in der Sphäre ereignete, und sie kamen überein, dass der Anmaßende vernichtet werden müsse – und Famerlor bat um den Auftrag, dieses zu tun.

Pyrdacor aber hatte zu lehren, als sein Bruder hinabstieg und wider ihn focht. Der Zweite Krieg der Drachen währte ein Jahrhundert und ein halbes und erschütterte die Sphären von Grund auf. Viele Tore zu den Höllen der Dämonen wurde geöffnet und allerlei Übel kam heran.

Am Ende aber hatte Famerlor den 'Gott' Pyrdacor niedergeworfen, denn Rondras Geist war mit ihrem Gemahl. So kam wieder Ordnung in das Gefüge der Welt und die Bedrohung der Götter selbst fand ein Ende.»

—verbotene Überlieferung angeblich druidischen Ursprungs, alle Niederschriften um 300 BF vernichtet, heute manchmal als Märchen getarnt

«Sein heiliges Tier ist die Hornechse, die ein wenig Stier und Rhinoceros gleicht, mit einem Hornkragen von zehn Zacken, so dass sie insgesamt dreizehn Hörner trägt. Über die genannten Tiere erhebt sie, dass sie zwar behäbig und langsam ist, aber einmal in Bewegung durch keine Macht der Welt mehr aufzuhalten.»

—Enzyklopaedia Sauria, in dem Kapitel über Ssod'Navv, Bewahrer Cordovan Puriadin, Fasar, um Bosparans Fall

«Wohl wissen auch die Ecksischen von dero Zweyheit Universi. Denn scheyneth mir dero Zwist ob der Gestalt jenes Goitzens H' Ranga unnützlich. Gebeth es doch dero Zweye: Item Sad'Huarr, welches sey Sumu, das Weybliche, die Endlichkeyt und alles, was werde. Item Sad'Navv, welches sey Los, das Mannische, die Unendlichkeyt und alles, was ist.»

—Objektivitätstheorie, Magister Noleander Kupferstein, Gareth, 453 BF

«Nun ist aber die Sitten der Krötischen, dass sie ihm Laich eynfach innes Wasser thun und abwarten, bis iemand davon trincket. So diesz nun einer thut, nisten sich die kleynen Kröten in seinem Bauche ein und wachsen gar langsam heran, sich von seiner Speisz nährend. Nach ein'ger Zeit, in der der Unglückliche mehr und mehr abmagert – werden die Kröten den Versuch machen, ans Freie zu gelangen.

Du weyszt ja: Kröten haben starke Kiefer, doch keinerlei Zahn – jedoch für das weyche Gedärn reicht es, es brauchet nur sein Zeit. Wenn dann aber der Mensch niedergestürzt ist und verendt unter Qualen, so krauchen die kleyn Kröten zu Aberdutzenden aus ihm herfür und hüppsen gar munter davon.»

—Das Monster-Handbuch, Gargi Sohn des Gax, ca. 300 v.BF

«Vernichtet die Hexen und ihren Anhang, wann immer ihr ihrer habhaft werdet. Denn ist's nicht ein offenbar Gleichklang, zu sagen Echsen – Hexen? Soll euch sagen: Die bösen Frauen sind ebenso verabscheuungswürdig wie das Schuppengezücht.

Und ihr wisst alle, liebe Leut', dass auch die Geschuppten nur Böses wollen: Die Schlangen mit ihren Giftzähnen, die Eidechsen mit ihrem kalten Blick, sie alle streben nur das Verderben der Menschen an.



Die schlimmsten aber ist das Krötengesipp: Ihr wißt wohl, Kröten sind so feist, weil sie die Seelen von kleinen Kindern verschlingen. Wer aber eine Kröte berührt, bekommt Warzen, und wenn man sie tötet, ohne auf Praios' Schutz zu vertrauen, dem läßt die Krötendämonin Satnaria die Hand abfaulen.

Wird nicht auch der Basilisk, jenes alles vernichtende Unwesen, von einer Kröte ausgebrütet? Ihr seht, meine Freunde, die schwarzen Mächte schlafen nicht und spinnen ihre Netze, uns zu verderben. Was aber hilft gegen die Ränke der Dunkelheit? Nun, Feuer, dessen Licht die Finsternis vertreibt. Lasset und darum jede entdeckte Hexe ergreifen und den Flammen aussetzen, auf dass sie geläutert werde vom Bösen und uns nicht länger behelligen kann.»

—Ansprache des Wanderpredigers Prayadan ay Sanyalara, 403 BF

»Dieser Satinav aber ist uns heute noch bekannt, ruft man den Unerbittlichen doch an bei den 'Sieben Formeln der Zeit', von denen das machtvolle Infinitum Immerdar nur das Geringste ist. Er gilt uns als der vielgehörnte Dämon der Zeit, der und das Einzige, das den ewigen Fluss der Zeit verzögern, anhalten, umkehren und durchbrechen mag. Doch selbst er ist nur ein Wächter, und dem, was er bewacht, unterworfen.«

—Am 50: Tor – Von der Problematik weytreychender Propheteyungen, ca. 550 BF, Schule der Niobara

»Der wandlungsfähigste von allen Kulturen aber ist der der Hesinde. Selbst ihren erbittertsten Feinden ist es nie gelungen, ihn wahrhaft zu schädigen. Dies ist in jeder Hinsicht der Schlange würdig: Schlägst du ihn den Kopf ab, so wächst er nach; jagst du sie aus dem Stall, deiner Hühner Eier zu retten, so stellt sie den Ratten im Kornspeicher nach, und du mußt ihr gar danken! Wer wider den Hesinde-Kult spricht, wird mit dem Raschen Wahn ge-

schlagen; die Tobenden sind nicht mehr Herr ihrer Sinne und verdummen zusehends; und obwohl die Krankheit sonst nicht ansteckend ist, erkranken doch die, die die Opfer pflegen.

Während der späten Priesterkaiser-Zeit, als mehrere geheime Hesindetempel und -sekte zerschlagen wurden, nahm der Rasche Wahn unter den Inquisitionstruppen sogar überhand.»

—Wahn der Verfolgung, 470 BF

»Magst du auch glauben, der schieren Gewalt trotzen zu können, eines ist noch furchtbarer: Die lautlose Tücke, die Hinterlist. Ihn hörst du nicht, der ohn Geräusch heranschwebt hinter, über dir, der dich packt mit einem Griff und hinauffliegt in die Welt der Lüfte. Doch nicht dich zu zerfetzen mit seinen Klauen ist sein Wille, nein, er hebt dich immer höher und läßt dann unvermittelt los. Wie die Katz die gefangene Maus umkreist er dich dann, in steilen Schrauben, während du hinabfällst, unaufhaltsam, unabwendbar, voller Angst, doch unversehrt bis zum Moment des Aufpralls. Das Grauen in deinem Gesicht – das ist seine Freude.«

—Angst – Das menschliche Phänomen, über Chr'Ssir'Ssr, von dem Druiden Wassilaw Junkhof, Bomland, 937 BF

»... schwierig ist es zu verstehen, welcher Art die Fähigkeiten jener Echsenpriester sind, die in für uns blasphemischer Weise Charyptoroth als Götter verehren. Sind ihre Mirakel auf Karma, denn sie sind natürlich festen Glaubens, zurückzuführen? Oder mag es sich gar um Magie handeln, von jener Art, wie ja auch die borbaradianische Zauberei letztendlich von Amazeroth herrührt?«

—Tractatus Daimonicus, Kap. 5: Die Erzdämonen – Globomong – Herzogin der nachtblauen Tiefen

VERBORGENE SCHLÜCHTEN UND ERHABENE GIPFEL – LEGENDEN DER BERGE

DER PALAST DES ABU TERFAS (+)

Verborgen zwischen den nördlichen Ausläufern des Khoram-Gebirges (südlich von Bagfua) liegt eine annähernd runde Senke von etwa 200 Schritt Durchmesser. Der Boden ist ungewöhnlich karg, trocken und baumlos. Hier liegt der seit 1019 BF verlassene Palast des Chimärenmeister Abu Terfas, der durch die Gezeichneten den Tod fand.

Einst war dieses Tal die Heimstatt des mächtigen Höhlendrachens Myranar, der über das Umland herrschte und einen großen Hort zusammentrug. Als der andernorts verfeimte Abu Terfas von ihm hörte, suchte er mit der ihm eigenen Kühnheit den Drachen auf und unterwarf ihn mit einem Beherrschungszauber. Danach errichtete er mit dem Gold aus dem Drachenhort seinen Palast – einen tulamidischen Prachtbau, dessen Entstehung nur dem Wirken von Dschinnen zugeschrieben werden kann. Myranar verwandelte er in eine dienstbare Chimäre als seinen Haushofmeister. Der Sieg über den Drachen hat dazu beigetragen, dass die Ferkinas der Umgebung Abu Terfas als dessen 'Nachfolger' und ihren Oberherrn akzeptierten, so dass sie heute noch auf die Rückkehr des Meisters warten und plündernde Abenteurer weitgehend fernhalten. Das straucharme Tal bietet den von Abu Terfas geschaffenen 'an beiden Enden giftigen' Skorpionvipern eine gute Heimat, was eine Passage weiter erschwert.

In der Mitte der Senke erhebt sich der von einer hohen Wehrmauer umgebene Palast. Er umfasst zwei Teile: das Wohngebäude und die Laboratorien. Während man im Wohnhaus die Schätze eines tulamidischen Potentaten findet, harren in den Laboratorien noch viele Aufzeichnungen des Meisterchimärologen ihrer Entdeckung. Weitere Informationen finden Sie im Abenteuer **Bastrabuns Bann** beziehungsweise in **Meister der Dämonen**.

DIE VERGLÜHTEN TEMPEL (+)

Hoch auf den Zinnen der Amhallassi-Kuppen und der Goldfelsen stößt man gelegentlich auf Ruinen, die wie geschmolzen wirken. Meist sind nur noch wenige, von dichten Dornenranken überwucherte Steinhaufen zu erkennen, die keinen Aufschluss mehr über ihre Geschichte zu geben vermögen. Selten einmal aber findet der Forscher mehr, wenn er die Geduld aufbringt und das Rankenwerk mühsam entfernt, eine Schaufel bei sich führt und bereit ist, in der sengenden Hitze der Kuppen tagelange Ausgrabungen durchzuführen. Dann aber können wahrhaft faszinierende Relikte vergangener Zeitalter zu Tage gebracht werden: versengte Stufenpyramiden, zerflossene Statuen, wie aus zu warm gewordenem Wachs errichtete und in sich zusammengesunkene Tempel. Hier und da mag sich noch die ein oder andere Goldscheibe finden lassen, denn es handelt sich um Kultstätten des Sonnengottes Prss, die Pyrdacor hinweggelegt hat, um sich zur einzigen göttlichen Entität der Echsen zu erheben. Welche unbenannten Schrecken sich aber heute noch hinter den zusammengeschmolzenen Steintoren dieser alten Anbetungsstätten befinden, das weiß niemand mit Gewissheit zu sagen, denn selten war ein Mensch so kühn – und unvorsichtig –, die geschlossenen Pforten zu öffnen.

DAS KLOSTER SHAHÎN AL'DORAD

Das Jahresorakel 1027 BF war ein denkwürdiges, erschütterndes Ereignis. Nicht weniger als den Untergang der göttergefälligen Ordnung verkündete die auserkorene Stimme des Herrn Praios – und der Heliadan brach die Verkündung des Orakels ab (siehe **Aventurischer Bote** 105). Selbst einige der engsten Berater des Lichtboten fielen in



jenen Tagen von ihm ab. Im Pilgergewand verließen sie Gareth, um reine Gläubige um sich zu scharen. Über Brig-Lo brachen sie Ende Travia 1027 gen Süden auf. Hart und entbehrungsreich war die Wanderung der gut 300 Frommen, die sich in der Wüste ganz der Glut der Sonne aussetzten, um Praios näher zu kommen. Schon viele Praios-Klöster hatte es zu verschiedenen Zeiten in der Großen Wüste gegeben, doch seit der Offenbarung Rastullahs waren sie alle verlassen worden. Eridovan Dergreif aber führte seine Schar in ein zerklüftetes Massiv in den Hohen Eternen, weit abseits der nomadischen Nomaden und Oasen. Nicht die Bekehrung der Heiden ist sein Anliegen, sondern die eigene spirituelle Reinigung.

In dem kargen Höhlensystem des neuen Klosters 'Shahin Al'Dorad' (tulamidisch: 'Kloster des Goldenen Falken') wurde bereits vor Urzeiten dem Himmelsfürsten gehuldigt. Kaum mehr erkennbare Wandmalereien zeigen gleißende Städte im Licht und katzenartige Gestalten, die eine geflügelte Sonnenscheibe anbeten. Auf dem Gipfel des Berges steht noch immer ihr alter Opferstein – ein Monolith aus schwarzem Gold. Hier nun beten und geißeln sich die Mönche den Tag über, und viele sind durch den fragenden Blick auf das himmlische Auge geblendet.

GEHEIMNISSE DER HADJINIM

Der ursprünglich mhanadische Orden der Tarisharim ließ sich an den Berghängen der Hohen Eternen nieder und errichtete dort ein kleines Ordenskloster.

Hier fanden die Mystiker – in über 3.000 Schritt Höhe – ideale Bedingungen für die Verehrung ihrer Götter, den Naturgewalten. Auf einem Felsplateau knapp unterhalb eines Gipfels, über das die Winde fegen, entdeckten sie steinerne Menhire, die von früheren Kulturen dort aufgestellt worden waren.

Der Klosterkomplex erhebt sich auf einer Felssäule, die aus dem Hang hervorragt. Es erweckt den Eindruck, als sei hier ein Teil des Berghangs einstmals abgerutscht und in die Tiefe gestürzt. Über eine Hängebrücke erreicht man das Kloster. Es ist kein Wehrbau, sondern besitzt nur einfaches Mauerwerk und niedrige Dächer. Niemandem gelänge es auch, hier hinauf ein Heer, geschweige denn Belagerungsmaschinen zu führen.

Es gibt ein Gebäude mit Schlafzellen für die Ordenskrieger, Küche und Speiseraum, ein Ordensarchiv, die Rüstkammer, Werkstätten für die Handwerker und Ställe, in denen Schweine, Ziegen, Hühner sowie ein paar Grautiere, Kamele und Ponys leben. An den Hängen weiter unten bauen die Ordensleute Rüben, Wein, Kohl und Hirse an, ernähren sich ansonsten von der Jagd und Früchten und Beeren.

Kaum einmal klopft ein Reisender an die Pforte der Tarisharim. Sollte dies doch einmal der Fall sein, so wird er einige Tage lang gastlich bewirtet. Händler kommen keine hierher – wenn die Tarisharim etwas

benötigen, was sie nicht selbst herstellen oder anbauen können, dann schicken sie Ordensmitglieder aus.

Auf dem windigen Plateau findet die wichtigste Zeremonie der Tarisharim statt: das Windorakel. Neben den bereits existierenden Menhiren haben die Ordenskrieger noch zahlreiche weitere Steine hinaufgebracht und Stelen errichtet, mit Meißeln behauen und in bizarre Formen geschlagen, in denen sich der Wind bricht. Dann

erklingt ein Sausen und Pfeifen, dass man sein eigenes Wort nicht verstehen kann. Wenn ein Sturm aufzieht, dann verkündet – so glauben die Tarisharim – der Wind seinen Orakelspruch; die Ordenskrieger haben gelernt, den Klang des Windes zu deuten.

Heilig sind ihnen ebenso Orte, an denen sich zwei Elemente vereinigen und in einem großen Naturschauspiel miteinander ringen, so wie auf dem Plateau des Windorakels der Fels und der Wind – oder auch Ereignisse, etwa wie bei einem Vulkanausbruch Fels und Feuer, beim Hagelsturm Wind und Eis und beim Flächenbrand Humus und Feuer.

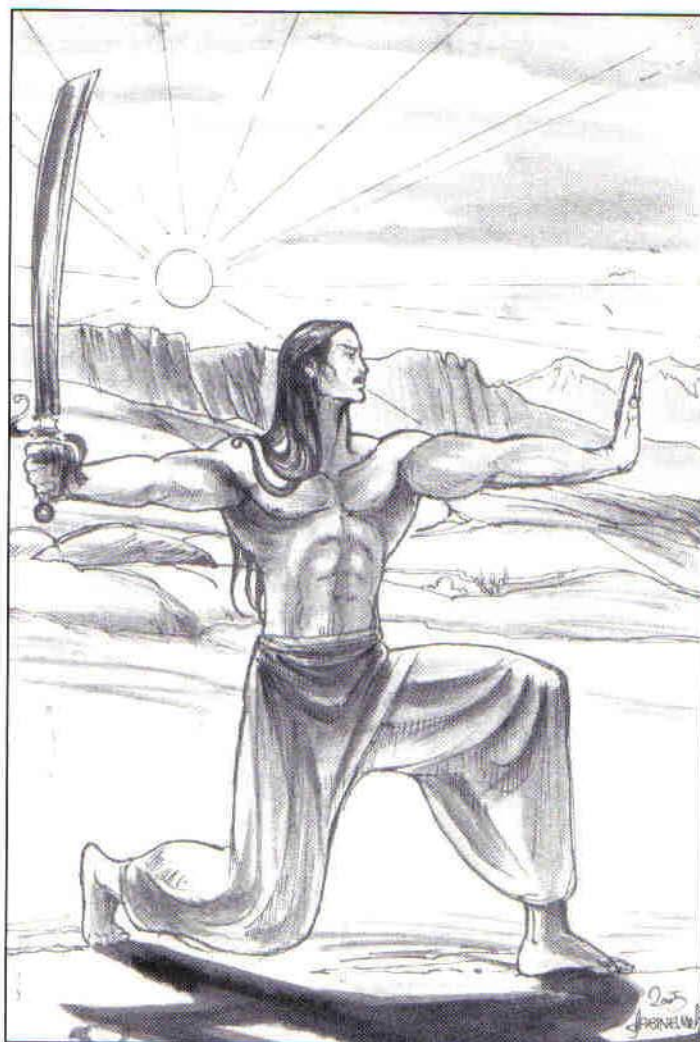
Aus einer Felsspalte unterhalb des Plateaus haben die Tarisharim die Knochen eines Trolls geborgen. Diese riesenhafte Gestalt liegt als Reliquie gut verborgen im Kloster. Die Tarisharim betrachten die Riesen als Gesandte der Naturgewalten. Früher pilgerten sie oft zu Adawadt, doch seit die Klöster östlich der Khôm zerstört wurden (eines im Raschtulswall wurde von Adawadt selbst im Zorn zerschmettert, ein anderes in Mhanadistan bei einem Kriegszug geschliffen), sind die

Pilgerreisen seltener geworden. Man kann dennoch bisweilen Ordenskriegern der Tarisharim begegnen, die auf der Reise sind – nicht nur zu Adawadt, sondern auch zu anderen Riesen. In Thorwal erzählt man sich die Anekdote, dass ein verschleierter Wüstenkrieger sehr hartnäckig um den Finger des Riesen Neunfinger gefeilscht haben soll, den ein Reisender aus dem Orkland mitgebracht hatte.

In den steinigten Pisten der Khôm-Wüste findet man bisweilen seltsam eingekerbte Felsflächen. Die Tarisharim glauben, dies seien die Spuren eines weiteren Riesen, der im Süden gelebt haben soll.

DER PALAST DES PYRDACOR-KULTES

Nicht immer war der Raschtulsturm bar jeglicher kultivierter Zivilisation – beachtet man die Ferkinas nicht weiter, die heute lediglich auf bescheidener Höhe manche Täler und Höhlen bewohnen. Vor vielen tausend Jahren war der Raschtulsturm einer der bedeutendsten Verehrungsplätze des Pyrdacor, dem zu Ehren einer seiner Statthalter auf über 5.000 Schritt Höhe einen Monumentalpalast in den dunkelroten Stein hauen ließ. Hierher brachte er später viele der verstreuten Schätze des Pyrdacor und rief einen ihm verpflichteten Orden ins Leben. Seit Jahrtausenden setzt er immer wieder von neuem an, seinen Gottkaiser wiederzuerwecken – jetzt glaubt er, seinem Ziel so nahe





wie nie zuvor zu sein. Während sich ganz Aventurien in den letzten Jahren auf die Folgen von Borbarads Rückkehr konzentrierte, rekrutierte der stets wiedergeborene, drachengestaltige Mantra'Ke neue, von ihren alten Göttern abgefallene Menschen.

Noch immer ist die Fassade des Palastes verziert mit Steinmetzarbeiten von gigantischen Ausmaßen, die vom welterschütternden Kampf Pyrdacors gegen Famerlor im Ersten Drachenkrieg künden. Von den mannigfachen Außenterrassen der verschiedenen Ebenen führen breite, hoch gestreckte und von Galerien schlanker Säulen gesäumte Korridore direkt in den rotbraunen Fels hinein. Lichtschächte und spiegelnde Marmoorflächen sorgen dafür, dass auch in den weiten, an guldengländische Bauten erinnernden Hallen ausreichend Licht vorhanden ist. Zusätzlich sind in golden schimmernden Schalen grün flackernde Ölf Feuer entfacht. (Mehr zu Palast samt Plan und Kult können Sie dem Abenteuer **Erben des Zorns** entnehmen.)

Im von heißen Quellen und Lavaglut erwärmten Inneren der Bergfestung haben sich die Kultisten in ihren kobaltblauen und scharlachroten Rüstungen niedergelassen, um ihm, Pyrdacor, dem goldenen Gottkaiser, zu huldigen. Unter der Führung des Mantra'Ke streben sie nach der Erweckung der *Zrsh Rrimo-Rrim*, der 'Erben des Zorns'. Diese Elementaren Drachen, die Pyrdacor einst aus seiner ureigenen Essenz in kristalline Eier bannte, um mit ihrer Hilfe den löwenköpfigen Famerlor niederzustrecken, sollen dabei helfen, den Zugang zum entrückten Echsereich von Zze Tha aufzustoßen. Mit Hilfe der echsischen Heere, so die Hoffnung der Kultisten, wird es schließlich möglich sein, Pyrdacor selbst zurück ins Diesseits zu rufen. Alte Prophezeiungen setzen dieses Ereignis gleich mit dem Anfang vom Ende der Zeit.

Tatsache ist, dass der Pyrdacor-Kult auf seinem Pfad jüngst bedeutende Teilziele erreichen konnte: Der Humusdrache befindet sich unter Kontrolle des Kultes, während der Luftdrache von wackeren Streibern besiegt, sein Ei-Kristall in sicheren Gewahrsam genommen werden konnte (**Erben des Zorns**). Das Feuer-Ei konnte nur mit größter Mühe wiederholt den Klauen des Ordens entrisen werden und befindet sich nun im Keifer Rastullah-Bethaus (**Erben des Zorn, Rastullahs Rache** in der Abenteuerausammlung **Pfade des Lichts**). Der Wasserdra- che hingegen schlüpfte und terrorisierte, wenn auch dank Heldenmut derzeit nicht zur dauerhaften Manifestation fähig, die Gestade des Ya- quir (**Elementare Vergeltung** in der Abenteuerausammlung **Drachenodem**). Vom Eis-Ei vermuten Gelehrte, es würde vom Kaiserdrachen Shafir persönlich bewacht (**Im Drachenhort in Drachenodem**), über den Erzdrachen ist kein Wissen bekundet.

DER FALKENKÖNIG (+)

»Oben auf dem Raschtulsturm herrscht der edle und stolze Falkenkönig über Läfte und Berg. Weiter unten, wo der Fels noch grün von dichten Zedernwäldern bewachsen ist, wachen seine Söhne, um ihm von jedem Lebewesen zu künden, das sich in sein Königreich hinauf begibt. Sollten diese nicht das Gefallen des Tierkönigs finden, da sie der widrigen Natur nicht den ihr gebührenden Respekt entgegenbringen, entsendet er seine Garden aus Sturm- und Blaufalken. Diese Streitmacht vermag jeder Expedition Einhalt zu gebieten – so sie sich nicht gerade im Krieg gegen die Harpyien oder Geier befindet. Können die Eindringlinge ihre aufrechten Absichten dagegen glaubhaft darlegen, lässt der Falkenkönig ihnen nach seinem Ermessen Rat und Hilfe angedeihen. Niemals jedoch wird er sich in die »Niederungen menschlichen Strebens« einmischen.«

—so gehört in einem Zahori-Lager

DRAKONIA – DAS KONZIL DER ELEMENTE

Völlig unvermittelt reißt der Nebel auf, den die Götter als Schleier über die Lande der Sterblichen gelegt haben, und bald weiß man warum: Der sich von einem mächtigem Hochplateau im zentralen Raschtulswall bietende Anblick trifft den Neuankömmling mit elementarer Gewalt: drei Berggipfel, deren Häupter wie Säulen des Himmels aufragen, während ihre gewaltigen vergletscherten Schul-

tern in milchigem Weiß aufleuchten, drei schwarz glitzernde Vulkankegel, von denen einer von einer stetigen Rauchfahne gekrönt ist, eine grün blühende Hochebene voll Edelweiß, rauschende Wasserfälle, deren breite Kaskaden im Wind verwehen, und darüber der stetig brausende Sturm, der an den Kleidern zerzt. Erz, Eis, Feuer, Wasser, Erde und Luft – die sechs Elemente.

Die Hochebene selbst ist wie eine Senke ausgespart inmitten des Nebelmeeres. Luft und Licht sind von einer beinahe magischen Klarheit, der Himmel fast hesindigoblauf. Der Anblick schmerzt in den Augen. Als Krone der Schöpfung aber, majestätisch inmitten dieser Urgewalten und aus ihnen geformt, erhebt sich ein Monument: mehr als eine Festung, mehr als ein Tempel, mehr als eine Halle, mehr als ein Kunstwerk – Drakonia ist selbst eine elementare Gewalt.

Drakonia ist ein Ort perfekter elementarer Ausgewogenheit. Alle lebenden Wesen regenerieren in ihrem Umfeld pro Nacht einen zusätzlichen Lebenspunkt, fast alle Druidenrituale und Elfenlieder sind um einen Punkt erleichtert. Die Konzilmagier hüten und verbergen diese Stätte weniger aus Besitzgier als aus der immer wieder bestätigten Erkenntnis, dass Fremde, die nach der Ausgewogenheit streben, eben diese nicht haben und daher Unruhe mitbringen.

Drakonia ist geheimnisvoll, mächtig und zauberhaft – insbesondere aber gibt es kaum etwas, was seine schiere imposante Größe übertrifft. Die Anlage ist ein harmonisches Sechseck, gekrönt von Türmen und Zinnen, aber groß wie eine Stadt wie Punin, eher schon ein Berg. Die Ausmaße lassen sich, da jeder Vergleich fehlt, überhaupt erst aus der Nähe schätzen, und es dauert über eine Stunde, ehe man in den Schatten der Mauern tritt. Das Sechseck hat einen Durchmesser von über einer Meile, die Mauern sind Steilwände, so hoch wie zwei Nordmannstannen.

Einige der Türme sind von vier Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Stufen die gesamte Außenseite des Turmes hinauflaufen. Auf der Ebene, insbesondere nahe der Mauer, spielen zahlreiche Mindere Geister, wobei jede denkbare elementare Kombination vertreten ist. Die Mauern sind aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen – natürlich aus dem Fels gewachsen und von riesigen Krustenflechten überwuchert, und diese wachsen jährlich nur einen Fingerbreit.

Ein gigantisches Bildnis des Allvogels schmückt das Eingangsportal. Diamanten, Rubine, Saphire, Smaragde, Topase, Amethysten und Feueropale fügen sich zu einem Mosaik, das auf dem Hauptse- gel eines Grangörer Kriegsschiffes keinen Platz finden würde. Rings um das Kunstwerk laufen fremdartige Inschriften. Es scheint, dass das Auge in diesem Bild schlichtweg alles findet, was vorstellbar ist: Die ganze Schöpfung ist hier dargestellt. Die Farben der Edelsteine entsprechen einer selten benutzten elementaren Zuordnung der Alchmie, der Diamant gilt dabei als Stein der Kraft. Das Bild ist derart kunstvoll in den magisch geformten Stein eingefügt, dass keine Fugen zu sehen sind.

Es ist nicht zu sagen, wie man Zutritt in das Konzil der Elemente erhält, doch ist es wohl die Festung Drakonia selbst, die Zugang gewährt oder verweigert. Von den so genannten 'Sieben Gezeichneten' wurde berichtet, dass sechs Dschinne das 350 Quader schwere Tor bewachen – und dass sie auch die einzigen sind, die dieses in Bewegung zu versetzen vermögen.

Im Inneren wandelt man durch Hallen, Korridore und Säulengänge, deren Ausmaße keinesfalls für Menschen, sondern eher für Riesen oder Drachen bestimmt sind. 8 Schritt messen die Mauern, kaum weniger die engsten Abstellräume, zwischen 8 und 36 Schritt die Deckenhöhe. Meilenweit scheinen hier die Schritte in unbewohnten Sälen und Fluren zu verhallen, in denen eine Reiterschwadron paradiere könnte. Manche Gänge sind nur durch Lichtschächte erhellt, in anderen brennen mannsgröße goldfarbene Kerzen, doch die meisten werden von kunstvollen Gebilden aus Feuer erleuchtet, in denen die prasselnden Flammen sich einfach weigern, die Form der Statuen oder Ornamente zu verlassen, die man ihnen gegeben hat – Abschlussarbeiten der hiesigen Adepten.



Immer wieder gelangt man in kolossale Innenhöfe, die von Säulengängen gesäumt sind. Bis zu 20 Schritt hinauf reichen die Säulen, deren grüner Marmor mit Schuppenmustern verziert ist. Über 300 Säulen bilden drei parallele Reihen, so raffiniert gegeneinander versetzt, dass die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne dass ein Strahl hineinfällt. In der Mitte der Höfe befinden sich prächtige Gartenanlagen, Springbrunnen und Statuen, die von Dschinnin gepflegt werden. Kunstvolle Labyrinth von gelbem Jasmin, rosenfarbenem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander erstrecken sich hier. Dazwischen bilden gelb-brauner Goldlack, weißer Gamander und blaue Hyazinthen Teppiche und kleine Hügel. Jede dieser Pflanzen ist in eigener Art ein bleibendes Kunstwerk: Nicht geschnitten sind sie, wie man es in den Palästen von Vinsalt oder Al'Anfa tut, sondern geformt, wie es in den Pfahlbauten der Auelfen geschieht. Im Zentrum der Parkanlagen stehen Springbrunnen, deren Wasser auf unverständliche Weise die Gestalt eines mächtigen Wales, Drachen oder Schiffes bildet – und beibehält. Doch nicht nur in den Innenhöfen befinden sich Gärten auf unterschiedlichen Ebenen, auch zu Füßen der Drachenflügel auf den Dachterrassen grünt und blüht es allenthalben.

Auch sind die Strukturen der Architektur keinesfalls nach den Vorstellungen menschlicher Geometrie gehalten. Freitreppen, Rampen und Gigantenhallen erstrecken sich über mehrere Ebenen, die nicht klar in Stockwerke gegliedert sind, sondern ineinander fließen, einander überlagern oder auf arkaner Weise deckungsgleich zu sein scheinen. Drakonia ist nicht für den kleinen Geist des Normalsterblichen geschaffen. Eher ist zu vermuten, dass es sich um ein Relikt einer drachischen Hochkultur handelt (daher auch der menschliche Name der Anlage). Einige Fasarer Haimamudim wollen gar wissen, dass die Gigantenfeste nur ein Vorposten eines verschollenen Zauberreiches ist, das in den unerreichbaren Hochtälern des Raschtulswalls liegt.

Die etwa 160 Menschen, die in Drakonia das 'Ewige Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall' betreiben, tragen allesamt die einfache weiße Tunika der Elementarbeschwörer, gleich ob Großmeister, Adepten, Novizen, Diener, Gehilfen und Angehörige. Die Konzilmagier tragen die Gildentätowierung auf der Stirn, in den Händen öfter die Schale der Alchimie als den Zauberstab.

Im Zentrum Drakonias pflegen sie die so genannten *Hallen der Elemente*, die zusammen ein harmonisches Sechseck von wohl 200 Schritt Durchmesser bilden. Jede von ihnen ist dabei größer als der Sonnentempel zu Gareth und stellt ein Heiligtum eines Elementes dar. Altäre, Kunstwerke, Ritualgegenstände und andere Artefakte dienen Lobpreis und Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch. Besonders heilig sind den Konzilmagiern jene elementaren Altäre, Spiegel, Waagschalen und Stelen, auf denen die Fluktuationen der elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten abgelesen werden können und teilweise sogar über Jahrtausende verzeichnet sind.

Im Zentrum der Hallen der Elemente liegt die *Drachenhalle*. Sie enthält die lebensgroßen Statuen der sechs Hohen Drachen. Alleine mit dem Edelstein-Leib der Famerlor-Statue aus Aventurien könnte man einen Königspalast einrichten – oder kaufen.

Achtzig Schritt über dem Boden liegt das *Sphärenobservatorium*, ein halbkugelförmiger Raum, dessen Inneres ein Wunderwerk frei flie-

gender Kugeln, gekreuzter Stäbe und Drähte aus silbernen Sternkonstellationen ist, erfüllt von Stimmen, die kein Sterblicher versteht. Bemerkenswert ist, dass hier zwölf freie Wandelsterne dargestellt sind – während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt.

(Mehr zum Konzil der Elemente finden Sie in **AZ 90 ff.**, zu den Konzildruiden siehe **AZ 26f.**)

Das vermutlich älteste und größte noch bestehende Bauwerk Aventuriens ist heute nur zu kleinen Teilen von den Konzilmagiern bewohnt, ja erforscht. Ist es bereits eine viele Wochen ausfüllende Aufgabe, auch

nur alle Räumlichkeiten des Komplexes zu sehen – und zuvor zu finden –, so herrscht über die Ausdehnung der Anlage unten im Fels des Raschtulswalls wie generell über ihre Entstehungsgeschichte keine Gewissheit. Bereits das Entziffern von einzelnen (mitunter für Leib und Seele gefährlichen) Inschriftwänden kann zur jahrelangen Aufgabe eines Meisterkryptologen werden, Geschichtsforscher würden ihre Seele verkaufen, um in einem einzigen Leben mehr als nur Fragmente über die Historie von Drakonia zu erschließen.

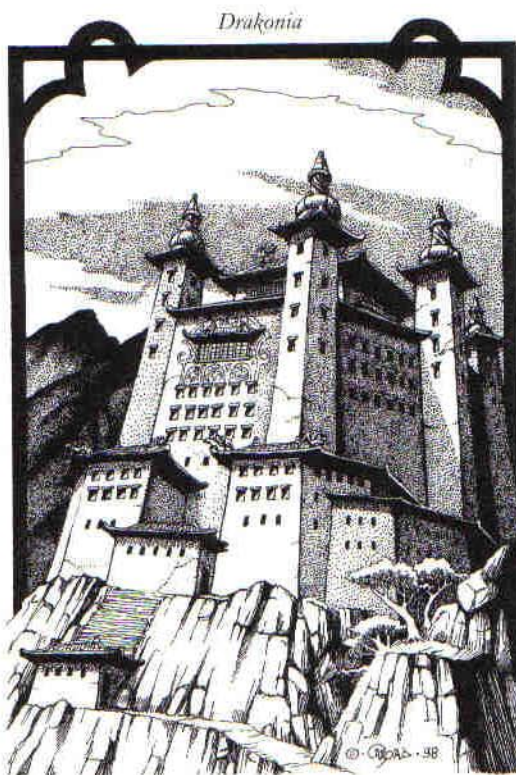
Bekannt ist nur Vages: Die Theorien besagen, dass Drakonia nach Madas Frevel erbaut wurde, da sich die Feste offensichtlich auf der elementaren Hexalogie, nicht der ursprünglichen Siebenheit des Mysteriums von Kha begründet. Die Konzilmagier fanden zudem heraus, dass über die Zeitalter hinweg unterschiedliche Hochkulturen in den ehernen Hallen gewirkt haben müssen. Hierauf lassen die mannigfachen Inschriften auf den Tausenden Schreinen, Säulen, Stelen, Menhiren und Obelisken schließen, bedeckt vom oft fingerdicken Staub der Jahrtausende. Es scheint, dass jede erdenkliche der alten und ältesten Rassen, die längst vergessen sind, hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen und ihre Macht über die Elemente gewahrt hat.

Dies alles heißt für den Meister: Jedes uralte, mächtige Geheimnis, das Sie Ihrer Spielrunde zugänglich machen wollen, können Sie hier ansiedeln. Achten Sie jedoch stets auf das Gleichgewicht der Kräfte in Ihrem Aventurien – denn hier ließen sich auch Wissen und Artefakte bergen, die dieses rasch kippen könnten. Drakonia ist das historische Archiv Aventuriens, in dem auch nur ansatzweise zu lesen die Menschheit gerade erst begonnen hat. Vielerlei Anregungen hierzu können Sie dem Abenteuerband **Rohals Versprechen**, Seite 66 f., beziehungsweise **Invasion der Verdammten** sowie dem Roman **Der Lichtvogel** entnehmen.

RASCHTUL KANDSCHAROT – DER PABEL RASCHTULS

„Es ist nicht leicht, der Wächter des gesamten Weltalls zu sein. Alle 500 Jahre muss der Ewige LOS zuwinkern. Wenn er die Augen auch sofort wieder öffnet, hat sich indessen die Welt doch von Grund auf geändert. LOS' Blick, der über die Welt schweift, erscheint als der goldene Allvogel. Alljährlich erneuert er sich, indem er sich im Raschtulswall in den größten aller Vulkane stürzt – und verjüngt daraus hervorgeht. Wenn aber diese jährliche Wiedergeburt ausbleibt, dann bricht jede Ordnung zusammen, bis der Allvogel zurückkehrt.“

—Der Blick in den Regenbogen, das heilige Buch des Tsa-Kultes, derzeit im Tempel zu Khunchom





»Gleich vor uns erhob sich zehn Schritt hoch eine Stufenpyramide aus Gletscherbruch und Salzsäulen, die wundersame Kälte ausstrahlten. Rechter Hand lag ein Springquell inmitten eines Teiches, der den Wasserfall weit unten speiste. Ferner sah ich eine beschriftete Steilwand, wo sich der Bergwind in pfeifenden Wirbeln fing. Jenseits des Kraters, dessen Rand ich noch nicht überblicken konnte, lag wohl ein Feuerschlot, der stetig fauchend Funken über glühende Opfersteine blies. All jene Monumente aber waren Teil eines Hexagramms von beinahe hundert Schritt Durchmesser. Unwillkürlich griff ich nach dem Siegel der Elemente, das ich selbst als mondsilbernes Amulett trug.

[...] Eine seltsame Erregung hatte sich in die Gleichförmigkeit der Anrufungen gemengt. Die Wasserzauberer vor mir wiegten sich in einer unsichtbaren Brandung, die Opferschalen über den Köpfen erhoben. Von den erzenen Altären hallte rhythmisch das metallene Klingen von Hämmern und Stäben herüber. Ehe ich mich versah, hatte meine wandelbare tulamidische Seele die elementaren Schwingungen aufgenommen. Ich erhob die Arme und begann mich im Takt einer Musik zu wiegen, die aus dem Herzen der Schöpfung zu kommen schien.

O Wunder des Weltalls! Ohne jeden Übergang waren die Sphärenklänge plötzlich körperlich spürbar. Ein Hallen himmlischer Harmonie erfüllte die ganze Hochebene, eine unergründliche Sehnsucht ließ alle Anwesenden die Häupter gen Himmel heben. Übergangslos war der Lichtvogel gekommen, ja, es schien gar, dass er nie abwesend gewesen war. Überirdisch schön stand er am Himmel, Auge, Licht und Vogel in einem.»

—Bericht des Ruban ibn Dhachmani, genannt der Rieslandfahrer, Mitglied der Lichtvogel-Expedition 1021 BF

Auch an diesem Ort herrscht vollkommene elementare Ausgeglichenheit. Rings um den gut 50 Schritt durchmessenden Krater des Vulkans Raschtul Kandscharot erstrecken sich Kultplätze und Heiligtümer hunderterlei Art, allesamt einst von den Hochzivilisationen ihrer Zeitalter den Elementen geweiht. Der Raschtul Kandscharot ist damit die einzige bekannte Verehrungsstätte des Schöpfergottes Los.

Stets zum 1. Praios versammelt sich das Konzil der Elementaren Gewalten (s.o.) am Vulkan, um der 'Wiedergeburt des Allvogels' beizuwohnen. Dieses Ereignis setzte jedoch 1021 BF aus, womit das Karmakorthäon, die Weltzeitenwende hin zum Zwölften Zeitalter, eingeleitet wurde – und anhält. Seitdem spricht das Konzil von der 'Zeit des geschlossenen Auges', wird doch der All- oder Lichtvogel auch als 'das Auge des Los' betrachtet. In dieser auch als 'Heldenzeitalter' bezeichneten Periode entscheidet sich, wer die Herrschaft über das kommende Zeitalter erringt, angeblich, indem er in den Besitz der sechs Elementaren Schlüssel gelangt. Die Prophezeiung des Lichtvogels zum Anbeginn des Karmakorthäons scheint dabei die Menschen zu begünstigen, aber auch andere Völker haben den Ruf vernommen und werden das Feld nicht kampflös preisgeben.

DIE ELEMENTAREN REITER (+)

Angesichts der niederhöllischen Perverbierung der Elemente in den Schwarzen Landen schuf Drakonia aus dem Wissen früherer Völker mächtige Zauberritter: Die Elementaren Reiter sollen, als Gegenstück zu den dämonischen Reitern des Widharcäl aus Yöl-Ghurmak, für das Gleichgewicht der Elemente und den Schutz besonders reiner Elementarhorte in Aventurien kämpfen. Die elementaren Kräfte werden nur an ausgewählte Streiter und Reiter vergeben und müssen anschließend durch eine Queste bestätigt werden: Ist der Ritter der elementaren Macht würdig? Wenn Ross und Reiter vereint sind, gehen sie ein Bündnis mit Feuer, Luft, Humus, Wasser, Erz oder Eis ein, das ihre Leiber verwandelt. Sie reiten durch Dickicht, Stein und Eis, über Wasser, Flammen und den Himmel. Noch halten sich die Ritter geheim, und noch befindet sich ihre Gemeinschaft im Aufbau, doch irgendwann werden sie ihre Lanzen senken und wie elementare Gewalten über den Feind hereinbrechen.

Einem einzelnen Ritter, der seine Kräfte zu verbergen sucht, mag man auf einer Queste begegnen, mehreren dort, wo das elementare Gleichgewicht in Gefahr ist. Nach einem besonderen Dienst für das

Konzil von Drakonia oder einer Abenteuerkampagne um die Elemente Aventuriens mögen auch Helden in die Ritterschaft aufgenommen werden und am eigenen Leib erfahren, was es heißt, sich mit den Stärken und Schwächen eines Elements zu vereinen.

DIE ZITADELLE DES ERZES

»Wer nach Macht über die Elemente strebt, der muss deren Zitadellen finden. Der richtige Schlüssel vermag das Tor zu deren vollkommener Macht zu öffnen. Aber nur ein Narr wird glauben, dass die Zitadelle ohne Schutz sei.«

—Thomeg Atherion, Spektabilität der Akademie zur Geistigen Kraft zu Fasar

Die Zitadelle des Elements Erz ist eine der sechs verbliebenen Zwingburgen zum Schutz der Essenz des jeweiligen Elementes gegen die Gefahren der Dämonen und gegen den Zugriff der Sterblichen.

Einer Sage nach soll Ingerimm persönlich die Festung des Elementarherrs des Erzes angefertigt und sie tief unter dem gefallen Leib seines Freundes Raschtul verborgen haben. Zu jedem der Elemente existiert ein Schlüssel, der den Weg zum Ursprung der Elemente öffnen kann. Die Elementaren Schlüssel zählen zu den wichtigsten Artefakten, die es im Reich des jeweiligen Elementes gibt (siehe Die Sechs Elementaren Schlüssel auf Seite 167f).

Nachdem es Brandan, dem ersten der Geoden, gelungen war, den Erz-Schlüssel zu erlangen und dem Elementarherrs des Erzes wiederzugeben, wurde er von ihm zum Hüter des Schlüssels und Wächter der Tore bestellt. Nach der Übernahme der Kavernen unter dem Djer Anghravash und der Gründung des Landes Angralosch durch die Kinder Curobans begab sich Brandan zur Ruhe. An seine Stelle tritt nun das Volk der Brillantzwerg, die nach dem Verlust ihrer Heimat in den Beilunker Bergen in den Höhlen und Stollen, die zur Vorhalle und dem Tor zur Zitadelle führen, ein unterirdisches Reich errichten.

Für das Vorstellungsvermögen der Sterblichen mag die Beschreibung der Vorhallen überwältigend sein, doch sind sie nur ein Zugang zur tiefer liegenden Zitadelle (die nicht einmal in räumlicher Nähe zu diesem Tor liegen muss): Dominiert wird die Vorhalle durch einen unterirdischen See. Aus der Seeoberfläche ragt ein regelrechter Wald kristallener Gewächse, die jede Lichtquelle in ihrer Nähe in den verschiedensten Farbtönen reflektieren. Stalaktiten, die mit flechtenähnlichen Juwelengewächsen behangen sind, sorgen tief unter der Erde für eine sanfte Beleuchtung. Bewohnt wird die Vorhalle von verschiedensten Tieren, wie Spinnen und Schmetterlingen, die alle aus dem Element Erz geformt wurden.

Es heißt, die Zitadelle selbst befände sich viele tausend Meilen unter der Erdoberfläche, und kein Mensch oder Zwerg kann Kunde davon geben, wie sie aussieht. Ihre Beschaffenheit kann wohl nur der erzene Elementarherr selbst beschreiben. Es gibt jedoch verschiedene Mutmaßungen, wie es so tief unter der Erde aussehen könnte. Die Rede ist von riesigen Kavernen mit unglaublichen Ausmaßen, Seen und Strömen aus flüssigem Metall und sogar eingekerkerten Kreaturen aus den allerfinstersten Albträumen. Eine andere Spekulation besagt, dass sich um die Zitadelle herum ein bizarres Reich aus Kristalllabirynthen befindet. Manche Angroschim behaupten dagegen, dass ein gewaltiger Kern verschiedenster Metalle das Herz der Zitadelle bilde.

Die Zwerge hüten das Geheimnis um die Zitadelle mit Entschlossenheit, damit niemand von zweifelhafter Gesinnung ihnen nachstellt – zumal der Juwelenreichtum des Gebiets um den Djer Anghravash mittlerweile manch neugierigen Schatzjäger anlockt. Das Wissen um den elementaren Schlüssel wird von der Priesterschaft des Angrosch bewahrt. Bis zum geplanten Ausbau des zwergischen Stollensystems unter dem Berg und der Fertigstellung der Verteidigungsanlagen gegen Angriffe von außen werden indes wohl noch einige Jahre vergehen.



HELDEN AUS WÜSTE, SUMPF UND BERGEN

IM REICH DES KALIFEN

Das Kalifat vereinigt folgende Kulturen (siehe AH 43-46): *Tulamidsche Stadtstaaten* (Mherwed, Unau), *Mhanadistan* (ländliche Gebiete am Mhanadi, Szinto und im Amhallassih sowie Wüstenoasen) und *Novadi* (Wüstennomaden). Die meisten Bewohner sind tulamidscher Herkunft, doch kommen auch andere Rassen vor, zum Beispiel Mittelländer im vor etwa hundert Jahren unterworfenen Amhallassih oder Nachkommen 'importierter' Sklaven. Des weiteren sind die meisten im Kalifat lebenden Menschen (ungeachtet der Rasse) rastullahgläubig, doch in den Randgebieten kommen auch Zwölfgötterglaube, andere und Misch-Religionen vor. Alle drei Kulturen der Region sind patriarchalisch geprägt, so dass Berufswahl und typisches Auftreten der Männer und Frauen sich unterscheiden. Kriegsführung, der Reichtum bringende Handel und die angesehenen Gelehrten-Tätigkeiten sind Männerdomänen, in die nur wenige Frauen vordringen. Die durchschnittliche Frau aus dem Kalifat geht einer Tätigkeit nach, die man zu Hause ausüben kann (was Felder und Weiden einschließt). Sie tritt in der Öffentlichkeit und besonders Männern gegenüber nicht forsch auf, sondern versucht ihre Ziele eher durch List, Schmeicheleien und den einen oder anderen betörenden Augenaufschlag zu erreichen. Dabei vertraut sie darauf, dass die Männer ihren Verstand unterschätzen – was auch häufig zutrifft. (Achmad'sunni verhalten sich nicht so, sind allerdings auch keine durchschnittlichen Frauen; mehr dazu siehe Seite 74 und 88.)

Mehr als in den Feudalstaaten Mittelaventuriens, wo die Kinder dem Stand der Eltern angehören, oder den Stadtstaaten der zwölfgöttergläubigen Tulamiden, wo vor allem Reichtum zählt, entscheiden im Kalifat Fähigkeiten, Bildung und Taten über das Ansehen eines Mannes. Ein Mawdli oder Haimamud mag arm sein, wird aber dennoch wegen seines Wissens bewundert. Wer in Verwaltung oder Leibwache des Kalifen einen hohen Rang erreicht, muss sehr fähig sein. Ist er ein Sklave und womöglich ein Eunuch, tut das seinem Ansehen keinen Abbruch. Ein Hairan kann abgewählt, ein Emir oder Bey vom Kalifen entlassen werden, wenn er sich als unfähig erweist. Zu den Beweisen von Tüchtigkeit zählt allerdings auch der Besitz edler Pferde und großer Herden, da man diese gegen Viehdiebe verteidigen, also ein guter Kämpfer sein muss. Das Ansehen einer Frau hängt dagegen vor allem vom Stand ihres Vaters oder Mannes ab, ihrem Aussehen und der Anzahl ihrer Söhne. Sharisadim allerdings werden wegen ihrer Tanzkunst geachtet.

Unter den **Reisenden Professionen** sticht der *Hirte* hervor: Praktisch alle Wüstennomaden sind Hirten, auch jene, die sich in erster Linie als *Stammeskrieger*, *Straßenräuber* oder *Zureiter* sehen. *Fernhändler* und ihre *Karawanenführer* durchqueren die Wüste mit Kamelen, vor allem Salz ist in einer von Viehzucht geprägten Gegend ein wichtiges Handelsgut.

Die typischste **Gesellschaftliche Profession** ist die des Geschichtenerzählers (tul.: Haimamud), der dem nordaventurischen *Barden* entspricht.

Unter den **Handwerklichen Professionen** genießen die *Gelehrten* hohes Ansehen, besonders natürlich die mit zahlreichen Schulen vertretenen Mawdliyat, aber auch Sternkundige und Medici. Die *Bauern* sind im Kalifat in der Regel frei, die *Domestiken* dagegen Sklaven, also anders herum als im Mittelreich. Die *Zünfte*, die ja an die Ingerimm-Kirche gebunden sind, haben keinen Einfluss, so dass jeder frei jedes Handwerk ausüben darf, wo er will. Im Gegenzug muss er Ärger mit Kunden und Konkurrenz auch allein ausbaden.

Häufig vertretene **Kriegerische Professionen** sind die *Novadischen Wüstenkrieger* sowie *Söldner*, die Karawanen und Karawansereien beschützen. Die *Leibwächter* der Reichen und Mächtigen entsprechen regeltechnisch zwar dem Söldner, sind aber meistens Sklaven – die Haremswächter unter ihnen überdies Eunuchen. Manch ein Bey setzt in jedem Dorf einen *Dorfbüttel* ein, der sich dann selbst wie ein kleiner Bey aufspielt. Die *Stadtgarde* von Unau ist unter dem Namen 'Gelbherzen' berühmt geworden. Seltener, aber bemerkenswerte Kämpfer-Professionen sind *Schwertgesellen*, *Hadjinim*, *Achmad'sunni* und der kämpfende Zweig der Derwische.



Unter den **magischen Professionen** bieten sich für Männer vor allem der *Derwisch* und der *Magier aus Mherwed* an. Magiebegabte Frauen werden am ehesten *Sharisad*, sofern ihre Begabung überhaupt entdeckt und gefördert wird. Viele von ihnen bleiben auch generische Magiedilettantinnen.

Geweihte der Zwölfe werden in den Randgebieten durchaus geduldet, solange sie zurückhaltend auftreten und nicht missionieren (womit die Kirchen von Praios, Rondra, Travia, Boron/Al'Anfa und Kor ausscheiden). *Tsa-Geweihte* sind recht häufig, da Tsa den Zwölfgöttergläubigen an Szinto und Mhanadi als Göttin des Ackerbaus gilt. Und es darf angenommen werden, dass auch die Kirche des *Pher* das Land des Kalifen noch lange nicht abgeschrieben hat.

Im Folgenden finden Sie noch einige Varianten bekannter Professionen aus AH und AZ.

KARAWANENFÜHRER

Salzgänger führen Salzarbeiter, Handelskarawanen und andere Reisende über die Salzkruste des Cichanebi-Sees. (Das heißt, dass sich der Vorteil *Ortskenntnis* aus der Profession Karawanenführer – siehe AH 80 – hier auf den See und seine Ufer bezieht.) Sie haben ein fei-



nes Gespür dafür, wo der Boden trägt und wo er nachgibt. Dies wird regeltechnisch als *Herausragender Tastsinn* ausgedrückt. (Proben auf *Sinneschärfe*, um die Festigkeit des Untergrunds zu prüfen, können auf KL/IN/IN abgelegt werden statt auf KL/IN/FF, wie sonst beim Tastsinn üblich; schließlich geht es hier nicht um die Beweglichkeit der Finger.) Einen Salzgänger erkennt man an den bunt gefärbten Ziernarben im Gesicht, die ihm bei Aufnahme in die Bruderschaft beigebracht wurden.

Salzgänger (+0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13,

Kultur Tulamidische Stadtstaaten oder Novadi, rastullahgläubig)

Automatischer Vorteil: Herausragender Tastsinn; *Körper:* Athletik +1, Klettern -2, Selbstbeherrschung +1; *Natur:* Fährtensuchen -3, Fesseln/Entfesseln +1; *Wissen:* Mechanik +3 statt Geographie +3; *Sprachen/Schriften:* keine Fremdsprache; *Handwerk:* kein Fahrzeug Lenken

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Hitzeresistenz; Unansehnlich

HANDWERKER

Das Porzellan wurde in Unau erfunden, und noch immer kommt das beste, begehrteste und meiste dorthier. Inzwischen wird zwar auch in einigen tulamidischen und aranischen Städten, in Neetha und Dröl Porzellan gebrannt, doch die Feinheit und Farbenpracht der Unauer Ware konnten die dortigen *Porzellanbrenner* noch nicht nachbilden. In den Unauer Werkstätten arbeiten nur rastullahgläubige Handwerker (siehe AH 98), damit das Essgeschirr für Gläubige geeignet ist.

Porzellanbrenner (+2 GP; zusätzliche Voraussetzung FF 12)

Automatischer Vorteil: Hitzeresistenz; *Sprachen/Schriften:* L/S [Muttersprache] +1; *Handwerk:* Alchimie +2, Malen/Zeichnen oder Töpfern +7, das andere +4

ALCHIMIST

Die Alchimisten Unaus bilden eine verschworene Gemeinschaft, die ihre Betriebsgeheimnisse hütet. Sowohl magiebegabte (siehe AZ 65 ff.) als auch nichtmagische Alchimisten (siehe SRD 126) arbeiten hier. Einige haben leitende Funktionen in der Porzellan- und Glasherstellung, andere überwachen die Salzgewinnung und den Handel mit Unauer Salzlake, noch andere stellen den Blauen Punsch her, den berühmten Schnaps der Stadt. Zudem werden in Unau Heiltränke, Antidote und andere Elixiere aus für Rastullah-Gläubige erlaubten Zutaten gebraut.

Alchimist aus Unau (+3 GP; zusätzliche Voraussetzungen:

Kultur Tulamidische Stadtstaaten, rastullahgläubig, nur Männer)

Wissen: Brettspiel +2; *Schriften/Sprachen:* L/S Tulamidyä +5 statt L/S Nanduria +5, L/S Ur-Tulamidyä +5; *Handwerk:* Glaskunst oder Töpfern +3

Ein Held aus dem Geschuppten Volk

Die meisten Stammes-Achaz sind Fischer oder Jäger und unterscheiden sich in ihrer Tätigkeit kaum von menschlichen Jäger-Sammler-Kulturen. Stämme, die in der Wildnis leben, haben *Stammeskrieger*; Achaz-Dörfer am Rande menschlicher Siedlungen bringen *Söldner* und manchmal *Gladiatoren* hervor. Typische Stammes-Achaz haben die Hochkultur ihrer Vorfahren vergessen und leben auf einem primitiven Stand der Technik in den Tag hinein, wie man es auch von anderen Stammeskulturen kennt.

Die städtische Kultur der Archaischen Achaz ist rückwärts gewandt, auf die Erhaltung schwindenden Wissens ausgerichtet. Die Oberschicht bilden daher die *Gelehrten*, *Kristallomanten* und *H'Ranga-Priester* sowie die *Baumeister*, die die Tempelpyramiden instand halten. Ihnen unterstehen die einfachen Stadtbewohner wie *Handwerker* und *Fischer*. Ein archaischer Achaz achtet auf seinen sozialen Status und

den seines Gegenübers, gehorcht Höhergestellten und erwartet Gehorsam von Untergebenen, wobei Menschen meist als Emporkömmlinge betrachtet werden, die eigentlich Sklaven hätten sein sollen.

Beiden Achaz-Kulturen ist gemein, dass sie seit Jahrtausenden mit menschlichen Völkern im Krieg liegen, zum Beispiel mit Novadis und Waldmenschen-Stämmen. Ein Achaz als Held wird also kaum erwarten, unter Menschen willkommen zu sein, und sich ihnen nicht unbefangen nähern – es sei denn, er wäre in der Kultur *Südaventurien* aufgewachsen oder hätte in toleranten Städten Handel getrieben. Für Archaische wie für Stammes-Achaz ist Religion etwas Furchterregendes, sind die H'Ranga in erster Linie bedrohlich. Hingebungsvolle Religionen der Menschen und Zwerge wirken auf sie wie ein Tanz auf dem Vulkan, elfische Gleichgültigkeit unbegreiflich.

Im Folgenden finden Sie einige für Achaz geeignete Professionsvarianten auf der Basis bekannter Professionen aus AH und MBK.

FISCHER

Manche Fischer (siehe AH 77) der Stammes-Achaz haben sich auf das Tauchen nach Badeschwämmen und kostbaren Korallen spezialisiert. Unterwasserjäger, ebenfalls bei den Stammes-Achaz zu finden, verfolgen die Fische im Tauchgang mit der Harpune statt vom Boot aus mit Netz oder Angel.

Schwamm- oder Korallentaucher

(+3 GP; zusätzliche Voraussetzung KO 13)

Modifikationen: +3 AuP; kein automatischer Vorteil Balance; *Kampf:* Ringen +2 statt [Schleuder oder Wurfspeer +2]; *Körper:* Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1; *Gesellschaft:* Überreden +1; *Natur:* Fischen/Angeln -2, Wildnisleben -2; *Wissen:* Schätzen +2; *Handwerk:* Heilkunde Gift +1; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

Unterwasserjäger (+4 GP; zusätzliche Voraussetzung KO 13)

Modifikationen: +3 AuP; kein automatischer Vorteil Balance; *Kampf:* Speere +2; *Körper:* Schwimmen +3; *Wissen:* Tierkunde +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf

HIRTE

Die archaischen sowie einige Sippen der Stammes-Achaz züchten Schlangen und Krokodile, die jung geschlachtet hervorragend schmecken und besonders feines Iryan-Leder ergeben. Es gibt auch Frosch- und Schneckenzuchten, zahme Schildkröten und Leguane. Um diese Tiere kümmern sich spezialisierte Hirten (siehe AH 79).

Kleintierzüchter (+0 GP)

Der automatische Nachteil Raumangst 5 wird aufgehoben; *Körper:* kein Reiten, Sich Verstecken -2; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1, Überreden +2; *Natur:* Fährtensuchen -2, Wettervorhersage -2, Wildnisleben -2; *Wissen:* Rechnen +1; *Handwerk:* Abrichten +1, Holzbearbeitung +1; keine verbilligte Geländekunde

HÄNDLER

Sowohl bei den Archaischen als auch bei den Stammes-Achaz gibt es Händler (siehe AH 88), die Iryanleder oder andere begehrte Waren in menschliche Siedlungen oder zu regelmäßig benutzten Tauschplätzen bringen und dort gegen andere Waren eintauschen.

Tauschhändler (+0 GP, SO-Minimum nur 3)

Kampf: Hiebaffen +1; *Körper:* Athletik oder Boote Fahren +3 statt Reiten +3, Klettern oder Schwimmen +1, Körperbeherrschung +2; *Gesellschaft:* keine Etikette, kein Gassenwissen; *Natur:* Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2; *Sprachen/Schriften:* kein Lesen/Schreiben; *Handwerk:* Schneider +1 statt Fahrzeug Lenken +1, Lederarbeiten +2 statt Hauswirtschaft +2; *Kommerzielles Interesse:* zwei weitere Talente je +1



BAUER

Bei den Archaischen Achaz gibt es Bauern (siehe AH 94), die als Gärtner die Tempelgärten pflegen. Andere werden als Pflanzer bezeichnet, weil sie auf überschwemmten Feldern Reis anbauen.

Gärtner (+2 GP, zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, FF 11)

Körper: Klettern +1, Sinnenschärfe +2; *Gesellschaft:* Etikette +1, Menschenkenntnis +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2 statt Wildnisleben +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1, Rechnen +2; *Handwerk:* Ackerbau +1, Hauswirtschaft oder Heilkunde Gift +1 statt Fleischer +1, kein Töpfern; *Sonderfertigkeit:* Talentspezialisierung Ackerbau (Blumen)

Pflanzer (+1 GP)

Körper: Selbstbeherrschung +1, Schwimmen oder Sich Verstecken +1; *Natur:* Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1; *Handwerk:* Boote Fahren oder Brauer oder Webkunst +2 statt Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1

DOMESTIK

Bei Archaischen und Stammes-Achaz gleichermaßen werden die Kinder nach dem Schlüpfen an Erzieher übergeben, die sich in den nächsten Jahren um sie kümmern, also quasi Domestiken (siehe AH 95) im Dienste der Gemeinschaft sind. Erzieher sorgen für die Fütterung und Aufzucht der Achaz während ihrer ersten Jahre, begleiten sie durch die ersten Häutungen und lehren sie die Grundzüge ihrer Gesellschaft. Nach der vierten Häutung werden die Jung-Achaz an ihre zukünftigen Lehrmeister weitergegeben. Eine Erzieherin hat meist ein bis drei Gelege, um die sie sich gleichzeitig kümmert.

Erzieher

(+4 GP; Voraussetzungen: KL 12, IN 14, SO mindestens 3)

keine Erstprofession; *Kampf:* Raufen +1, Ringen +2; *Körper:* kein Reiten, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen -1; *Gesellschaft:* kein Gassenwissen, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2; *Wissen:* Götter/Kulte +2, Magiekunde +1 statt Heraldik +1, Sagen/Legenden +1; *Schriften/Sprachen:* L/S Chrmk oder Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +6 statt L/S [Schrift des Haushalts] +2; *Handwerk:* kein [Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken], Abrichten oder Viehzucht +2; 10 zusätzliche Punkte dürfen auf bereits aktivierte kulturtypische Natur-, Wissens- und Handwerkstalente verteilt werden (max. +3 pro Talent); *Verbilligte Sonderfertigkeit:* Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation

HANDWERKER

Die folgenden Werte können mit denen aus AH 98 verrechnet werden, um die Profession 'Handwerker' an die Lebensweise der Stammes-Achaz anzupassen; geeignet sind Färber, Fleischer, Gerber, Sattler und Töpfer.

Archaische Handwerker der Stammes-Achaz (+0 GP, kein SO-Minimum)

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Schleuder oder Wurfspieß +2 statt [Armbrust oder Bogen +2], Speere +2 statt Infanteriewaffen +2; *Körper:* Athletik +1; *Gesellschaft:* keine Etikette, kein Gassenwissen; *Wissen:* Gesteinskunde +1 statt Rechtskunde +1; *Sprachen/Schriften:* Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4 statt L/S [Schrift der Muttersprache] +3; *Handwerk:* kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +3

Ausrüstung: kulturtypische Kleidung, je eine passende Nah- und Fernkampf-Waffe, Dolch, berufstypisches Werkzeug, Tragnetz, Feuerstein und Zunder statt der in AH 98 genannten Ausrüstung

Die folgenden Handwerks-Professionen sind nur auf der Basis des archaischen Handwerkers möglich.

Gute Bootsbauer findet man besonders bei den Achaz der Waldinseln. Werkzeugmacher stellen natürlich auch Jagdwaffen her. Luloo-Maler stellen die Schuppenbemalungen her, die auf den Waldinseln beliebt sind ('Luloo' ist das mohische Wort dafür), daneben Federschmuck, Muschelketten und dergleichen.

Hütten aus Bananenblättern oder geflochtenen Matten (geflochten wird mit *Webkunst*) können von einfachen Stammesmitgliedern errichtet werden, die Pfahlbauten einiger Stämme sind aber um Einiges aufwendiger und unter Anleitung von Spezialisten gebaut.

Bootsbauer (+4 GP, Voraussetzungen FF 11, KK 11)

Kampf: Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +1; *Körper:* Athletik +1, Schwimmen +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1; *Handwerk:* Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Seiler +2, Webkunst +2

Werkzeugmacher (+1 GP, Voraussetzungen IN 11, FF 12, KK 11)

Wissen: Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +2; *Handwerk:* Bogenschiessen +3, Feuersteinbearbeitung +2, Holzbearbeitung +5; *Sonderfertigkeit:* Talentspezialisierung Holzbearbeitung (Holzwaffen)

Luloo-Maler (3 GP, Voraussetzungen CH 11, FF 12)

Körper: Gaukeleien oder Singen oder Tanzen +1, Sinnenschärfe +1; *Gesellschaft:* Sich Verkleiden +1; *Natur:* Fallenstellen oder Fischen/Angeln +2; *Wissen:* Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2; *Handwerk:* Kochen +1, Holzbearbeitung +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren oder Steinschneider/Juwelier +2

Hüttenbauer/Mattenflechter/Holzschnitzer

(+4 GP, Voraussetzungen KL 11, FF 11, GE 12)

Kampf: Hieb Waffen +1, Zweihand-Hieb Waffen +2; *Körper:* Klettern +2, Körperbeherrschung +1; *Natur:* Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen:* Mechanik +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +5, Webkunst oder Zimmermann +3

WUNDARZT

Bei Archaischen wie auch Stammes-Achaz gibt es Brutpfleger, das echsische Äquivalent zu den Hebammen unter den Wundärzten (siehe AH 103). Sie helfen den schwangeren Achaz bei den Vorbereitungen zur und auch während der anstrengenden Eiablage. Sie bewachen die Gelege und sorgen für ideale Brutbedingungen, bis die Jung-Achaz ausschlüpfen, versorgen diese und geben sie so bald wie möglich an Erzieher weiter.

Brutpfleger (+1 GP, zusätzliche Voraussetzung IN 14)

Kampf: Ringen +1; *Körper:* Selbstbeherrschung +2; *Gesellschaft:* Lehren +2, kein Gassenwissen; *Wissen:* Anatomie +1, Mechanik oder Viehzucht +1, Tierkunde +2; *Schriften/Sprachen:* kein L/S [Muttersprache], keine Fremdsprache; *Handwerk:* Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden -1

ACHAZ-STAMMESKRIEGER

Die Tempel der Archaischen Achaz werden von eigens dafür abgestellten *Stammeskriegern* (siehe MBK 134) bewacht, damit kein Unbefugter eindringen und den Zorn der H'Ranga erregen kann. Die Waffe der Tempelwachen (Rssah: Tschal'An) ist meist die echsische Axt.

Tempelwache (+0 GP, zusätzliche Voraussetzung IN 11)

Kampf: Blasrohr oder Schleuder oder Wurfspieß -2, Raufen +2, Ringen +1; *Körper:* Athletik -2, kein [Reiten oder Boote fahren]; *Gesellschaft:* Etikette +2, Menschenkenntnis +1; *Natur:* Fährtensuchen -2; *Wissen:* Götter/Kulte +2; *Schriften/Sprachen:* L/S Chrmk +5; *Handwerk:* Heilkunde Wunden -2; *Sonderfertigkeiten:* Wuchtschlag statt Kampf im Wasser



EIN FERKINA ALS HELD

Da die Ferkina-Stämme hauptsächlich von der Viehzucht leben, sind die meisten Ferkinas *Hirten*. Wenn jemand sich noch einer anderen Tätigkeit widmet, zum Beispiel sich als *Straßenräuber* oder *Geschichtenerzähler (Barde)* betätigt, dann tut er das in der Regel zusätzlich oder nachdem er zumindest als Kind die Herden gehütet hat, also als Zweit-Profession. Kampf, Jagd und Zauberei sind Aufgaben der Männer. Es kommt jedoch vor, dass ein Mann, der keinen Sohn hat, eine Tochter wie einen Sohn erzieht. Diese kann dann auch *Jägerin* oder *Stammeskriegerin* werden. *Wundarzt* ist dagegen ein typischer Frauenberuf, denn ein Ferkina gibt seine Frauen und Töchter nicht gern dem männlichen *Schamanen* des Stammes in Behandlung. Das Sammeln wilder Früchte und Grassamen, aus denen Wein und Bier gebraut werden, überlässt man ebenfalls gern den Frauen, somit also die Profession der *Prospektorin*. Zum *Dieb*, *Streuner* oder *Gladiator* werden nur solche Ferkinas, die ins Flachland ausgewandert und am Rand der Zivilisation gestrandet sind.

Archaische Handwerker der Ferkinas

(+0 GP, kein SO-Minimum, Voraussetzung: Kultur Ferkina)

Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer +2 statt [Armbrust oder Bogen] +2, Speere oder Stäbe +2 statt Infanteriewaffen +2; **Gesellschaft:** keine Etikette, kein Gassenwissen; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +2; **Sprachen/Schriften:** kein L/S [Muttersprache]; **Handwerk:** kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1; **Ausrüstung:** kulturtypische Kleidung, je eine passende Nah- und Fernkampf-Waffe, Dolch, berufstypisches Werkzeug, lederne Umhängetasche, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder statt der in AH 98 genannten Ausrüstung

Die obigen Werte können mit denen des *Handwerkers* (siehe AH 98) verrechnet werden, um diese Profession an die Lebensweise der Ferkinas anzupassen und für Helden aus der Kultur Ferkina zugänglich zu machen. Auf der Basis des Archaischen Handwerkers der Ferkinas können gewählt werden: Bogenbauer, Brauer, Färber, Fleischer, Gerber, Sattler, Seiler, Töpfer, Weber.





EMPFEHLUNGEN ZUR VERTIEFUNG DES REGIONALEN FLAIRS

Zur weiteren Vertiefung der Stimmung und als Inspirationsquellen für eigene Ideen haben wir eine Liste an Literatur, Musik und Filmen zusammengestellt:

Irdische Literatur für das Flair der Wüste Khôm, des Raschtulswalls und der Echsen Sümpfe:

- Karl May: **Durch die Wüste; Im Lande des Mahdi I-III; Sand des Verderbens; In Mekka; Allah il Allah**
- Thomas Edward Lawrence: **Die sieben Säulen der Weisheit**
- Michael Ondaatje: **Der englische Patient**
- Maximilian Kern: **Das Erbe des Pharao**
- Gamila Ghâli: **Myrte und Rose**
- Karl Edward Wagner: **Der Blutstein**
- Amin Maalouf: **Der Heilige Krieg der Barbaren – Die Kreuzzüge aus der Sicht der Araber**
- Jean-Pierre Drège & Emil M. Bühner: **Seidenstraße** (Bildband)
- H. P. Lovecraft: **Schatten über Insmouth**
- Was ist Was: **Wüste**

Musikvorschläge für die Untermalung des Spiels im Kalifat, dem Raschtulswall und den Echsen Sümpfen:

- Nikolay Rimsky-Korsakov: **Scheherazade, Op. 35** (Klassik)
- Strauß, Richard: **Eine Alpensymphonie, Op. 64** (Klassik)
- Bauchtanzmusik
- Kitaro: **Silk Road Suite**
- Mike Batt & London Philharmonic Orchestra: **Caravans** (Filmmusik)
- David Arnold: **Stargate** (Filmmusik)
- Christian Bruhn: **Generation Fernseh-Kult: Sindbad** (Soundtrack zur Anime-Serie aus den 70ern).
- John Barry: **Jenseits von Afrika** (Filmmusik)
- John Carpenter: **The Fog** (Filmmusik)
- Bruno Coulais: **Belphegor** (Filmmusik)
- Peter Gabriel: **Passion / Last Temptation of Christ** (Filmmusik)
- Jerry Goldsmith: **Die Mumie, Der 13te Krieger, Masada** (Filmmusik)
- James Horner: **Die vier Federn** (Filmmusik)
- James Newton Howard: **Dinosaurier** (Disney-Filmmusik)
- Maurice Jarre: **Lawrence of Arabia, I dreamed of Africa** (Filmmusik)
- Ennio Morricone: **Secret of the Sahara** (Filmmusik)
- Basil Poledouris: **Conan the Barbarian** (Filmmusik)
- Egon Riedel: **Das Jesus Video** (Filmmusik)
- John Scott: **King of the Wind** (Filmmusik)
- Alan Silvestri: **Die Rückkehr der Mumie** (Filmmusik)
- Trancendental: **Hamam, The Turkish Bath** (Filmmusik)
- Brian Tyler: **Children of Dune** (TV-Filmmusik)
- John Williams: **Sieben Jahre in Tibet** (Filmmusik)
- Hans Zimmer: **The Lion King, Millenium, The Power of One, Tears of the Sun, Black Hawk Down** (Filmmusiken)

Filme als Anregung für die Ausgestaltung des Flairs der Wüste Khôm, des Raschtulswalls und der Echsen Sümpfe

- **Dokumentationen:** **Söhne der Wüste 1 – Durch die Sahara** (2002), **Serengeti darf nicht sterben** (1959)
- Weiterhin geeignet sind vor allem Dokumentationen über die Sahara, tropische Mangrovensümpfe, die Serengeti, Sahel, Afghanistan, Anatolien und den Kaukasus.
- **Wüstenfilme:** **Lawrence von Arabien, Stargate, Die Mumie, Hidalgo** (2004), **Beau Geste** (1939) (Fremdenlegionsfilm), **Dune – Der Wüstenplanet** (1984), **The Scorpion King, Die vier Federn** (2002), **König der Löwen** (1994), **Omar Muktar: Löwe der Wüste** (1980), **Der Marsch** (1980), **Jäger des verlorenen Schatzes** (1981), **Sahara** (1943), **Sands Of The Kalahari** (1965), **Tuareg** (1984), **Der Wind und der Löwe** (1975), **Das Geheimnis der Sahara, Der Flug des Phoenix**
- **Gebirgsfilme:** **Rambo III, Sieben Jahre in Tibet**
- **Echsenfilme:** **Enemy Mine**

DSA-Abenteuer im Kalifat, dem Raschtulswall und den Echsen Sümpfen

- **Nedime – Die Tochter des Kalifen; Sultanat Rashdul** (Soloabenteuer, 1984)
- **Auf dem Weg ohne Gnade oder: Die Sonne über Khôm; nördliche Khôm** (Soloabenteuer, 1985)
- **Wie Sand in Rastullahs Hand; südliche und zentrale Khôm, Unau, Keft** (1989)
- **Wie der Wind der Wüste; Khôm, südliches Kalifat** (1991) [überarbeitet im Sammelband: **Die Phileasson-Saga**, 1999]
- **Die Stadt des toten Herrschers; Echsen Sümpfe** (1992)
- **Der Löwe und der Rabe I und II; südliche und zentrale Khôm, Unau, Mherwed, Keft** (1992)
- **Pforte des Grauens; Raschtulswall** (1996)
- **Bastrabuns Bann; Mhanadistan, Khoram-Gebirge** (1996)
- **Rohals Versprechen; Raschtulswall, Konzil der Elemente** (1998)
- **Die letzte Bastion; Emirat Amhallassih, nördliche Khôm** (1998)
- **Wie Wasser im Sand; westliche Khôm** (Soloabenteuer, 2000)
- **An den Quellen des Harotrud; Sultanat Arratistan** [im Abenteuer-Sammelband **Fluch vergangener Zeiten**, 2002]
- **Erben des Zorns; Emirat Amhallassih, Raschtulsturm** (2003)
- **Rastullahs Rache; Emirat Amhallassih, nördliche und zentrale Khôm, Keft** [im Abenteuer-Sammelband **Pfade des Lichts**, 2004]
- **Karawanenspuren** (Abenteuer-Sammelband, 2005 in Vorbereitung)

DSA-Romane im Kalifat und im Raschtulswall (Heyne-Verlag)

- Wieser, Hadmar: **Der Lichtvogel** (1997); Raschtulswall, Konzil der Elemente
- Wieser, Hadmar: **Erde und Eis** (2000); Khôm, Wal-el-Khômchra
- Bernhard Hennen: **Drei Nächte in Fasar** (2002); Fasar, Unau, Cichanebi-Salzsee, Kasimiten





INDEX

I3

13 Gebote 92
19 Geheiligte Glyphen vom Unau 85
99 Gesetze 23, 92-93

A

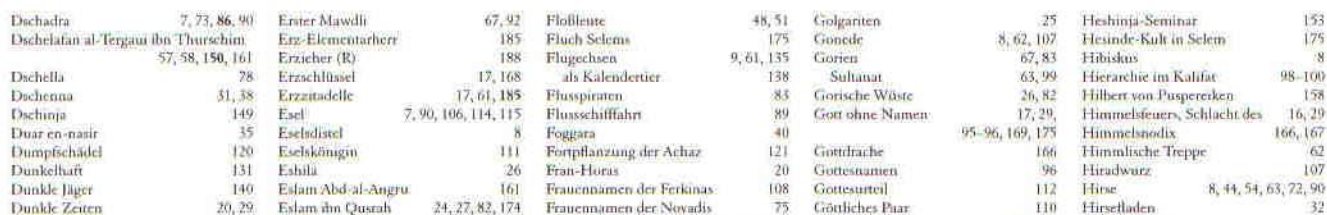
A'Sar al'Abasira 158, 162
A'Tall 17
A'Xum, Stele von 176
Abdul al-Mazar 95
Abdallu Spinalis 156
Abdallu ibn Hamadi 41
Abozant 12, 24, 44, 45
Abu Dheirumun 24, 28, 63,
62, 101, 149, 160
Abu Khumchra 153, 154
Abu Marwan 23, 28, 43
Abu Tarfidem Tuametaf ak-Leram 24, 43, 146
Abu Terfas 62, 114
Palast 181
Abu'l Chudash 111
Abu'l Mazzaqun 111
Achau 12, 37, 53, 79, 91, 164
Achare 57
Achaz 16, 52, 117-143
aus Ferkinas-Sicht
aus Novadi-Sicht
Ausschen 118-120, 126, 134
Bankunst 135
Brutpflege 120, 128, 135-136
Ernährung 121
Fortpflanzung 122, 128
Gefühle 137
Geld 131, 126-127, 135
Gelege 129, 138, 139-140
Glaube 128-129, 137
Handel 126
Hauptling 126
Häutung 121
Heilkunde 130, 139
Jugend 121, 126-127, 135
Kalender 137-138
Kindheit 121
Kleidung 126, 134
König 126
Körperbau 118-120
Kunst 136-137
Magie 123, 129-130, 138, 140-141
Namen 125
Recht 131, 141
Religion 129, 138, 139-140
Rüstung 126
Schamanen 126, 129-130, 131
Schiffe 137
Schrift 124, 129, 136
Schwanz 118
Siedlungszu 127
Sinne 121
Sippen 126-127
Spiele 136
Sprache 122, 124-125
Stämme 126-127, 131-132
Tod 130
Waffen 126, 134
Wahrnehmung 121
Währung 137
Wasser 123
Wissenschaft 129-130, 138
Zahlensystem 129
Zeitrechnung 137-138
Achuvan 139
Achmad'sunni 61, 75, 88
Adamanten-Prese 85
Adawadi 60, 104, 110, 113,
147, 162-163, 182
Adler 8, 9, 109
Adschaja 114
Allen 9
Agaven 8
Agbu 101
Ahmed ben Jedrech 40
Ahnegeister 111
An Turamesh 26
An-es-Djalud 33
An-es-Sobek 39
Ak'Seah Arachzama 139
Akazien 8, 52, 55, 62
Akharid 74
Akrahal 19
Akri'Ter 49, 52, 127, 129,
131, 132, 145, 174
al 76, 84

Al'Alin 58
Al'Alabad 83
Al'Anfa 20, 24, 29, 45, 47,
53, 54, 63, 99, 152
aus Novadi-Sicht
Al'Chimus 90
Al'Drakorhin 104, 165
Al'Gebra 90
Al'Jamia-Stil 85
Al'Kash 58
Al'Kebir-Antilopen 8, 9
Al'Khadim 8
Al'Mada 20, 29, 56, 91
Al'Maluk 53
Al'Mharim 37, 55, 58-59, 144
Al'Qasur 172
Al'Rifar 21, 37, 80
Al'Rik ibn Abu 26, 29
Al'Shabash 27, 42
Al'Shorioth 42
Al'Tamur 24, 62
Al'Toum 99
Alaani 85
Alam-Alrik-Kurzschrift 85
Alam-Terekh 37, 61, 62, 81
Alchimie 90, 138
Alchimist aus Unau (R) 187
Alder Pratofohl II 21
Ali ben Faizal 79
Al-Kaschaddai 82
Alligatoren 51
Alvogel 184
Almada 20, 23, 27, 50, 91
Almadaner aus Novadi-Sicht 91
Almadine 57
Almanach der 99 Gottesworte 92
Almosar 64, 99, 149
Alos 8
Alrik ben Sarbidi 80, 151
Also spricht Ramallah 23, 40, 92
Al-Anihal 58
Alchirwänge, der 6
Al-Elen 46, 49
al-Tergau 57, 58, 150, 161
Altes Meer 164, 166
Al-Eslamahad 170
Alboun 177
Alveran 16
Alverigo Anzani 64, 150
Amadah 75
Amazonen 36, 60, 61, 161
Amesen 32
Amethlona Pradiäne II 21, 29, 167, 172
Amene Horas 79
Amihallah 55, 57-58, 67, 89, 101
Amihallasi 6, 7, 23, 29, 37,
55-59, 67, 90, 99, 164
Amihallasi-Kopfen 6, 7, 8, 11, 12,
56-57, 59, 67, 90, 101, 181
Amihah, Treppe nach 46
Amihah 59
Amila 149
Amir ben Yakubhan ben Yelmiz 37
Amm-el-Thonas Finger 37, 172
Amul al-Hinnj 66, 156-157
Anach-Nur 110, 111
Anacian der Rote 16
Anchopal 19
Anchopal, Schlacht bei 19
Anghraskah 113
Anghravash 113
Anghraskah 104, 113, 185
Ankarech 31
Ankhra 99
Anreden in Tulamida 85
Antilopen 8, 32
Apriksen 8, 63, 90
Arachmor von Shoy'Rina 152
Aram 70
Aram Baiyan 99, 152
Aramen 63
Aramen 24
Schrift 85
Aramischer Weizen 8
Aram-Tulamida 84
Archaische Achaz 134-143
Archaische Handwerker 189
der Perkinas (R) 188
der Stämmen-Achaz (R) 160
Ardayan ibn Umar 7
Aro Suorebrandt 52, 53, 54, 67
Aratit 12
Aratit'sches Weg 6, 53-54, 67, 85, 95, 99
Aratit 53, 95, 99, 144
Arseilman 48
Arseilman 141

ar-Serhani 23, 67, 92
Asch'na Gar 28, 155
Aschub-Ebene 63
Aschubim 62, 63, 104
Asialoth-Spinner 173
Askarija 100
Askese 93
Aslam 20
Askeri Phileasson Foggwulf 24, 169
Assaf ibn Kasim 17
Asseln 8
Assisati, Tanz der 77
Astralkatalysatoren 167
Atmon 107
Auberginen 90
Auge des Loy 185
Aussehen 118-120, 126, 134
der Achaz 104-105
der Ferkinas 68
der Novadis 114
Aves 104
Awalakim 115
Awallakand 76
ay 22
Ay'Halim al'Rhondrachai 61, 161
Ayla al'Yeshinna 157
Ayrima 61, 161
Azzeln 137, 142
Baal-Haraz 155
badoc 17
Bagia 181
Bakir 24, 25, 62
Balash 6, 7, 8, 62-63, 67,
82, 85, 89, 90, 99
Balashidisch 84
Ban 108
Ban Anghraskah 113
Ban Awallak 115
Ban Earkash 115
Ban Gafada 17
Ban Hadari 115
Ban Hanoual 17
Ban Khalil 108, 113-114
Ban Malya 115
Ban Mhadjaduri 114
Ban Sharida 114, 160
Ban Targhota 115
Ban Uludh 115
Banchab 82
Barbarotzen 60
Baren 60
Barriq 156
Barzoz von Kuslik 157
Bartuni al-Merch 113
Basilisk 174
Bastan Munter 7
Bastraban ibn Rashid 18, 29,
53, 63, 172
Bastrabun-Brücke 64-65
Bastrabun's Bann 19, 29, 45,
114, 172-173
Bastrabun's Sitz 7
Batalyuni 101
Baukunst der Achaz 135
Baumwolle 8, 54, 63, 89
Beitull 6
Bel-Dechi 77
Belenas 20, 21, 29
Belizeth Dichelefunni 26
Ben 108
Ben 75, 76
Beni Ankhar 32, 81
Beni Arrat 6, 7, 27, 29, 53, 54,
73, 81-82, 91, 99
Beni Avad 23, 26, 29, 63, 82-83, 99
Beni Brachar 7, 27, 29, 53, 54,
55, 73, 82, 99, 151
Beni Dervez 90, 96, 154
Beni Erkan 81, 99
Beni Gadang 83, 99
Beni Geraut Schie 24, 169
Beni Habled 83
Beni Kaxim 25, 37, 81
Beni Kharram 37, 80, 151
Beni Khubera 42, 82
Beni Noyad 21, 22, 29, 34, 37, 79
Beni Rurech 85, 116
Beni Sebe 37, 80, 156
Beni Shadif 9, 42, 82
Beni Szelemjati 7, 27, 45, 46, 47, 50,
51, 82, 99, 173, 174
Beni Szintau 21, 29

Beni Tarash 82
Beni Terkui 37, 79-80, 151
Beni Uchakimi 62, 83-84, 104
Bengadir 8
Benglöwen 9, 60, 147
Besessene Ferkinas 110
Bestattung bei den Novadis 111
Bethäuser 75
Bewahrer des Wissens 93
Bey 140
Bhandona 68, 99
Bier 17
bint 89
Bir Sharid 76
Birsha 114
Birsha 12, 21, 37, 52, 53, 68, 80
Blakharaz 156
Blaue Keusche 120
Blauer Pansch 43, 72
Blautafeln 8, 9, 32
Blutfeide 100
Blutgeister 110, 111, 160
Blutige Kinder 140
Blutiger Rotz 51, 120
Blutlose 105, 112, 116
Blutottern 9
Blutpass 164
Bluttrache 88-89
Bluttrache, Tag der 97
Blutbrüderschaft 76
Blutinnen 163
Bodar 22
Bohnen 8, 63
Boleslaw von 44
Salderkeim-Schwertbergen 188
Bootsbauer (R) 25-26, 95, 165
Borbarad 51
Borbaradmoskito 91
Bornland aus Novadi-Sicht 24, 152
Bornland 25
Borondria 9
Boronsotter 8
Bosparanten 56, 104
Bozquir 8, 9, 45, 53, 129
Brakuter Rohr 52
Brakuter Schweiß 17, 185
Branden 74
Brautpreis 51
Bremsen 17, 29
Brendan 58, 62
Brig-Lo 104, 113, 144, 185
Brillanzwege 152
Brin von Gareth 53
Brodrachbaum 147
Brückentrolle 121
Brutpflege 188
Brutpfleger (R) 46, 52, 53
Bucht von Port Corrad 20
Bucht von Selem 164
Bul ash/Shayan 160-161
Burdak al-Shahr 32, 68
Burnus 108, 112
Buskurdh 17, 29, 166
Cchl'Fiar 139
Ch'Rys Szanth 46, 49, 131, 132
Chabab 6, 22, 52, 55
Chababien 6, 22, 27, 53, 67
Chababian 6, 53, 54-55,
67, 82, 95, 99, 144
Chadim ben Yakubhan 156
Chag 51
Chafel al-Charak 161
Chaluk 26
Chalukand 82, 99
Chalwen 168
Chamaleon als Kalendertier 138
Chamaleonflöter 175
Chamallah al-Gharar 23-24, 28,
29, 63, 64, 95
Chamallah-Karawanen 65
Chaneh 39, 44, 67, 89, 173
Channanaciq 164
Charyb'Yez 127, 129, 133,
137, 139, 142, 145
Chas'Szart Szinth 175
Chash'R 134-135, 139, 141
Cheracha 72, 75, 89
Cheria-Kaktus 8, 32, 72, 114
Chi'Khro 52, 118
Chimären 173-174, 175
Chimärengarten 175, 176
Chirakah 6, 7, 144

Cbum 17
Chorbash 37, 71
Chodhop 24, 29, 67, 85
Chir Sar'Sar 132, 139, 158
Chiraz Inssiu 49, 118, 127, 131, 132
Chirazz 157
Chrmk 85, 124, 129, 136
Chrs H'Ranga 52, 118, 126,
132, 142, 158
Chash'Zaan 170
Chuchas 124, 129, 136
Cichanehi-Salazee 7, 21, 38, 67, 82, 89,
156, 164, 170-171
Cisk'Hz 17, 19, 29, 47, 132, 159
Corapia 24
Corfanae 17
Ciku'Syrr 118, 126, 132
D 76
Dabla 58
Dal 89
Damast 27
Dämonenkronen 20
Dämonenschlacht, Erste 24
Damon Paligan 24, 99, 149, 151, 152
Darpot 17
Darpotbogen, Schlacht am 29
Dattela 8, 32, 63, 72, 90
Dattelpalmen 9
Dattelwein 72, 90
Dauerwurst 32
Dekadenzia 59
Denar 67, 101
Derwische 27, 95, 153, 173
Diamanten als Handelsware 90
Diamanten, Faserer 90
Diamantene Sultane 19-21, 29,
47, 53, 85, 176
Die 13 Gebote 92
Die sieben Wahrheiten
des menschlichen Geistes 41, 81
Dimonia von Oron 115
Dindryhonda 51
Disteln 8
Divan Bastraban 7
Djafardal 27, 56
Djar'Nod 18, 158
Djer Al'Melachim 43
Djer Al'Mougar 58
Djer Anghravash 104, 113, 185
Djer Chuzach 6, 11, 52
Djer el-Kel Essouf 59
Djer Khalil 113
Djer Larkashmi 11, 52, 53
Djer Tulan 11, 17, 18, 60, 104
Djer-es-Sahiri 43
Djerim al-Asrar 164-165
Dokan 149
Doppelkühnchomer 86
Dornbüsche 9
Dornhecken 8
Drache der Vergänglichkeit 165
Drachen 138
als Kalendertier 183
Elementare 16
Grolle 184
Hohe 60, 164
im Raschneiswall 164
Menscheninformationen 184
Drachenhalle 164
Drachenkönig, Goldener 164
Drachenkrieg, Erster 16, 165
Drachenkrieg, Zweiter 17, 18,
29, 165, 169
Drachenkulte 165
Drachensorden 165
Drachenschildkröten 166
Drachenverehrung 110
Drachenzähne 52
Drachenzent 18
Drakonia 60, 104, 109, 161,
165, 183-184, 185
Drakonim 164
Drehhorn-Rinder 8, 63, 90, 106, 114
Dreikroneninsel 52
Dreivölkenschlacht 20, 29
Dreizack 17
Dreizack Kessel der Ukräfe 19
Drid 99
Dromedare 72
Drs'G 137
Druiden der Perkinas 109
Druidentum 18
Dschadir ben Nasreddin 34, 79
Dschadir der Kühne 174



Dachdra	7, 73, 86, 90	Erster Mawdli	67, 92	Floßleute	48, 51	Golgariten	25	Heshinja-Seminar	153
Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim		Erz-Elementarherr	185	Fluch Selems	175	Gonede	8, 62, 107	Hesinde-Kult in Selem	175
	57, 58, 150, 161	Erzlicher (R)	188	Flugschien	9, 61, 135	Gorien	67, 83	Hibiskus	8
Dschella	78	Erzschlüssel	17, 168	als Kalendertier	138	Sultana	63, 99	Hierarchie im Kalifat	98-100
Dschenna	51, 58	Erzzeitadelle	17, 61, 185	Flusspiraten	83	Gorische Wüste	26, 82	Hilbert von Puspereken	158
Dschinja	149	Esel	7, 90, 106, 114, 115	Flusssechiffahrt	89	Gott ohne Namen	17, 29	Himmelsfeuers, Schlacht des	16, 29
Duar en-nasir	35	Eselsdistel	8	Foggara	40		95-96, 169, 175	Himmelsnodix	166, 167
Dumpfschädel	120	Eselskönigin	111	Fortpflanzung der Achäz	121	Gottfrähe	166	Himmelsche Treppe	62
Dunkelhaft	131	Eshila	26	Fran-Horas	20	Gottesnamen	96	Hiradwurz	107
Dunkle Jäger	140	Esiam Abd-al-Angru	161	Frauennamen der Ferkinas	108	Gottesurteil	112	Hirse	8, 44, 54, 63, 72, 90
Dunkle Zeiten	20, 29	Esiam ibn Qusrah	24, 27, 82, 174	Frauenamen der Novadis	75	Grothiches Paar	110	Hirteladen	32

Echensumpf-Achaz	118–126	Elamstadt	37, 58	Fürst der Talamiden	19	Große Drachen	16	Holzänter	98
Echsenstämpfe	7, 9, 19, 29, 51–52, 82, 118, 173, 177	Eternen	6, 7, 11, 17, 52–53, 54, 67, 81, 82, 101			Groß-Elern	20, 47	Hohe Drachen	184
Echsenwesen aus Novadi-Sicht	91	Ewiges Feuer	35, 172	G		Großer Verwirrer	175	Hohe Eternen	6, 11, 12, 52–53, 67, 80, 82, 101, 164, 182
Edelsteine als Handelsware	90	Ewiges Konzil der Elementaren				Großes Wadi	31	Hohe Schiffe	17
Edelsteinkult	46	Gewalten	60, 104, 109, 161, 167			Großes Zelt	97–101		
Efferd	157	Gabelantilopen	8, 9			Großkönig von Selem	21, 50	Hoher Mawdi	98, 99, 149, 152
Efferdsische	120	Gabelweihen	8			Großköniglich Selem Kurier	50	Höhlendrachen	62, 147, 164
Erd	52	Gadag	6, 63, 83, 104, 113			Großmeister der Elemente	161–162	Höhlenpanther	60, 147
		Gadag – Schlacht um	29			Großmeister-Elern	175, 177	Holzschnitzer (D)	188

Echensumpf-Achaz	118–126	Elamstadt	37, 58	Fürst der Talamiden	19	Große Drachen	16	Holzänter	98
Echsenstämpfe	7, 9, 19, 29, 51–52, 82, 118, 173, 177	Eternen	6, 7, 11, 17, 52–53, 54, 67, 81, 82, 101			Groß-Elern	20, 47	Hohe Drachen	184
Echsenwesen aus Novadi-Sicht	91	Ewiges Feuer	35, 172	G		Großer Verwirrer	175	Hohe Eternen	6, 11, 12, 52–53, 67, 80, 82, 101, 164, 182
Edelsteine als Handelsware	90	Ewiges Konzil der Elementaren				Großes Wadi	31	Hohe Schiffe	17
Edelsteinkult	46	Gewalten	60, 104, 109, 161, 167			Großes Zelt	97–101		
Efferd	157	Gabelantilopen	8, 9			Großkönig von Selem	21, 50	Hoher Mawdi	98, 99, 149, 152
Efferdsische	120	Gabelweihen	8			Großköniglich Selem Kurier	50	Höhlendrachen	62, 147, 164
Erd	52	Gadag	6, 63, 83, 104, 113			Großmeister der Elemente	161–162	Höhlenpanther	60, 147
		Gadag – Schlacht um	29			Großmeister-Elern	175, 177	Holzschnitzer (D)	188

Fachim ibn Faqih ibn Fachm	156	Gänsebröhre	8, 43	Grünwasserdrache	53	Horaschrein	81, 82, 91, 99, 192, 104
Falken	8, 109	Gänsechluche	8	Gulcher Drachenkönig	164	Hornrechnen	9, 135
Falkenkönig	111, 183	Garten Pyrdacors	17	Guldenland	9	Hornhochsen, Pummer	7
Falkener bei den Ferkanas	109	Gärtner (R)	188	Guldeneschlangen	18	Hör-Alein	20, 47
Falkender Fulmacea	161	Gastfreundschaft der Novadis	71	Gulshbeyr Sahir ben Kasim	81	Hör-Elem	20, 47
Famerlor	16, 17, 165, 183	Gaukelweiben	8, 9, 109	Gurken	8	Hrisoria	158
Fantasia	56, 87	Gazellen	8, 9, 109	Gürtelriese	135	Humusdrache	169, 183
Färberlotos	8, 45	Gebärden	84-85	Gzht'G	137	Humusschlüssel	16, 168
Faschler	56	Gebet zu Rastullah	93			Humuszeitadelle	16
		Gekochtes aus Basam	8				

Fachim ibn Faqih ibn Fachm	156	Gänsebröhre	8, 43	Grünwasserdrache	53	Horaschrein	81, 82, 91, 99, 192, 104
Falken	8, 109	Gänsechluche	8	Gulcher Drachenkönig	164	Hornrechnen	9, 135
Falkenkönig	111, 183	Garten Pyrdacors	17	Guldenland	9	Hornhochsen, Pummer	7
Falkener bei den Ferkanas	109	Gärtner (R)	188	Guldeneschlangen	18	Hör-Alein	20, 47
Falkender Fulmacea	161	Gastfreundschaft der Novadis	71	Gulshbeyr Sahir ben Kasim	81	Hör-Elem	20, 47
Famerlor	16, 17, 165, 183	Gaukelweiben	8, 9, 109	Gurken	8	Hrisoria	158
Fantasia	56, 87	Gazellen	8, 9, 109	Gürtelriese	135	Humusdrache	169, 183
Färberlotos	8, 45	Gebärden	84-85	Gzht'G	137	Humusschlüssel	16, 168
Faschler	56	Gebet zu Rastullah	93			Humuszeitadelle	16
		Gekochtes aus Basam	8				

H'Arthia-Letha	118	Hygnitoxu	165
H'Chazz	121, 145, 160	i	
H'Chuchas	16, 136		
H'Czyme	129, 138		
H'Na'Rho	118		
H'Rabaal	53, 118, 166, 167		
H'Raaga	16, 118, 129, 40	iban	108
H'Rangarrim	129	Iban Ghorangyr	164
H'Raagho	118	Ijirnschlicier	12
		IjrasakKhambad	155

H'Arthia-Letha	118	Hygnitoxu	165
H'Chazz	121, 145, 160	i	
H'Chuchas	16, 136		
H'Czyme	129, 138		
H'Na'Rho	118		
H'Rabaal	53, 118, 166, 167		
H'Raaga	16, 118, 129, 40	iban	108
H'Rangarrim	129	Iban Ghorangyr	164
H'Raagho	118	Ijirnschlicier	12
		IjrasakKhambad	155

iban	108
Iban Ghorangyr	164
Ibirnsschleier	12
Iflas al'Khômhud	155
Igellakrus	32
Immortellen	8, 55
Imperator des Südens	25
Ingimwurze	8, 54

iban	108
Iban Ghorangyr	164
Ibirnsschleier	12
Ifas al'Khômhud	155
Igellakrus	32
Immortellen	8, 55
Imperator des Südens	25
Ingimwurze	8, 54

Jahresfieber	120
Jala ibn Hiachmijani	35
Japhgur	60, 164
Jassafar	45, 46, 47
Jem'Ket	136
Jenseitsvorstellung der Perkinas	111
Jenseitsvorstellung der Novadis	73
Jharhra	16, 146
Jibi'Leich 14'Saintet	146

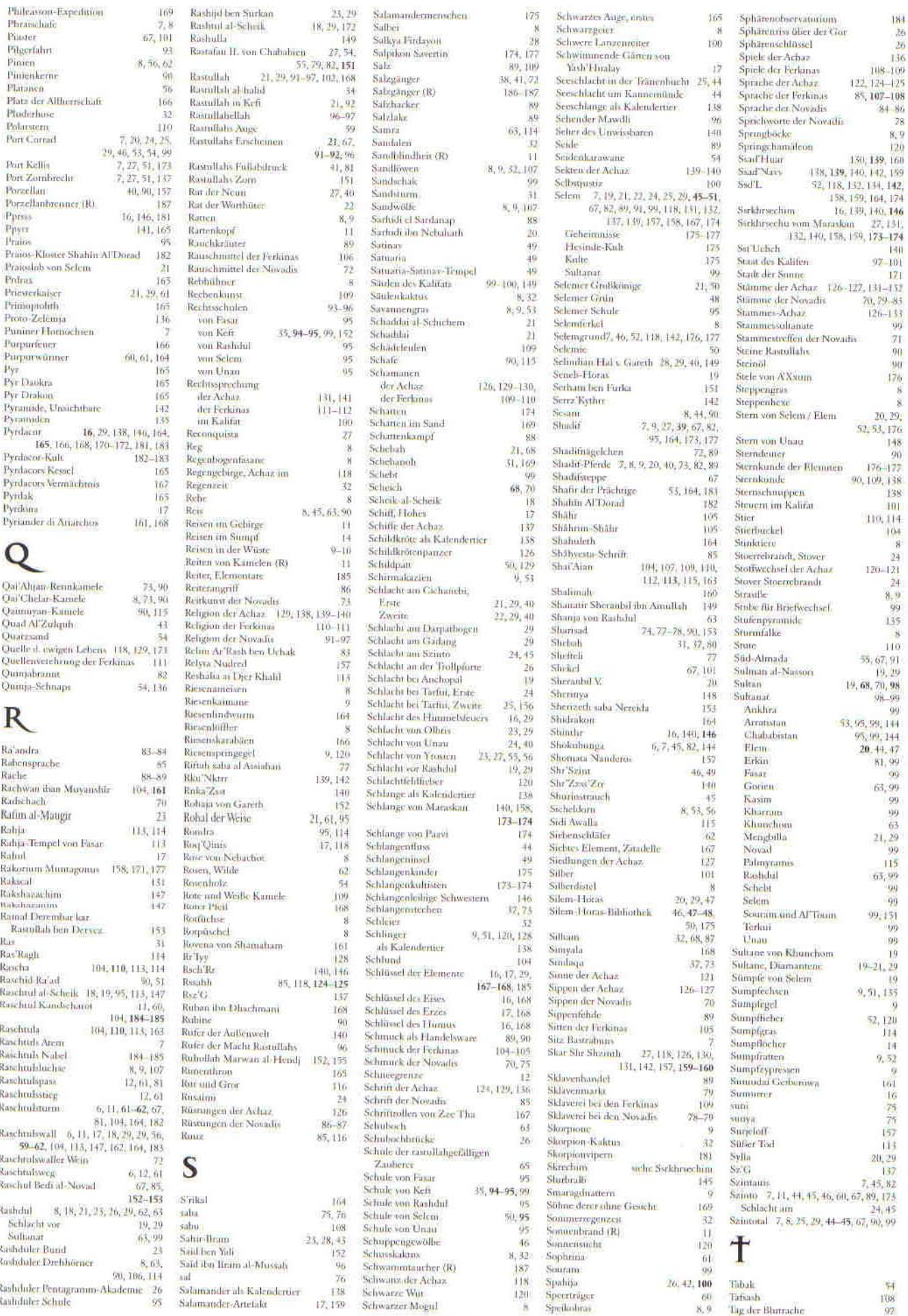
Jahresfieber	120
Jala ibn Hiachmijani	35
Japhgur	60, 164
Jassafar	45, 46, 47
Jem'Ket	136
Jenseitsvorstellung der Perkinas	111
Jenseitsvorstellung der Novadis	73
Jharhra	16, 146
Jibi'Leich 14'Saintet	146

K'Zähr	118
Kabasflöte	76
Kabashpforte	12, 52, 53, 79, 164
Kafian	68
Kaiserdrachen	164
Kaiserlose Zeit	55
Kakreen	8, 9, 32, 53, 62
Kalender der Achaz	137-138
Kalender der Ferkinas	109

K'Zähr	118
Kabasflöte	76
Kabashpforte	12, 52, 53, 79, 164
Kafian	68
Kaiserdrachen	164
Kaiserlose Zeit	55
Kakreen	8, 9, 32, 53, 62
Kalender der Achaz	137-138
Kalender der Ferkinas	109



Kämpfer der Elemente	140	König der Falken	111	Mherwed'shi-Schönschrift	85	Rauschmittel	72
Kampfstiere	115	Königin der Esel	111	Mherwedböcke	8, 63, 106	Reitkunst	73
Kandelaberaktus	8	Königsdäuer	61	Milch als Achazernährung	120	Religion	91-97
Kannchen	8, 62	Königsgärten	46, 47-48	Militär im Kalifat	100-101	Rüstungen	86-87
Kannemünde	7, 24, 25, 44, 89, 91, 152, 157, 174	Konzil der Elemente	60, 104, 109, 161, 164, 165, 183-184	Mirham	53, 174	Schmuck	70, 75
Seeschlacht	44	Koptitanim	173	Emirat	20, 29, 47	Schrift	85
Kanope	173	Korallentaucher (R)	187	Mittelreich aus Achaz-Sicht	133, 141	Sippen	70
Kapern	89	Koriander	8, 44	Miyamat	177	Sklaverei	78-79
Käpt'n Bracciano	48	Körperbau der Achaz	118-120	Moghul	110-111	Sprache	84-86
Käpt'n Krak	145, 177	Kr'Kon-Yar	145	Moghul ul Shuhân	111	Sprichwörter	78
Kapudan Pascha	151	Kr'Thon'Chib	128, 139, 140, 145, 158	Moghul ul Qadamân	111	Stamm	70, 79-83
Kar'ra'kish	30	Krakensilber	177	Molgard-Pass	12, 52, 53, 55	Viehzucht	72
Kara ben Yngerymm	7, 108	Krakonier	20, 145, 176, 177	Mond	138	Waffen	86-87, 89
Karawanen	32, 89	aus Achaz-Sicht	133, 141	Mondgott	110	Wissenschaft	90
Karawanerei	33	aus Novadi-Sicht	91	Mondkalender der Ferkinas	109	Zeitrechnung	96-97
Karfunkelhallen	166	Krallerwatsch Sohn des Krallulatsch	147, 168	Mositos	9, 51	Zwölfgüter	95
Karmakorthäon	185	Krallulatsch Sohn des Krallerwatsch	104, 147, 161, 163	Moumad-Pfadj	52, 53, 55	Novadische Nächte	96
Kasbah	56	Krankheiten der Achaz	120	Moumazar	77	Nra'Gr	130
Kasim	99, 149	Kriegsführung d. Novadis	87, 100-101	Mudramulin	173	nur zhinal	111
Kasim ben Ilram	41, 81	Kristallomantie	140	Mukkarib	100	nur zhulach	111
Kasimten	25, 41, 47, 81	Krividlan	24	Mukkarib al-Kafir	23, 28	Nurashäim	109
Kataphrakten	176	Krocodile	135	Mumie, vierarmige	165	Nurhanitez	60
Kazak	169	Kröte	176	Mündel des Kalifen	101		
Kedime	156	Krönunginsel	176	Münzen im Kalifat	101		
Kedio d'Honzio	53	Kro'Zzah	27, 118, 132, 134, 142, 159	Murak-Horas	21, 29, 63	Oasen in der Khöm	35-37
Keffiya	68	Krsh'Tish'Ki	118, 130, 131, 159	Murawidun	26, 101	Oasen, Tabelle	37
Keft	21, 22, 25, 28, 29, 34-35, 37, 67, 79, 93, 172, 183	Krup'Hruz	19, 29	Murbhüte	145	Oberfels	58
Keft'er Sand	93	Krüppelkiefen	60	Murmeltiere	109	Oberflächenase	35
Keft'er Schule	35, 94-95, 99, 152	Ksar	56	Musik bei den Novadis	76	Ober-Yaquirien	20
Keft'er Tracht	68	Ksh'Yyz	137	Mostafa ibn Khalid ibn Rusaimi	Unau 24, 25, 28, 29, 67, 82, 148, 160	Obsidian	60, 107
Kei Urdhaza	169	Ksour	56	Mutter Olginwurze	111	Ochsenfrösche	175
Kermal ibn Alda	21	Küche der Novadis	72	Mwlat	67, 101	Odena du Menuat	25, 46, 47
Keshal Laila	104	Kuh	110, 114	Myranar	181	Offenbarung Rastullah	96, 152
Keshal Rondia	56, 60, 61, 161	Kultur der Ferkinas	104-109	Myrsabümpfe	118	Oger	144
Keshmal al'Harim ben Beruddin	35, 59, 150-151	Kultur der Novadis	73			Ölbäume	56
Kessel der Urkräfte	17, 165	Kummel	8, 44	Nabel Rashtuls	184-185	Olbris, Schlacht von	23, 29
Ketab el-Kalimât	92	Kunstabegriff der Achaz	136-137	Namen bei den Achaz	125	Oleander	8
Kha	138, 139	Kupfer	57, 101	Namen bei den Ferkinas	108	Olginwurze	107
Khablas Harem	64, 73	Kürbissee	8, 44, 63	Namen bei den Novadis	75	Oliven	8, 63
Khajamar	46, 49	Kurkum	61	Namenloser Gott	17, 29, 95-96, 169, 175	Ölpalmen	8, 63
Khalaf	32, 72, 90	Kusliker Zeichen	85	Namqih Solshid	57	Ornat	100
Khalid ibn Rusaimi	24	Kusmina Galahan von Kuslik	150	Naranda Ulthagi	175	Omar al-Karim	23, 28
Khariman al-Rik	21, 70	Kuttenreuefel	26	Narben bei Ferkinas	104-105	Omegatherton	166
Khariram	99	Ka'Sinzir aus Achaz-Sicht	134	Narch Zornbrecht	149	Omlad	27, 28, 29, 55, 56, 62, 101
Khevide	99, 149, 160			Narch Zornbröte	76	Ongalo	99, 104
Khibera	82			Nasenflöte	6, 56	Ongalobullen / -rinder	8, 9
Khöm	17, 29, 67, 164			Nash'Yaquim	6, 56	Ongalo-Thalussich	84
Klma	31			Nashörner	91	Orbus	56
Khömchra	25			Nazir ben Jehu	157	Orchideen	53
Khömfrinken	8, 32			Nazir ben Yussuf	53, 81	Ordamon	17
Khömgerier	8, 9			Nebachot	29	Ordmons Krone	17
Khömgeparaden	8, 9			Nedime	24, 29, 49	Orden der Golgariten	25
Khömknolle	8, 32			Neetha	22, 27, 29, 54, 151	Orden des Gehörnten Gottes	115
Khömkneg	24-25, 29			Nehamamameh	92	Ordenskrieger	83, 96
Khöm'Novadisch	84			Nelgab	52	Organa Tochter des Ordamon	16
Khömra	31, 167			Nelkera	20, 46, 52	Orientierung in der Khöm	31
Khoramgebirge	6, 11, 62, 67, 80, 81, 83, 104, 107, 113-115, 147, 160, 164, 181			Nereida El-Khallih	153	Orima	17
Khorambestien	8, 9, 107			Neristu-Mumie	165	Orkland	163
Khoramwöhler	62, 147			Neu-Elem	35, 152	Orke aus Achaz-Sicht	141
Khorasan	164			Neun Mawdliyat von Keft	35, 152	Orke aus Ferkinas-Sicht	116
Khorim ben Suleyman	81			Neun Reiter von Keft	67	Orsnamen in Tulamidya	86
Khorim Uchakbar	150			Neunfinger	182	Osdask	22
Khunchalla	77, 88			Neu-Süderwacht	58	Oswald vom Waldenuein	22
Klunehom	18, 19, 21, 24, 29, 89			Nickhaut	120	Ou'Roboch	118, 131
Sultanat	63			Nig'Zahir	137, 159		
Khunchomer	86, 90			Noiona	50	Paar, das Göttliche	110
Khunchomer Adamanten-Prese	85			Noionten	50, 157	Palmen	8
Khunchomer Pfeffer	8, 63			Nomadentum	70	Palmenkönigin	169-170
Khusrau ibn Schiram	28			Noralei	21	Palmeja	153
Kindheit bei den Achaz	121			Nordardisch	9	Palmherzen	90
Kindheit bei den Novadis	74-75			Nordstern	138	Palmvipser	9
Kirch	32, 37, 81			Nostris Thamos	95	Palmwein	72
Klanghallen	166			Novad	99	Palmyramis	115
Klapperschlangen	8, 9			Novadis	22, 23, 67-103	Panzerrechen	9, 120, 135
Kleidung als Handelsware	90			aus Achaz-Sicht	132-133, 141	Papyrus	8, 9, 45, 53, 54, 129
Kleidung der Achaz	126, 134			Aussuchen	68	Pardona	17, 29, 165
Kleidung der Ferkinas	104			Bestattung	75	Paschach	164
Kleidung der Novadis	32, 68			Ebe	74	Pass der Winde	59
Kleintaffen	9			Ehrennamen	75	Patriarchat der Novadis	74, 102
Klein-Al'Anfa	47			Gastfreundschaft	71	Pechmatern	9
Klein-Festum	48			Geburt	71	Pentagramm-Akademie	26
Klein-Grangor	48			Glaube	91-97	Perane	95
Klein-Havena	48			Handel	89-90	Perfekter Globus	165
Klein-Pericium	48			Heirat	74	Peridrachen	164
Kleintierzüchter (R)	187			Jenseitsvorstellung	75	Perlen	129
Klein-Zorgan	48			Kalender	96-97	aus Wahjad	176
Kletterausrüstung	12			Kindheit	74-75	Perleumeer	20
Klima in der Khöm	31			Kleidung	32, 68	Perlmatt	129
Klingensaat	111			Kriegführung	87, 100-101	Pericium	29
Klippzeigen, Goldfelder	7, 8			Küche	72	Pfeiffer	8, 54, 63
Kloake	118, 121			Kultur	73	Pferde	115
Kloster der Zsahl	118, 132, 142			Magie	90	in der Wüste	32
Kloge Kaiser	21			Märchen	76	wilde	9
Knopphold	163			Musik	76	Pferdezucht	7
Kobashand	53, 55			Namen	75	Phrische	8, 63, 90
Kompass, Elementarer	165			Patriarchat	74, 102	Pflanzer (R)	188
König der Achaz	126					Phex	114
König der Eltern	111						





Tag des Rufes	137	Treppe nach Amhas	46	Vanjeschu Roggenfelde	157	Wilde Schwestern	110	Zauberschule des Kalifen	65, 90, 153
Tagesleistung in der Wüste	10	Treppe, Himmelsch.	62	Vater der Ziegen	111	Wildhunde	9	zawh(i)	108
Tal der Dornen	37, 56	Trollburgen	104	Vayawinda	17, 168	Wildschweine	8	Zechane	67, 101
Tal der Geschichten	30	Trotte	113, 146-147	Verbotene Schlucht	29, 170	Windorakel	182	Zedern	8, 53, 56, 62
Tal des Sternenstaubs	62	Trollpfote, Schlacht an der	26	Verglühete Tempel	181	Winkelgras	62, 115	Zelchika	24
Tamarinden	9	Trollzacken	147	Viehzeit	8, 72	Winglinge	89	Zehntes Zeitalter	16, 29
Tamarindenfrüchte	90	Trollzackisch	85	Vier Säulen des Kalifats	99-100, 149	Wirbelndes Sonnenrad	77	Zeit des Geschlossenen Auges	185
Tamariske	8	Trompetervogel	8	Vierarmige Mumi	165	Wisselkraut	107	Zeitalter, Zehntes	16, 29
Tanz bei den Novadis	77	Traka	159	Villa Herosch	46, 49	Wissenschaft		Zeitalter, Zwölftes	185
Tanz der Assinati	77	Tsi	157	Virtinassch	37, 81, 91	bei den Achaz	129-130, 138	Zeitrechnung	
Tanz der Sieben Schleier	77	Tsh'Awah	118, 128, 132, 142	Vitrud	53, 54	bei den Ferkinas	109-110	der Achaz	137-138
Tar Honak	24-25, 45, 63	Tsina	137, 138	Vishia	12, 53, 54	bei den Novadis	90	der Ferkinas	109
Tarf 'El-Hazaqur Mor	104	Tubalkain	46, 49	Vitador	53, 138, 164	Wölfe	8	der Novadis	96-97
Tarfui	37, 79	Tubarek al Kain	158	Vogelgildendrung	90	Wolfeschen	175	Zelenia	85, 136
Erste Schlacht bei	24	Tuch als Handelsware	89	Vogelspinnen	8	Wolkenkopf	165	Zelt, das Große	97-101
Zweite Schlacht bei	25, 156	Tugruk Pascha	22, 29, 54, 151	Vulkane	166	Wörterverzeichnis Tulumidya	85-86	Zermalmer	171
Tarisharim	52, 182	Tulumeth	28, 40, 149			Wudu	20, 29, 53	Zhandukan	155-156
Tarfisin von Borhira	26, 63	Tulumiden	18			Wülschrate	62, 114, 147	Zhazhar'G	137
Tashanja	149	Tulumidengold	90			Wundfieber	120	Zhirrach	166
Tauben	109	Tulumiden-Pferde	7, 8, 63, 73, 89, 115			Wurm von Unau	21, 40	Ziegen	9, 90, 114, 115
Tauschhändler (R)	187	Tulumidya (Schrift)	85			Wüste in der Wüste	31	Ziegenleder	90
Tausendjähriger	158	Tulumidya (Sprache)	84-86			Wüsteneiten	169	Ziegenwaser	111
Tee	54, 72, 89, 90	Tulumidion	62, 102			Wüstengalan	8	Ziehende Herden	109
Teeer	50	Turban	32, 68			Wüstenlegion von Unau	22	Ziendohls	86
Teeerstümpfe	9, 51	Turm des Schwarzen Magiers	172			Wüstenlöden	80	Ziliten	20, 52, 121, 144-145, 176
Tempel der H'Siunt	49	Türme des Schweigens	108			Wüstenrandgebiet	8	aus Achaz-Sicht	133, 141
Tempel des Saad'Navv	142					Wüstenskorpionen	9	aus Novadi-Sicht	91
Tempel des Vierarmigen	49					Wütschen	145	Zintus	174
Tempel, Verglühete	181							Zirbelkiefern	60
Tempelwache (R)	188							Zitadelle des Erzes	17, 61, 185
Teppiche als Handelsware	90							Zitadelle des Humus	16
Teppichknüpfer	77							Zitadelle des Sieben Elementes	167
Terekh	12, 37, 53, 79, 151, 174							Zitadellenechsen	166
Terkui	99							Zithabar	54, 89
Termiten	32							Zitronen	63
Thalionsmel von Brelek	22, 29							Zitrusfrüchte	8
Thalionmelfort	54							Zölle im Kalifat	101
Thalusa	21, 23							Zorgan-Pocken	120
Emirat	20, 29, 47, 99							Zir'Kran	130
Thalunien	177							Zish Krimo-Rim	183
Thalunim	104							Zisaih'i	138
Thalunmassiv	104, 114							Zisaih	129, 130, 138, 139, 159, 170
Thegün	12, 53							Zisaih-Kloster	118, 132, 142
Therkabas	6, 55							Zishorh	142
Therkabasquell	12, 52							Zucker	89
Thorhalla Wengenholmer	161							Zuckerrohr	8, 45, 54
Thorwaler aus Novadi-Sicht	91							Zufallsoasen	36
Thowaler aus Achaz-Sicht	133							Zuf'Djerim	6, 56
Th'Suresz	142							Zulchammaqra	85
Thu'Balshukam	18							Zulhamid	104, 113, 163
Tie'Shianna	17, 24, 29, 168-169							Zulhamin	104, 113, 163
Tiergeist-Besessene	110							Zulhamin-Mairechi	79
Tierkönige	110-111							Zulkaman al'Ghulshach	
Tiorakis	79							ay Rashidul	154
Tirol	20							Zulqub	76
Tocamuyac	48							Zweite Schlacht am Cichanebi	22, 29
Tod bei den Achaz	130								40
Todbringer	160							Zweite Schlacht bei Tarfui	25, 156
Tollana	54, 99							Zweiter Drachenkrieg	17, 18
Tollwut	120								29, 165, 169
Tolputamsh	104, 147, 163							Zwerge aus Achaz-Sicht	141
Tookerompf	163							Zwerge aus Ferkinas-Sicht	116
Töpfervaren	37							Zwergsalmen	8, 9
Tor der Eroberer	41							Zwiebeln	8, 44, 63
Tor der Tränen	173, 176							Zwölfgötter aus novadischer Sicht	95
Totes Land	31							Zwölftes Zeitalter	185
Tränenbucht	27, 44, 51							Zyklopeninseln	17
Seeschlacht in der	25, 44							Zylas Laboratorium	46, 49
Tränke-Bräuen bei Ferkinas	107							Zypressen	55, 62
Transbosquieren	8, 56							Zza'Astrhan	132
Travia	95							Zze Tha	16, 17, 18, 29, 164, 165, 166-167, 170, 183
Trilhaand (R)	11								
Trilsandfelder	30								
Truppe der Götter	52, 118, 132								

U		Überanweisung bei	10	Wahjald	20, 29, 46, 52, 157, 144, 145, 164, 176, 177	Wahrnehmung der Achaz	121	Wahrsagerei	90
		Wüstenreisen (R)	70			Währung			
		Uchar (im Keshban)	154			bei den Archaischen Achaz	137		
		Ukhuban	20			im Kalifat	101		
		Ukhrabin	27, 55, 56			Waldmenschen	144		
		Ukuban	114-115			aus Achaz-Sicht	133, 141		
		Ulad Barshim	108			aus Novadi-Sicht	91		
		Ulad	165			Wal-el-Khömchira	6, 11, 17, 30, 31, 67, 80, 81, 96, 154, 164, 165, 167		
		Uled ash'Shebab	150			Wanderer der Welten	140		
		Uled ben Seba	82			Waqif	86, 90		
		Uled Djabasit	111			Waran als Katendertur	138		
		Umm Urwar-ul-gin	39-43, 67, 81, 82, 89, 99, 101			Warzenmashener	8, 9		
		Unau	7, 21, 22, 24-26, 29, 38			Wasser bei den Achaz	123		
						Wasser in der Khöm	32		
						Wasserdrache	183		
						Wasserdrachin	164		
						Wasserhändler	32		
						Wasserpfeife	72		
						Wasserversorgung bei Wüstenreisen	10		
						Wehervogel	8		
						Wege durch die Khöm	89		
						Wegmärkte in der Khöm	31		
						Weiden	8		
						Wein als Handelsware	89		
						Wein bei den Ferkinas	106		
						Weizen	63		
						Weizen, Arauischer	8		
						Weltzeitwende	185		
						Werkzeugmacher (R)	188		
						Wermut	8		
						Wesir	100		
						Wesir-el-Bir	42		
						Wetter im Gebirge	12		
						Wetter im Sumpf	14		
						Wetter in der Wüste	9, 31		
						Wiedergeburt	139		
						Wiedergeburt des Allvogels	185		
						Wilde Reiten	8, 62		

Y		Yabman Pascha	115	X		Xchaz'Zzim	159	Y	
		Yalacham Acha'an	59			Xebbet Gerberow	161		
		Yalandaeh-Druckschrift	85			Xordosch	16		
		Yal-Zoggo	177						
		Yaqur	6, 17, 20, 55, 56, 67, 89, 91, 99, 183						
		Yarquisches Klima	7						
		Yasmitaler (Pferde)	7						
		Yash'Hualay	17, 18						
		Yash'Hualay-Clyphen	16, 136						
		Yasmin	8						
		Yerdawan al-Nadab	23, 28						
		Yistarrech	104, 160						
		Yiyala	28, 31, 67, 79, 170						
		Yiyimris	30, 37, 81, 164, 165						
		Yirysy-Tari	132						
		Yol-Rastullah	83						
		Yrosa	62						
		Yrosen, Schlacht von	23, 27, 55, 56						
		Ysophor	60, 164						
		Ysrak	158						
		Yucca	8, 62						
		Yug-Z'Guul	177						
		Yusuf ben Gaifar	28, 53, 151						
		Yz Chrg	158						

Z		Z'Jar	144	Z		Zaubermantel	165
		Zaf Shar Zhr	139, 142, 159				
		Zahlensystem der Achaz	124				
		Zansh'Jrt	27, 118, 126, 130, 131, 132, 142, 159, 171				



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

RASCHTULS ATEM

REDAKTION: FRANK BARTELS, CHRIS GOSSE & STEFAN KÜPPERS

Die gnadenlose Khôm ist die größte Wüste Aventuriens: Endlose Dünenlandschaften, tückische Salzseen, bizarre, vom ewigen Wind geschliffene Gebirge und einige verstreute Oasen und Wasserlöcher sind der Lebensraum für die wenigen Pflanzen und Tiere, die den unbarmherzigen Naturgewalten trotzen. Doch die Khôm ist mehr: Sie ist die Heimat der stolzen Novadis und beheimatet mit der Oase Keft das spirituelle Zentrum des Rastullah-Glaubens. Und unter dem Sand lauern Geheimnisse vergangener Äonen, als Elfen und Echsenwesen hier um die Vorherrschaft über Aventurien rangen.

In den Echsen Sümpfen östlich von Selem sind einige dieser Geheimnisse noch heute präsent, denn dort leben die Stämme und Völker der Achaz und bewahren Teile jenes echsischen Wissens, das den Menschen nie zuteil wurde. Verstreut zwischen Mangrovenwäldern, Sumpflöchern und trügerischen Wasserflächen liegen Tempelpyramiden, die älter sind als jedes menschliche Bauwerk Aventuriens – und bergen Wissen, das selbst die weisesten der Achaz schon lange vergessen haben.

Der südliche Raschtulswall markiert den Schnittpunkt der Kulturen Süd- und Mittelaventuriens und ist mit seinen Achtausendern und strategisch wichtigen Pässen Barriere und Verkehrsweg gleichermaßen – und Heimat der räuberischen Ferkinas, Bergvölker mit archaischen Sitten und Gesetzen, bei denen der Reisende nie sicher sein kann, ob er als Gast willkommen geheißen oder in blutigen Riten den Göttern geopfert wird.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur der Regionen Khômwüste, Echsen Sümpfe und südlicher Raschtulswall und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien wird an weiteren Materialien nur die Box mit den Basisregeln benötigt. Kenntnis weiterer Regel-Bücher (Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen) und Ergänzungshände (Aventurisches Arsenal, Städte, Ringe, Dschinnlampen, Zoo-Botanica Aventurica) ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 25,00 • CHF 43,80



9 783890 642994

12008

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, U. Kramer.

ISBN 3-89064-299-3

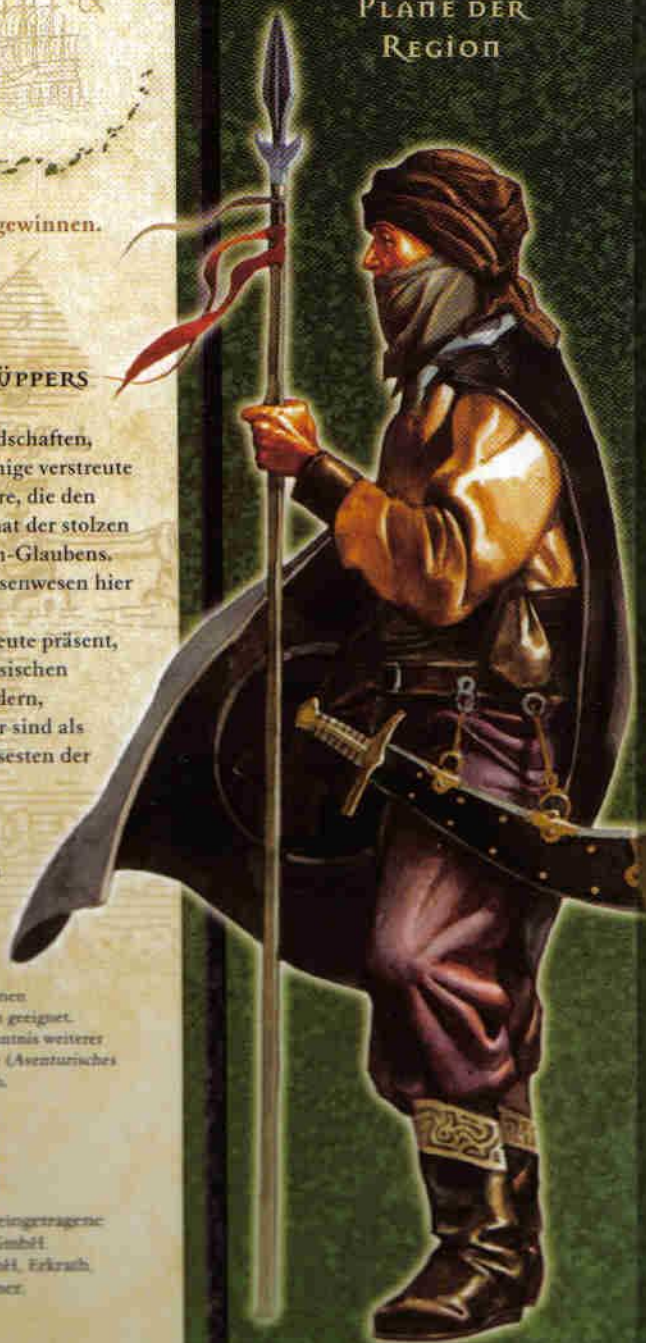
Das Schwarze Auge

RASCHTULS ATEM

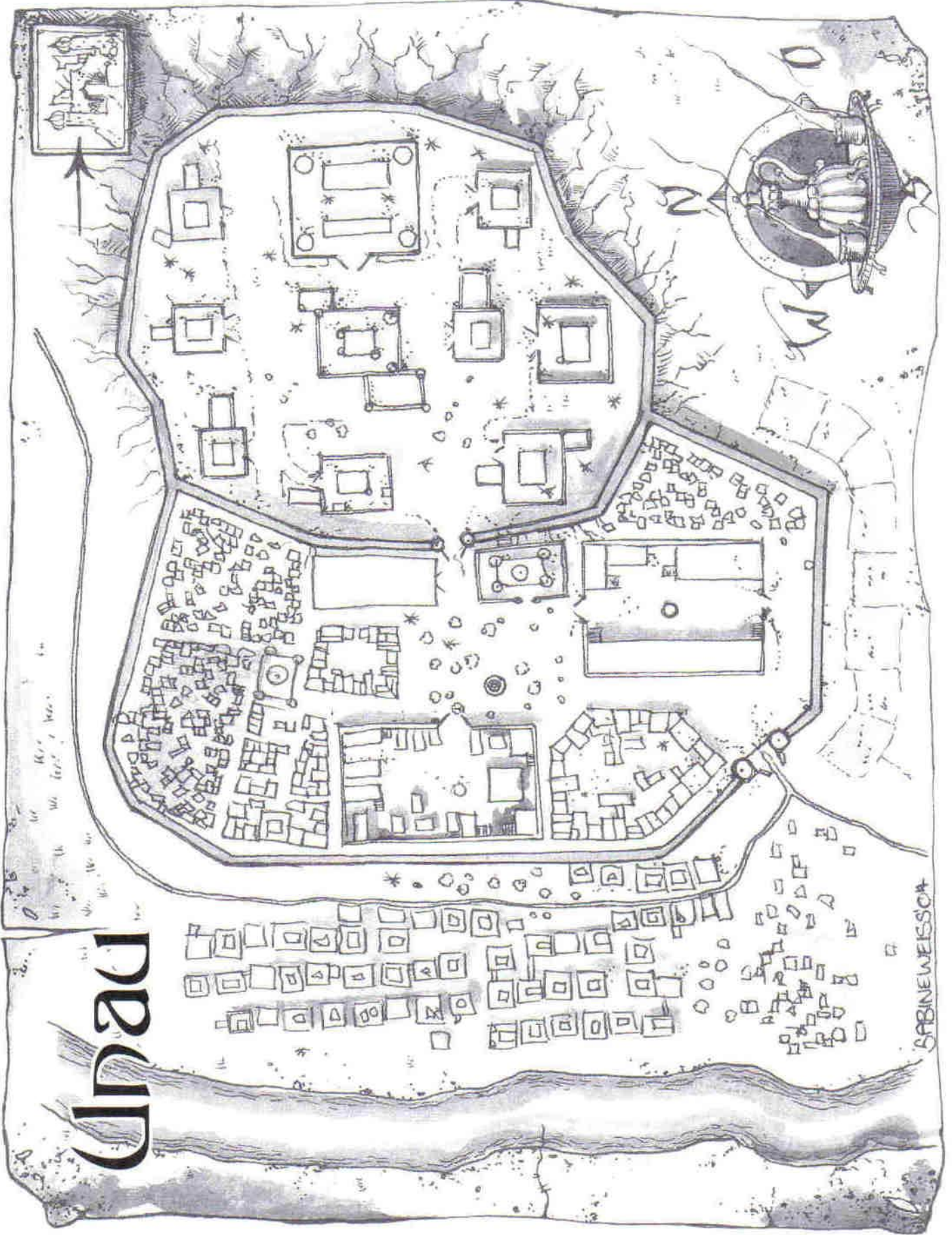
DIE KHÔMWÜSTE UND
DIE ANGRENZENDE
GEBIETE IM
JAHRE 1027 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN

ENTHÄLT
FARBKARTEN UND
PLÄNE DER
REGION

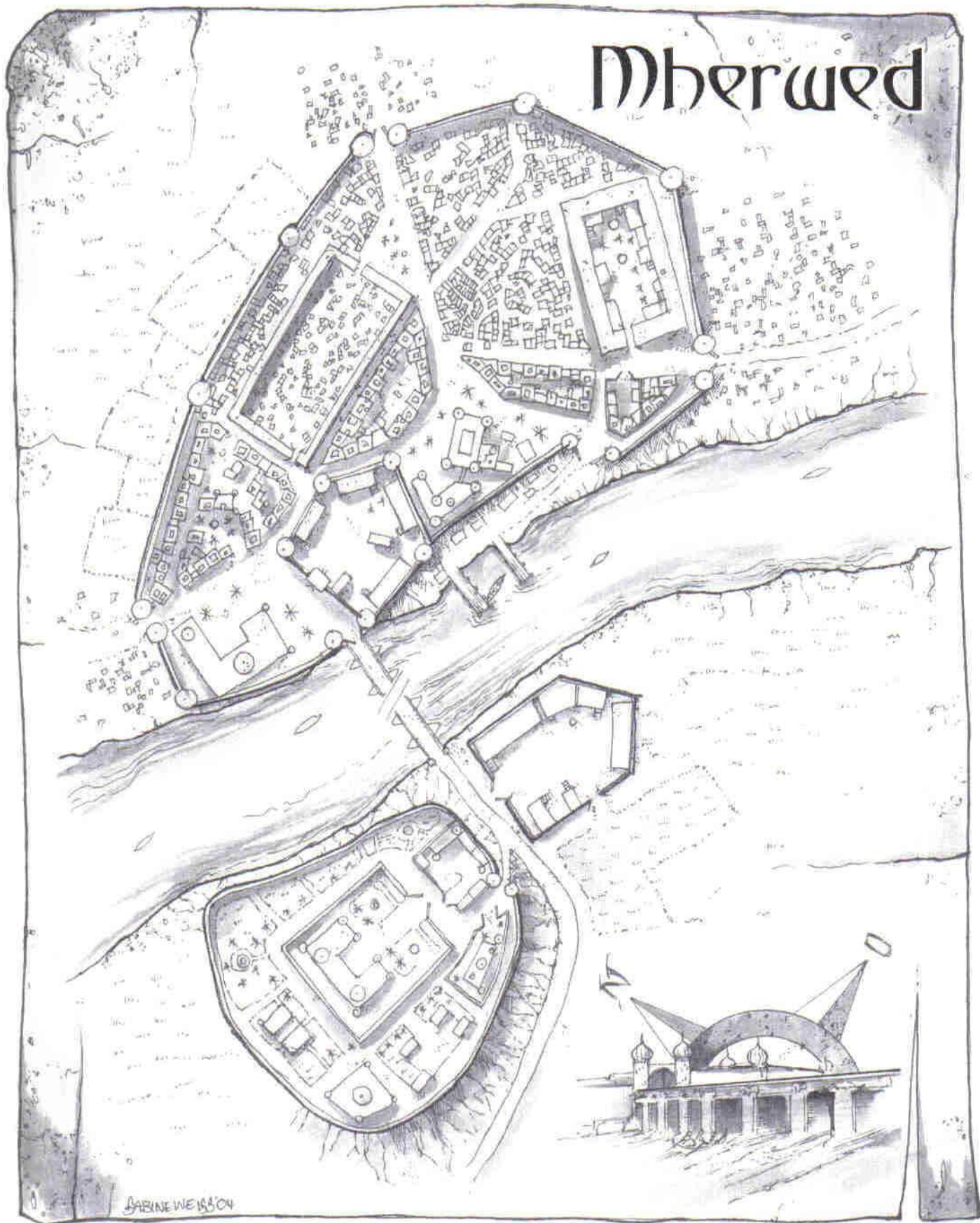


נחל



רבינעוויסא

Mherwed

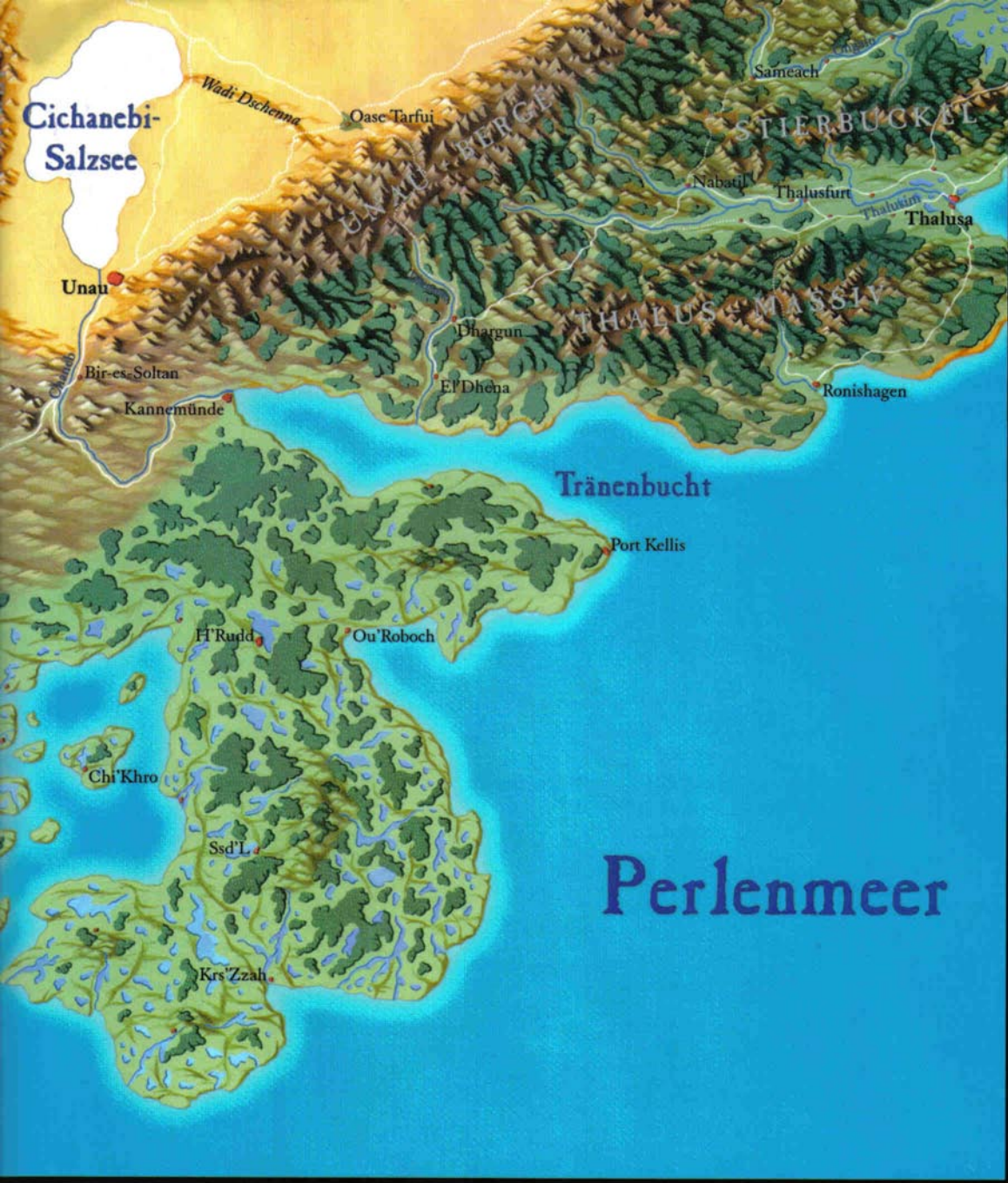








Die Wüste Khôm und die angrenzenden Gebiete



100 Meilen