



Das Schwarze Auge

DAS DORNENREICH

ARANIEN UND DAS ERBE DES MOGHULATS

Das Dornenreich



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Zoe Adamietz, Alex Spohr

Regeldesign

Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Autoren

Zoe Adamietz, Thomas Eberhard, Tara Flink, Johannes Kaub, Marie Mönkemeyer, Christian Nehling, Jasmin Neitzel, Alex Spohr, Serina Steinmann, mit Texten von Bernd Ochs, Katja Reinwald und Fabian Talkenberg

Lektorat

Zoe Adamietz, Frauke Forster, Alex Spohr

Korrektorat

Nathan Fürstenberg

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Marcus Koch

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel und Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Sandra Braun, Tim Brothage, Anja Di Paolo, Florian Häckh, Regina Kallasch, Djamila Knopf, Marcus Koch, Annika Maar, Hannah Möllmann, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Maximilian Schiller, Elif Siebenpfeiffer, Kim van Deun, Dirk Wachsmuth, Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Lars Weiler, Rabea Wieneke, Michael Witmann, Karin Wittig, Maurice Wrede

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2019 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Pauline Billert, Rui Alexandre Costa Fraga, Eevie Demirtel, Gina Flora, Michael Heinz, Heike Kamaris, Alexander Mai, M. M., Carolina Möbis, Nikos Petridis, Marion Puhlmann, Sarah Richter, Jonathan Werle und Ariane Willumeit.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Recht & Gesetz	78
Das Dornenreich	7	Gerichte & Rechtsgrundlage	78
Ein Überblick über das Dornenreich	7	Strafen & Schuldklaverei	79
Das Mhaharanyat Araniens im Überblick	8	Steuern & Zölle	80
Die Radjarate & Vasallenstaaten Araniens	10	Flora & Fauna	81
Medienhinweise für das Spiel im Dornenreich	11	Flora und Fauna des Dornenreichs	82
Geographie	11	Bestiarium des Dornenreichs	84
Klima & Wetter	12	Körperkraft schwacher Wesen	84
Der Jahreslauf	12	Aranierkatze	84
Das Wetter	12	Königsskorpion	85
Weg & Steg	13	Pardel	86
Reisen auf dem Wasser	13	Pfau	87
Reisen über Land	13	Rennkuckuck	87
Grenzen	14	Schakal	88
Wegstrecken	14	Speikobra	88
Land & Leute	15	Sphinx	90
Radjarat Zorghana	16	Strauß	91
Radjarat Baburien	17	Tiger	92
Radjarat Elburien	19	Kampfsonderfertigkeiten	93
Radjarat Palmyramis	21	Herbarium der Region	93
Radjarat Yalaia	23	Aranische Wassernuss	93
Khunchomer Hoheitsgebiet im Yalaia	24	Feuerschlick	94
Radjarat Gorien	25	Hennastrauch	94
Hasrabals Gorien	26	Purpurnohn	94
Vasallenstaat Floesern	27	Tigermohn	95
Ferkinas in Araniens	28	Winselgras	95
Fasar, Jindir, Gadang	28	Zithabar	95
Städte und Dörfer des Dornenreichs	29	Götter & Dämonen	96
Kultur & Wissenschaft	56	Glaube im Dornenreich	97
Sitten & Gebräuche	57	Die Zwölfgötter & weitere Kulte	97
Sprache & Schrift	57	Lokale Heilige & mystische Gestalten	98
Anreden	58	Glaube im Alltag	99
Wie heißt du? – Namensgebung	59	Die Widersacher	100
Redensarten & Aberglaube	60	Kirchen & Kulte	101
Zeitrechnung & Jahreslauf	61	Zauberei & Hexenwerk	102
Jahreslauf	61	Zauberei & Alltag	103
Gesellschaft & Stände	63	Magische Traditionen	103
Der Stand einer Aranierin	63	Rang & Namen	107
Die Adelshierarchie	63	Arkos al'Nabab	108
Die niederen Stände Araniens	65	Eleonora von Revennis	108
Kleidung & Tracht	65	Kharibet III.	109
Kampfkunst & Kriegsführung	66	Methelessa ya Comari	109
Wichtige Heerhaufen Araniens	66	Asha al'Fhela	110
Von Kriegern und Balayanim	68	Amaryd al'Nabab	110
Essen & Trinken	69	Shanya ash Shaya	111
Spiel & Sport	70	Rashpatani al'Kira	111
Handwerk & Technik	71	Khelbara ay Baburia	112
Astrologie und Sternkunde	71	Rasulan von Oyandagh	112
Landwirtschaft	72	Taref as'Sarjabaran	113
Kunst & Musik	72	Jashid sava Dalilah	113
Handel & Wandel	74	Salamon ibn Dafar	114
Währungen & Zahlungsverkehr	75	Shazarinja	114
Maße & Gewichte	76	Weitere Personen	115
Handel & Dienstleistungen	76	Adlige	115
Preisliste	77	Emire Araniens	115

Geweihte	116
Stammesfürsten	117
Zauberer	117
Sonstige	118

Mythos & Historie 119

Die Geschichte des Dornenreichs	120
Geschichtsschreibung in Aranien	120
Die menschliche Frühgeschichte bis zu den Skorpionkriegen	121
Das Diamantene Sultanat	121
Die Mondsilberne Zeit	122
Die Garether Herrschaft und Unabhängigkeitsentwicklungen	123
Das Moghulat Oron und der Krieg-der-35-Tage	124
Die Neuzeit	126
Was weiß mein Held über das Dornenreich?	126
Lebendige Geschichte	128

Helden aus dem Dornenreich 129

Weltliche Professionen	130
Aranischer Sippenkrieger	130
Baburiner Kriegerin	130
Ishannah al'Kira-Balayan	132
Zaubererprofessionen	132
Gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia	132
Graumagier der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan	133
Majuna	134
Pardelhexe	135

Qabaloth der Erbe der Gräber	136
Qabaloth der Töchter Niobaras	136
Geweihtenprofessionen	137
Mada Basari-Ordensmitglied	137
Rosenritter	138
Hintergründe für Helden aus dem Dornenreich	139
Motivation	139
Hintergrundereignisse	140
Neue Waffen und Rüstungen	144
Nahkampfwaffen	144
Fernkampfwaffen	145
Rüstungen	145
Nah- und Fernkampfwaffen	146
Neue Kampftechnik	148
Fächer	148
Wesenszüge	149
Wesenszüge Araniens	149
Qabalyamagier	150
Zaubertänzer	151
Zaubertänze	151
Zauberkleidung	153
Neue Zaubertricks	154
Neue Zaubersprüche	155
Neue Rituale	157
Phex-Liturgien	160
Phex-Zeremonien	161

Index 162

Mysteria & Arcana 164

Regeln & Tabellen

Wegstrecken	14
Begriffe aus dem aranischen Tulamidya	58
Zeitrechnung & Jahreslauf	61
Preisliste	77
Neue Waffen & Rüstungen	144
Tradition (Qabalyamagier) als Sonderfertigkeit	150
Tradition (Zaubertänzer) als Sonderfertigkeit	151
Zauber & Liturgien	154
Zaubertänze	151
Gewandzauber	153
Phex-Liturgien & -Zeremonien	160
☞ Nebenwirkungen von Meteoreisen	168
☞ Oronische Waffen	180
☞ Dämonische Auszehrung und Paktgeschenke	181
☞ Generische Meisterfiguren	191

Karten & Stadtpläne

Politische Karte	10
Regionen des Dornenreiches	9
Anchopal	31
Baburin	34
Elburum	37
Llanka	42
Palmyrabad	46
Zorgan	53
☞ Karawanserei Straußennest	(Nachsatz)



Vorwort

Liebe Leser, Leserinnen und andere,

zunächst eine kleine Spoilerwarnung. Im Vorwort gibt es ein paar Hinweise zum Metaplot von Aranien. Im Detail offenbaren wir die Geschehnisse aber erst im Kapitel **Mysteria & Arcana**.

Das Mhaharanyat Aranien war für viele Jahre verbunden mit dem Moghulat Oron, einem Setting, das für viele Spieler und Spielerinnen des Schwarzen Auges mit grausamen Belkelel-Anhängern verbunden war und somit ein schwieriges und kontroverses Thema darstellte. Das Setting von Aranien und Oron bot aber dank der phantastischen Autoren weit mehr und wurde beständig weiterentwickelt. Über den Kampagnen-Hintergrund *Hinter dem Schleier* wurde Oron vor allem zu einer geheimen Organisation, ungesehen von der Öffentlichkeit, die eine ähnliche Funktion wie Marvels Hydra erfüllte. Man konnte sich nicht sicher sein, wer dazu gehört und wenn man einen oronischen Zirkel ausgeschaltet hatte, wuchsen, wie beim antik-griechischen Marvel-Namensgeber, gleich zwei Köpfe nach.

Uns war es wichtig, dass nicht der althergebrachte Status erneut beschrieben wurde, sondern Helden wirklich etwas bewegen konnten. Die oronischen Überreste sind zwar immer noch vorhanden, aber ohne einen Kopf, der die Dämonenanbeter anführt, haben sie zunehmend an Macht und Einfluss verloren.

Das heißt keineswegs, dass die Gefahr durch Oronis und Belkelel-Paktierer gebannt ist, aber statt sich nur auf einen Antagonisten zu konzentrieren, haben wir in dieser Regionalspielhilfe weitere Gegner aus dem Schatten der Oronis treten lassen. So werden die Helden es mit verschiedenen geheimen Magierzirkeln, sogenannten Qabalyim, mit einem Meister der Intrigen, der die königliche Familie beerben will, sowie den wieder erstarkenden Ilaristen, die die gesamte zwölgöttliche Ordnung bedrohen, zu tun haben.

Und nun viel Vergnügen mit dieser magischen Regionalspielhilfe!

*Alex Spohr und Zoe Adamietz,
an einem angenehmen Frühlingstag, Frankfurt am Main und
Waldems-Steinfischbach, im Mai 2019*

Eine kurze Gebrauchsanleitung

Willkommen in Aranien, dem Dornenreich!

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass du mit dem **Regelwerk** von **Das Schwarze Auge** vertraut bist und dir bereits dank der Lektüre des **Aventurischen Almanachs** einen Überblick über die Spielwelt Aventurien verschafft hast. Diese Regionalspielhilfe stellt dir nun ein eigenes Spielsetting innerhalb dieser Welt vor, mit all seinen Ländereien, Geschichten, Orten und Personen, mit denen ihr spielen könnt. Sie beschreibt den Hintergrund, vor dem eure Helden phantastische Abenteuer erleben können.

Auch in **Das Dornenreich** haben wir darauf geachtet, dass sich der Band sowohl an Meister als auch an Spieler richtet. Ihr könnt also genauso als Spieler nach Herzenslust im Band lesen, ohne dass ihr Gefahr lauft, euch den Spielspaß zu verderben.

Wie ist der Band aufgebaut?

Der Aufbau dieses Buches folgt dem des **Aventurischen Almanachs**, damit du dich leicht zurechtfindest. Hier findest du die gleiche Kapitelstruktur, und viele Abschnitte innerhalb eines Kapitels wirst du auf Anhieb wiedererkennen. Die Beschreibungsichte ist in diesem Band jedoch deutlich höher, und du wirst zu vielen Themen Genaueres erfahren, das wir in der zugrundeliegenden Weltbeschreibung der besseren Übersicht halber aussparen mussten.

Wo fange ich an?

Am besten beginnst du ganz klassisch am Anfang des Buches mit der Lektüre. Die Regionalspielhilfe beschreibt zuerst das große Ganze und geht dann ins Detail, sodass viele Grundlagen zu einem Thema am Beginn des Bandes oder eines Kapitels vermittelt werden. Du kannst aber natürlich auch vom **Inhaltsverzeichnis** (Seite 4) oder dem **Index** (Seite 162) ausgehend direkt zu besonders spannenden Teilen blättern.

Meisterinformationen

Allein das Kapitel zu **Mysteria & Arcana** ab Seite 164 ist den Meistern vorbehalten oder solchen Spielern, die mehr wissen wollen und gut zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden viele Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind: der Meistermaske. Damit Spieler außerdem nicht aus Versehen dort landen, haben wir im Index keine Verweise in diesem Teil des Buches gesetzt. Die Orientierung sollte dem Meister anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leicht fallen.



Was weiß mein Held?

Dieses Buch richtet sich vornehmlich an die Spieler, denn die meisten Aventurier verfügen nicht annähernd über das Wissen, das in diesem Band zusammengetragen ist. Selbst Gelehrten oder weitgereiste Abenteuern erschließen sich viele der vorgestellten Fakten, Gerüchte und Hintergründe nur teilweise im Laufe ihres Lebens. Natürlich sollte aber ein Held, und sein Spieler umso mehr, mit Informationen zu seiner Heimatregion und auch darüber hinaus versorgt sein, um diese ins Spiel einbringen zu können. Über welche Informationen genau eure Helden verfügen dürfen, spricht ihr am besten gemeinsam mit euren Mitspielern und dem Meister ab. Hilfestellung bietet außerdem der Abschnitt **Was weiß mein Held über das Dornenreich?** auf Seite 126.

Wie kann ich einfach losspielen?

Deinen eigenen Helden und seinen Hintergrund kannst du mit den Informationen im Kapitel **Helden aus dem Dornenreich** ab Seite 129 selbst erstellen oder einen verdienten Recken Neues lernen lassen. Hier findest du neue Professionspakete, Sonderfertigkeiten, Liturgien und vieles mehr.

DAS DORNENREICH

»Tritt ein, oh reisender Sahib! Von weit kommst du her, nicht wahr? Das sehe ich dir an. Nimm Platz! Koste von unserem weit gerühmten Arangenscherbet, und dem bescheidenen Tee dieses Hauses sollst du dich auch nicht verwehren, oh Sohn des guten Geschmacks. Wahrhaft mannigfaltige Genüsse hat unser Land dir zu bieten!

Wie bist du nach Zorgan gelangt? Mit dem Schiff? Dann hast du bereits einen Blick auf den prachtvollen Spiegelpalast werfen können, den unser huldvolles Herrscherpaar sein Zuhause nennt. Und nach der langen Reise hast du sicher Hunger. Wie wäre es mit einer schmackhaften Tschuschuk? Oh Vater des knurrenden Magens, ich werde dir eine ganz besondere Mahlzeit zusammenstellen lassen. Welche Gewürze nutzt du in deiner Heimat? Ich verspreche dir völlig neue und ungeahnte Freuden für deinen Gaumen.

Was treibt dich nach Aranien? Ja, der Handel erblüht hier nach Phexens Willen wie kaum anderswo. Ah, wenn es dich nach Palmyramis verschlägt, musst du dort unbedingt das Marzipan probieren. Hier, ich habe noch etwas davon aufbewahrt. Äußerst schmackhaft, nicht wahr? Aber im Vergleich zu dem Werk der Meisterinnen aus Peranjabar kann selbst diese rahjagliche Köstlichkeit nicht bestehen.«

—Tarefas Sarjabaran, Wirt des Roten Kamels, 1040 BF

Ein Überblick über das Dornenreich

Wer vom zentralen Mittelreich nach Südosten reist, wer dem Lauf des Flusses Darpat zwischen Trollzacken und Raschtulswall hindurch folgt, wer Perricum linkerhand hinter sich lässt und unbeirrt weiter der Mittagssonne entgegen zieht, der tritt bald in eine andere Welt ein: ins märchenhafte Dornenreich, in das Mhaharanyat Aranien.

Wogende Weizenfelder künden noch heute davon, dass Aranien einst als Kornkammer des Raulschen Reiches bekannt war. Doch an ihrem Rand gehen die fruchtbaren Flussaue über in die schroffen Hänge des Raschtulswalls im Westen, in die kargen Hügellande Mhanadistans im Süden und in die tückischen Mangrovensümpfe der Elburischen Halbinsel.

Allerdings muss so manches Dorf mit herausragender Ernte einen hohen Preis für Peraines Segen zahlen, treten doch einige der Fluss- und Bachläufe Araniens regelmäßig über ihre Ufer und überschwemmen mitunter meilenweit das Land.

Seit Aranien vor einigen Jahrzehnten seine Unabhängigkeit vom Mittelreich erklärt hat, musste das Mhaharanyat sich gegen gleich zwei große Bedrohungen wehren: Im Osten des Reiches errichtete Dimiona von Zorgan, eine Anhängerin des Sphärenschänders Borbarad, mit Hilfe eines Splitters der Dämonenkrone das Moghulat Oron – eine götterlästerliche Schreckensherrschaft.



Unter großen Verlusten gelang es dem freien westlichen Teil des Mhararanyats, sich im Krieg-der-35-Tage gegen die nahenden Truppen des Moghulats zu behaupten und die Heptarchin zu stürzen. Just diese Gelegenheit, da die Truppen Araniens anderweitig gebunden waren, nutzte jedoch der novadische Zaubersultan von Gorien, Hasrabal ben Yakuban, um einige aranischen Gebiete Goriens seinem wachsenden Reich einzuverleiben.

Nicht einmal acht Jahre hatte das pervertierte Reich von Oron Bestand, und doch beschäftigen die Schrecken dieser Zeit die Menschen in Aranien bis heute. Auch an dem aranischen Herrscherpaar, Mhaharan Arkos II. Schah von Zorgan und seiner Gattin Mhaharani Eleonora Schahi von Aranien, der er den Großteil der Regierungsgeschäfte überlässt, ist die Zeitspanne der Heptarchie nicht spurlos vorübergegangen. Dennoch bemühen sie sich nach Kräften, ihr leidgeprüftes Reich in eine strahlende Zukunft zu führen.

Der Zauber der Tulamidenlande ist bereits hier, in ihrem nördlichsten Teil, deutlich zu spüren: Man kann anmutigen Rosendschinnen begegnen, die spektakuläre Kunst von Scharlatanen und Zaubertänzern bestaunen, und ewigjunge Hexen um ihren Rat und ihre Tinkturen ersuchen. Einzig Gildenmagier sind in Aranien bereits seit Jahrhunderten nicht besonders gut gelitten, und so gibt es im ganzen Reich nur eine einzige Akademie, nämlich die Schule des Seienden Scheins in Zorgan, die sich zur Großen Grauen Gilde des Geistes bekennt. Kaum jemand ahnt jedoch, dass die aranische Magierschaft sich seit der Zeit der Magierkriege in verborgenen Qabalyim organisiert und ihre Kunst weiterhin im Geheimen ausübt.

Aranien gilt dem Mittelaventurier als Tor zu den Tulamidenlanden, und man legt dort großen Wert darauf, sich kulturell mehr und mehr vom Raulschen



Reich abzugrenzen und zu den tulamidischen Wurzeln aus der Zeit um Bosparrans Fall zurückzukehren, als Aranien noch Haranija hieß. Das Land bringt zahlreiche Früchte und Schätze hervor, die als fremdländische Waren bis in die entlegensten Winkel Aventuriens gehandelt werden. Und obwohl seit der Zerschlagung von Dimionas Heptarchie Frieden und Wohlstand herrschen, ist es dem Mhaharanyat bisher nicht gelungen, den Schatten der Vergangenheit vollständig abzuschütteln.

Das Mhaharanyat Aranien im Überblick

»Eure Kaiserin bedeutet hier wenig, Sahib. Wir Aranier sind stolz auf unsere tulamidischen Wurzeln und unsere Unabhängigkeit. Haben wir es nicht auch ohne eure Hilfe geschafft, uns gegen die Schrecken Orons zu behaupten? Das Mhaharanyat blickt einer strahlenden Zukunft entgegen!«

—Amir ibn Albakra, Krieger aus Baburin, 1041 BF

»Eigentlich find ich's ganz richtig, dass die hier nicht mehr zum Reich gehören. Wollen ja offenbar mit Gewalt anders sein, mit ihren bunten Gewändern und der gestelzten Sprache. Und die prächtigsten Tempel sind die vom listigen Phex, nicht die von unserem Götterfürsten, wie es sich gehören würde. Und feilschen tun sie auch wie diese raffgierigen Tulamiden!«

—Balrik Hirschfurter, reisender Krieger aus den Nordmarken, neuzeitlich

Wegmarken: Das Quellgebiet des Barun-Ulah im Norden, der Fuß des Raschtulswalls im Westen, der Rand der Gorischen Steppe im Süden sowie das Perlenmeer und der Golf von Perricum im Osten begrenzen Aranien.

Was ist ein Setting?

Das Setting spiegelt das Leitmotiv einer Region wieder. Es bietet die Kulisse für jene Geschichten, die sich am besten in dieser Region spielen und soll ihre Themen und Motive unterfüttern. Du kannst deine Abenteuer besonders aranisch gestalten, indem du in ihnen bewusst Elemente des Settings verwendest.

Aranien ist das Tor zu den Tulamidenlanden. Nur wenige Helden aus den Weiten des Nordens oder dem tiefen Süden gelten hier als völlig fremd. Sie können sich in einem tulamidischen Kulturkreis bewegen, der durch Toleranz, Weltoffenheit und Zweisprachigkeit besticht. Zeige ihnen den Zauber der Tulamidenlande

in Architektur, blumiger Sprache, Zaubertänzen, Djinnen und magischen Artefakten.

Die duftende Blüte der aranischen Rose soll Helden und Spieler mit ihrer Schönheit bezaubern, doch sie hat auch scharfe Dornen, die diesem Buch seinen Namen geben. Hinter Schleiern und Illusionen gibt es verborgene Gefahren. Dazu gehören höfische Intrigen um Macht und Einfluss genauso wie konspirative und zwielichtige Organisationen. Qabalyim zählen dazu ebenso wie Zweckbündnisse des Adels und finstere Kulte.

Auf Aranien liegt der Schatten der Vergangenheit, des schweren Erbes Orons, der Magierkriege und des Großen Schwarms. So wirkt der Dorn der Erinnerung im Verborgenen bis heute nach.



Auch das Yalaiaad bis zum Mhanadidelta wird von Aranien beansprucht, Floesern am Gadangufer gilt als Vasallenstaat, ebenso Jindir, dass aber als unabhängig angesehen werden muss.

Landschaft: die Gorische Wüste mit der sie umgebenen Steppe, die Mangrovensümpfe des Yalaiaad, das fruchtbare Baburiner Becken, das Palmyrische Hochland, die Elburische Halbinsel mit ihren Steppen und Weizenfeldern, das Zorganer Kulturland

Wichtige Städte: Baburin (13.000), Barbrück (3.500), Elburum (9.500), Llanca (2.500), Malqis (1.000), Mendlicum (4.700), Nasir Malkid (2.200), Palmyrabad (4.000), Zorgan (20.000)

Bevölkerung: 680.000 Menschen (davon 170.000 Aranier mittelreichischer Herkunft) sowie etwa 8.000 Menschen im Vasallenstaat Floesern

Politische Zugehörigkeit: unabhängiges Königreich, regiert von Mhaharan Arkos Schah II. von Zorgan und Mhaharani Eleonora Schahi von Aranien

Regierungsform: Feudalherrschaft mit Lehenspyramide nach mittelreichischem Vorbild, verbunden mit tulamidischer Geldaristokratie und Sippenverbundenheit

Götterverehrung: Zwölfgötter (vor allem Peraine, Phex, Rahja und Rondra, regional Tsa, Efferd), Marbo, Kor, Levthan, Verehrung von Heiligen, teilweise urtulamidische Kulte und Überreste oronischer Belkelelanbetung

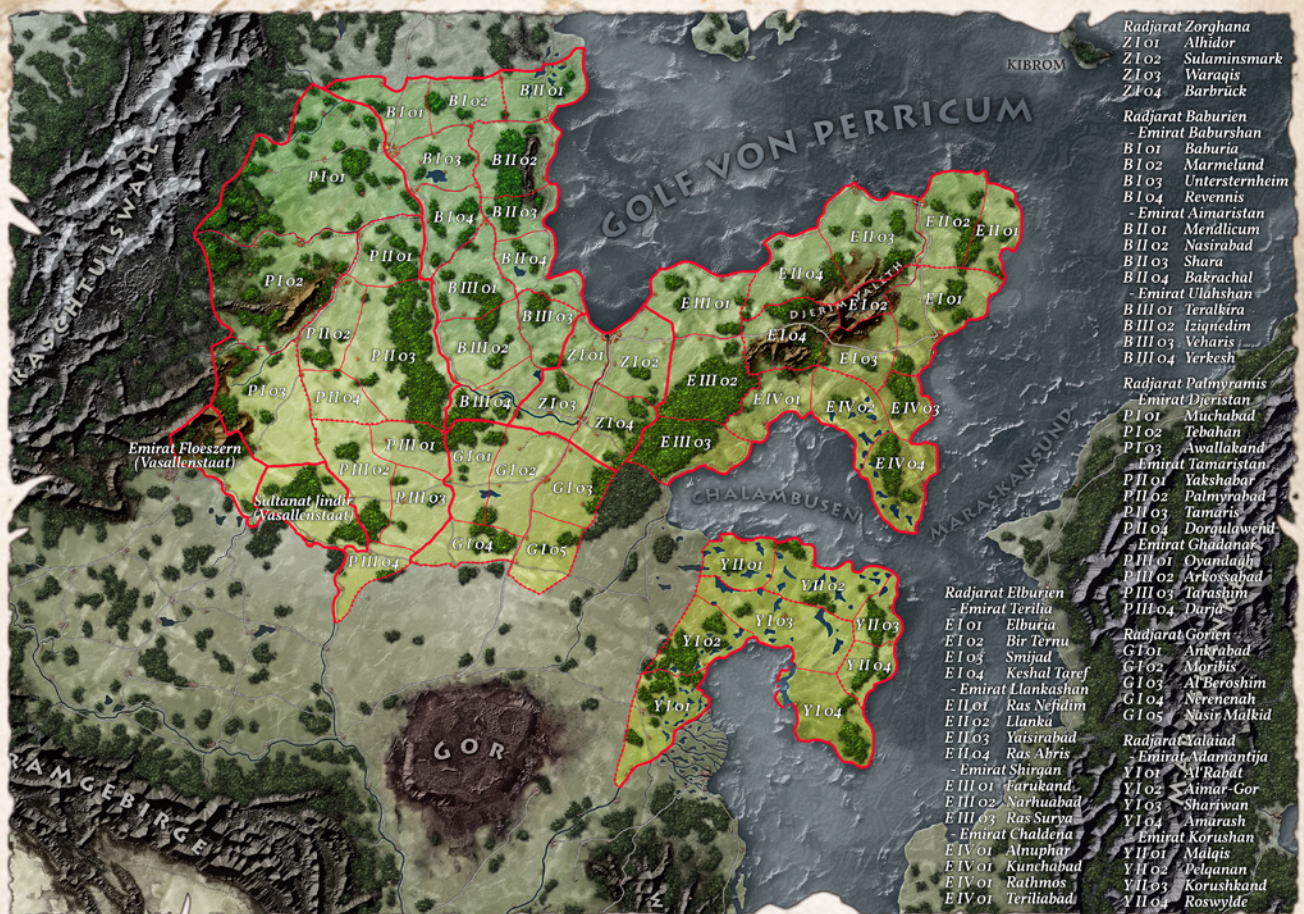
Handelsgüter: Edelsteine, Emaillé, Früchtebrot, Gemüse (vor allem Bohnen, Kohl, Knoblauch, Kürbis, Lauch, Linsen), Getreide (vor allem Mais, Reis, Weizen), Holz, Marzipan, Obst (vor allem Anconius- und Peraineäpfel, Birnen, Dörrobst, Orangen und andere Zitrusfrüchte, Quitten),

Pfeffer, Pferde, Salz, Tee, Teppiche, Wein (vor allem Aranischer Schlauchwein und Raschtulswaller), Zwiebeln

Irdische Vorbilder: Geschichten aus 1.001 Nacht und Erzählungen von Sindbad dem Seefahrer können gut als Inspirationsquelle dienen. Die Sonderstellung Araniens zwischen zwei unterschiedlichen Kulturkreisen lässt sich mit dem Selbstverständnis des Osmanischen Reiches oder des Mogulreichs in der frühen Neuzeit vergleichen. Geeignete Hintergründe aus der irdischen Geschichte, die eine passende Atmosphäre transportieren, sind das antike Perserreich, die ältere und jüngere Geschichte des indischen Subkontinents und vor allem die Kultur an der levantinischen Küste östlich des Mittelmeers.

Ein Held aus Aranien: Eine palmyrische Adlige, die bedenkenlos dem Müßiggang frönt; ein baburischer Sippenkrieger, dem rundergefallene Ehre über alles geht; eine geschickte Taschendiebin aus den Gassen Zorgans; ein weitgereister und weltoffener Karawanenbetreiber aus Niedergorien; eine schweigsame und vorsichtige Qabalothin der Töchter Niobaras; ein in der Heilkunst bewandelter Geweihter der Peraine, der sich dem Vorhaben verschrieben hat, die Nachwirkungen der oronischen Besatzung zu bekämpfen – all diese unterschiedlichen Helden teilen den Stolz auf ihre aranische Herkunft.

Aranien im Spiel: Während das Mhaharanyat Aranien in der Öffentlichkeit mehr und mehr danach strebt, sich von seinem früheren Hegemonen, dem Raulschen Reich, abzugrenzen und zu seinen tulamidischen Wurzeln zurückzukehren, florieren die Intrigen an den Höfen der Adligen. Derweil arbeiten andere Kräfte im



Verborgen die mystische Vergangenheit des Reiches Stück für Stück auf und stoßen dabei auf so manches Geheimnis, das sich als bedeutsam oder gar gefährlich erweisen könnte ...

Auch der unsichere Waffenstillstand mit dem novadischen Sultan Hasrabal ben Yakuban im Süden und zahlreiche konkurrierende Gebietsansprüche bieten einiges an Potenzial für Konflikte, die nur von Helden voller Tapferkeit und Weisheit aufgelöst werden können.

Die Radjarate & Vasallenstaaten Araniens

Radjarat Baburien (B)

Herrscher: Radjar Kharibet III. von Baburin

Emirate: Aimaristan, Baburshan, Ulashan

Wichtige Städte: Baburin, Marmelund, Mendlicum, Teralkira, Yerkesh

Radjarat Elburien (E)

Herrscher: Radjara Shanya ash Shaya

Emirate: Chaldena, Llankashan, Shirgan, Terilia

Wichtige Städte: Elburum, Llanka, Narhuabad, Yaisirabad

Emirat Floeszern, Vasallenstaat (F)

Herrscher: Emir Alim ibn Jikhaban

Wichtige Städte: Floeszern, Zedrakin

Radjarat Zorghana (Z)

Herrscher: Radjar Arkos Schah II.

Emirate: aktuell keine

Wichtige Städte: Anchopal, Chalukand, Nasir Malkid, Nerenenah

Sultanat Jindir

Herrscher: der Jindiro

Wichtige Städte: Jindir

Radjarat Palmyramis (P)

Herrscher: Radjara Rashpatani al'Kira

Emirate: Djeristan, Ghadanar, Tamaristan

Wichtige Städte: Dorgulawend, Palmyrabad, Ras'La-masshu, Tamaris, Yakshabar

Radjarat Yalaiaid (Y)

Herrscher: vakant

Emirate: nominell Adamantija, Korushan

Wichtige Städte: Aimar-Gor, Malqis, Pelqanan, Shariwan

Radjarat Zorghana (Z)

Herrscher: Radjar Amaryd al'Nabab von Aranien

Emirate: keine

Wichtige Städte: Alhidor, Barbrück, Zorgan

Jindir ist nur noch auf dem Papier ein Vasall Araniens, gehört aber ansonsten zum Setting von Mhanadistan.

Medienhinweise für das Spiel im Dornenreich

An dieser Stelle wollen wir dir einige Anregungen aus der irdischen Literatur, aus Film und Fernsehen und auch musikalische Werke an die Hand geben, die als Inspiration für das Spiel im Dornenreich dienen können. Viele der folgenden Werke können entweder Vorlagen für die Ausgestaltung eigener Abenteuer sein oder sie können die Stimmung im Spiel bereichern und das Setting am Spieltisch zum Leben erwecken.

Filme und Serien

- 1000 und eine Nacht (1945)
- Aladdin (1992)
- Arabian Nights – Abenteuer aus 1001 Nacht (2000)
- Hidalgo – 3000 Meilen zum Ruhm (2004)
- Kamasutra (1996)
- Königreich der Himmel (2005)
- Prince of Persia – Der Sand der Zeit (2010)
- Sindbads gefährliche Abenteuer (1973)
- Sindbads siebte Reise (1958)

Musikuntermalung

- Guilhem Desq: *Omen und Cicatrices*
- James Horner: Soundtrack zu *Die vier Federn*
- James Newton Howard: Soundtrack zu *Hidalgo*
- Jerry Goldsmith: Soundtrack zu *Der 13. Krieger*
- Jozef van Wissem und SQÜRL: *Streets of Tangier*
- Maurice Jarre: Soundtrack zu *Lawrence von Arabien*
- Ravi Shankar: *The Spirit of India*
- Shakira: *Ojos Así*
- Yasmine Hamdan: *Hal*

Bücher

- Biren Roy: *Mahabharata*
- Noah Gordon: *Der Medicus für urtulamidische Medizin und Gelehrte*
- Rudyard Kipling: *Dunkles Indien. Phantastische Erzählungen.*

- Terry Goodkind: *Das Schwert der Wahrheit: Das erste Gesetz der Magie* für die Stimmung bezüglich der Skorpionschwestern
- Tasha Suri: *Die Empire of Sand*

• Viele ältere Abenteuer und Romane sind in unserem Ebook-Shop unter www.ulisses-ebooks.de verfügbar.



Publikationen von Ulisses Spiele

- Die CD *Sphärenklang – das Dornenreich* des Komponisten Ralf Kurtsiefer bietet die passende und auf die Region und das Setting zugeschnittene Musik. 
- Im Abenteuer *Mondsilberne Mysterien*, das speziell zu dieser Spielhilfe verfasst wurde, können eure Abenteuer die jüngsten Ereignisse in der Region erleben und mehr über die das Geheimnis der Sphinx von Ras'Lamasshu erfahren.
- In *Hochzeit wider Willen* (aus der Abenteueranthologie *Drachenwerk & Räuberpack*) werden die Helden von dem allseits beliebten Karawansereibesitzer Taref as'Sarjabaran angeworben und müssen einen widerwilligen Heiratskandidaten von Zorgan nach Elburum eskortieren.
- Ebenso spielen zahlreiche Abenteuer älterer Regelditionen in Aranien, etwa *Borbarads Fluch*, *Schleiertanz* und *Schleierfall*, *Schleierspiel* (aus dem *Aventurischen Jahrbuch 1035 BF*), *Berge aus Gold*, *Der Schwur des letzten Sultans* und *Unter Skorpionen* (aus der Anthologie *Basargeschichten*).
- Einige Romane aus der Welt des Schwarzen Auges spielen in Aranien, so *Die Legende von Assarbad* von Jörg Raddatz, *Schatten aus dem Abgrund* und *Seelenwanderer* von Barbara Büchner, *Blutrosen* und *Zauberhafte Schönheit* (aus *Gassengeschichten*) von Heike Kamaris und Jörg Raddatz, *Im Schatten der Dornrose* von Bernhard Craw sowie die Kurzgeschichten *Die Zorganer Fragmente* (aus *Sternenleere*) und *Der rote Ritter* (aus *Fesseln der Lust*) von Alex Spohr.

Geographie

»Die Landschaft unseres Reiches lässt sich ganz vortrefflich mit dem Körper einer anmutigen Geliebten vergleichen. An den strahlendblauen, lächelnden Wassern des Golfes von Perricum liegt das prachtvolle Zorgan, dem Euer Blick als erstes gelten sollte. Wenn Ihr an der geschwungenen Küste entlangwandert, erreicht ihr Elburien, ein vielschichtiges Land voller aufregender Kontraste. Als besonders reizvoll müssen wohl die Hügel von Palmyramis gelten, das sich unbestreitbar auch als die süßeste Region Araniens beschreiben lässt. Und im Süden, jenseits von wild wuchernden und unberührten Wäldern, üben die Feuchtgebiete des Yalaiad eine ganz eigene Anziehungskraft aus – meint Ihr nicht auch?«
—Yasmina saba-es-Sulef, Rahjagewehte



Das Herrscherpaar von Aranien gebietet über ein dicht besiedeltes Reich mit überaus abwechslungsreichen Landschaftentypen, und nicht minder uneinheitlich stellt sich die Bevölkerung des Mhaharanyats dar. Hält man im nördlichen Baburien stolz Rondras Traditionen aufrecht, hat man im Süden mittlerweile gelernt, sich mit den novadischen Besatzern zu arrangieren. Während im Westen ein müßiges Leben im Dienst der schönen Künste als besonders wertvoll gilt, wird in den Flusstälern die tägliche harte Arbeit auf dem Feld als höchster Lohn der Götter genannt. Ein gut ausgebautes Netzwerk von Handelsrouten durchzieht das Land, und auf den Flüssen und auf dem Meer blüht der Transport von Waren und Personen. Wer auf den Straßen unterwegs ist, kann stets innerhalb einer Tagesreise eine traviagefällige Herberge oder eine willkommene Karawanserei erreichen.

Als Verlängerung der Reichsstraße III ab Perricum dient eine alte mittelreichische Kronstraße, die in Araniens als *Barun-Ulah-Straße* bekannt ist und am gleichnamigen Fluss entlang bis nach Zorgan führt. Ab da windet sich die *Elburnia* durch das Djerim Yaleth-Gebirge hindurch bis nach Elburum. Von der Hauptstadt Zorgan aus führt zudem auf direktem Wege die *Transaranica* bis ins gorische Anchopal, das jedoch seit mehreren Jahren von novadischen Truppen besetzt ist.

Im Herzen des Reiches liegt das landwirtschaftlich komplett erschlossene **Zorghana**. Hier hat sich der Mensch die Natur fast vollkommen untertan gemacht. Getreidefelder, Gemüsebeete und Obsthaine bedecken den fruchtbaren Boden soweit das Auge reicht – und soweit die strahlenden Städte und Dörfer Platz dafür lassen.

Das Radjarat **Baburien** östlich des Flusses Barun-Ulah gilt als eine der ertragreichsten Regionen Aventuriens. Hier gedeihen Weizen und Peraineäpfel ebenso prächtig wie die Rinder, Pferde und Schafe, die auf saftigen Wiesen zwischen urtümlichen Wäldern grasen. Auch Weinberge sind hier kein seltener Anblick.

Zu Zeiten der oronischen Besatzung befand sich die Halbinsel von **Elburien** fest in der Hand der Heptarchin Dimiona von Zorgan. Noch heute sind Überreste der Dornenhecke, die einst das Gebiet des Moghulats Oron absteckte, zu sehen. Während die nördliche Küstenregion in Fruchtbarkeit und Besiedelung den westlichen Gebieten in nichts nachsteht, sind hier jedoch ebenso einsame Wildnis, mückenreiche Sümpfe und

die unwirtlichen Berge des Djerim Yaleth-Gebirges zu finden.

Den westlichsten Teil Araniens machen die Täler und Hügel von **Palmyramis** aus. Zwischen den einsamen Hängen des Raschtulswalls und den Ebenen im Norden und Osten erstrecken sich hier pittoreske Tee- und Arangenplantagen, aus denen sich hier und da Dörfer und Klöster inmitten von ausladenden Gartenanlagen erheben. Doch je weiter man nach Westen vordringt, umso wilder und abweisender wird die Gegend.

Eine aranische Exklave stellt die Region südlich des Chalambusens dar, die als das **Yalaia** bekannt ist. Zwar stehen nur Teile davon unter aranischer Kontrolle, trotzdem gibt das Zorganer Herrscherpaar seinen Anspruch auf die von Mangrovensümpfen und Steppen geprägte Halbinsel nicht auf.

Einst erstreckte sich das aranische Herrschaftsgebiet bis an den Rand der Gorischen Wüste im Süden, doch seit vielen Jahren halten die novadischen Truppen des Zaubersultans Hasrabal weite Teile **Goriens** besetzt. Je mehr man sich von Norden aus dem drohend am Horizont thronenden Tafelberg der Gor nähert, desto karger wird die Steppe, deren Ausläufer sich jedoch durchaus gut für die Straußenzucht eignen.

Auf dem Gebiet des aranischen Vasallenstaats **Floesern** gehen die fruchtbaren Flussauen bereits allmählich in von Kakteen und Zedern bewachsene Hügellandschaften über, die an das vergleichsweise karge Mhanadistan erinnern.

Klima & Wetter

Nicht nur kulturell kommt Aranien eine besondere Stellung zwischen zwei machtvollen konkurrierenden Einflüssen – dem Raulschen Reich im Norden und den Tulamidenlanden im Süden – zu. Auch klimatisch bildet das Mhaharanyat eine Übergangszone zwischen diesen beiden unterschiedlichen Weltgegenden. Die Lande der Tulamiden sind für ihr heißes Klima bekannt, und Aranien stellt dabei keine Ausnahme dar – obgleich es für den Mittelländer doch noch weitaus erträglicher ist als etwa die sengende Hitze der Khôm oder die feuchte Schwüle Thalusiens. Und auch die außerordentliche Fruchtbarkeit des aranischen Bodens kommt nicht von ungefähr.

Der Jahreslauf

Vor allem in Baburien sind die Auswirkungen der **Jahreszeiten**, wie sie in Mittel- und Nordaventurien bekannt sind, deutlich zu spüren. Die Sommer mögen ein wenig heißer sein, die Winter bringen kaum Schnee mit sich, dennoch unterscheidet sich der Rhythmus des Lebens hier kaum von jenem im Mittelreich.

Weiter südlich hingegen bestimmt ein ganz anderes Phänomen den Puls der Landwirtschaft: Zweimal im Jahr lässt die **Regenzeit** alle Flussläufe Araniens anschwellen, oft gar über die Ufer treten: Das erste Mal zur Schneeschmelze im Tsa oder Phex, wenn gleichzeitig

heftige Winde aus dem Süden die Regenwolken der Waldinseln bis nach Tobrien treiben; dann ein weiteres Mal mit starken Unwettern und machtvollen Gewittern im Ronda oder Efferd.

So mancher Bauer gibt seine Behausung bereitwillig der zerstörerischen Kraft des Wassers preis, lässt der Fluss, wenn er sich letztendlich wieder beruhigt, doch stets äußerst peraingefalligen Uferschlamm auf den Feldern zurück. Was macht es angesichts dieser Gnade Peraines schon, zwei Mal im Jahr eine neue Kate zusammenzimmern zu müssen?

In der Nähe der großen Flüsse, wo die Regenzeit entsprechend gravierendere Auswirkungen hat, sind deshalb vielerorts Ackerpflanzen verbreitet, die zweimal im Jahr eine Ernte erlauben.

Das Wetter

Außerhalb der Regenzeiten ist das Klima in Aranien mild und warm, in den Sommermonaten vor allem in Niedergorien geradezu heiß. Sanfte Regenschauer an der Küstenregion sind häufig. Einige der Wolken, die sich im Golf von Perricum bilden, werden vom beständig pustenden *Siral*, einem leichten Nordostwind, ins Landesinnere befördert und regnen dann an den Hängen der Hügel und Gebirge ab, womit sie letztlich die zahlreichen Flüsse des Landes speisen.

Rund um den Chalambusen ist der Siral etwas schwächer, die Luft ist feuchter und stickiger, das Land sumpfig. Südwestlich davon bedecken Winde vom Tafelberg der Gor her die Steppe langsam, aber stetig mit

trockenem rötlichem Staub. Und an manchen Tagen ist gar in ganz Aranien der glutheiße Hauch der Khômwüste zu spüren, der als *Rastullahs Atem* Flugsand aus dem Land der Novadis bis zum Perlenmeer trägt.

Weg & Steg

Der blühende Fernhandel ist ein gewichtiger Grund für Araniens Wohlstand, und so überrascht es wenig, dass zahllose gut ausgebaute Straßen und Wege die vielen Städte und Dörfer des dicht besiedelten Königreiches miteinander verbinden. Einige von ihnen, die sogenannten *Kronstraßen*, sind gar auf ihrer ganzen Länge gepflastert. Die bedeutendste davon ist wohl die *Barun-Ulah-Straße*, die Zorgan mit dem Mittelreich verbindet.

Bereits vor der oronischen Besatzung hat die *Elburnia*, die von Zorgan nach Elburum führt, im Laufe der Zeit an Bedeutung verloren, doch seit der Befreiung der Elburischen Halbinsel wurden einige Anstrengungen unternommen, die Straße wieder für den Handelsverkehr herzurichten. Ein ähnliches Schicksal hat die *Oronia* zwischen Elburum und Llanka zu beklagen, für deren Wiederaufbau bislang noch niemand aufkommen wollte. Der Warenverkehr zwischen den drei Städten ist meist leichter, schneller und günstiger über das Perlenmeer zu bewerkstelligen.

Durchgängig in Gebrauch und darum besser instandgehalten ist die *Transaranica* von Zorgan nach Anchopal. Auch wenn letzteres zur Zeit von novadischen Truppen besetzt ist, stellt die Straße dennoch einen wichtigen Pilgerweg für Perainegläubige dar. An ihrer Seite verläuft die *Middaq Zorrigan*, der „Zorganer Ackerweg“, der unterwegs an einigen kleineren Schreinen der Gütigen entlangführt.

Weitere gepflasterte Kronstraßen sind die *Westaranische Karawanenroute* von Revennis über Floeszern nach Fasar und die *Süddaranische Karawanenroute* von Fasar am Ufer des Gadang entlang und dann gen Osten bis nach Nasir Malkid.

Reisen auf dem Wasser

Gerade während der Regenzeiten kann es durchaus vorkommen, dass weniger gut befestigte Straßen durch die Überschwemmungen unpassierbar werden. Nicht zuletzt deshalb stellt die Schifffahrt in Aranien eine beliebte Art der Fortbewegung dar, denn die meisten größeren Städte des Reiches besitzen einen See- oder zumindest einen Flusshafen, und der Golf von Perrium ist meist ruhig und leicht befahrbar. Um selbst bei Hochwasser sicher und geschickt den Barun-Ulah zu befahren, bedarf es jedoch eines mutigen und erfahrenen Kapitäns.

Seit dem Ende der „Blutigen See“ im nördlichen Maraskansund ist das Perlenmeer wieder sicherer geworden und wird zunehmend wieder für den Handel genutzt. Dies machen sich einige zwielichtige Banden vom Osten der Elburischen Halbinsel zunutze, die als Seeräuber auf Kaperfahrt gehen.

Reisen über Land

Die gepflasterten Kronstraßen sind meist das ganze Jahr über mit Karren befahrbar, nur bei besonders starkem Hochwasser kommt der Warentransport von der Küste ins Landesinnere gelegentlich für einige Tage zum Erliegen. Über stark frequentierte Straßen werden so Unmengen an Waren zwischen dem Mhaharanyat Aranien und dem Mittelreich im Norden, den mhanadischen Stadtstaaten im Westen und den übrigen Ländern der Tulamiden im Süden hin- und hertransportiert. Es kommt nur selten vor, dass ein Händler vergeblich nach Gesellschaft auf der Reise sucht, und die größte Gefahr auf vielen Streckenabschnitten geht von oft überteuerten Karawansereien und Gasthäusern aus.

Von ganz anderer Art jedoch ist eine Reise abseits dieser Hauptverkehrswege. In den sumpfigen Mangrovenwäldern des Yalaiad haben sich bis heute Trupps abtrünniger Söldner gehalten, die noch immer dem untergegangenen Moghulat Oron die Treue halten. Räuberische Banden von Ferkinas verbergen sich in der Wildnis der Elburischen Halbinsel und im



Bergland des Djerim Yaleth-Gebirges. Ehemals sorgfältig gepflegte Straßen verfallen zusehends, zwielichtiges Volk erhebt Zölle, an der Küste treiben Piraten und Schmuggler ihr Unwesen.

Und wer sich zu weit in die menschenleere Wildnis im westlichen Palmyramis oder ins Hinterland des Yalaiaad wagt, der sollte sich nicht wundern, wenn er den wilden Tieren dort zum Opfer fällt.

Grenzen

Aranien hat eine bewegte Vergangenheit hinter sich, denn seit jeher schielen seine mächtigen Nachbarn eifersüchtig auf das ertragreiche Land. Nicht weiter verwunderlich ist es daher, dass man in unterschiedlichen Reichen oft auch verschiedener Meinung über den genauen Grenzverlauf ist. Als die einzigen unumstößliche Begrenzungen des Mhaharanyats müssen wohl der Golf von Perricum und der Maraskansund gelten, denn überall sonst ist der genaue Verlauf der Grenzen eher Auslegungssache. Im Süden sind weite Teile Goriens den Expansionsbestrebungen von Hasrabal ben Yakuban, dem novadischen Sultan von Gorien, zum Opfer gefallen und stehen bereits seit Jahren unter novadischer Besatzung. Seinen Anspruch auf die Region will Aranien dennoch nicht aufgeben. Auch die Stellung des Yalaiaad als aranisches Radjarat ist alles andere als gesichert, wird es doch ebenso von Hasrabals und wie vom Großfürstentum Khunchom beansprucht, wobei in Aranien die Unabhängigkeit des Letzteren mitunter noch immer nur grimmig zähneknirschend anerkannt wird.

Eine Pufferzone zum wilden Flickenteppich der Stadtstaaten Mhanadistans bilden zwei offiziell eigenständige Staaten: das Emirat Floeszern und das Sultanat Jindir. Floeszern gilt mehr oder minder als Vasall der aranischen Krone, Jindir hingegen lässt kaum noch Steuergelder nach Zorgan fließen. Nicht weniger umstritten ist, wie weit der Einfluss der Radjara von Palmyramis nach Westen ins Bergland vor dem Raschtulswall, nach Djeristan, hineinreicht. Selbst an der Grenze zur mittelreichischen Markgrafschaft Perricum im Norden hat sich schon so mancher Beamter oder Chronist von widersprüchlichen Angaben zur Gebietszugehörigkeit auf beiden Seiten der Grenze verwirren lassen, denn vertragliche Vereinbarungen mit dauerhaftem Bestand sind lange Zeit nicht geschlossen worden. Allerdings konnten sich die Kaiserin und das aranische Königspaar in einem bemerkenswerten diplomatischen Gараданzug einigen, sodass Ras'Lamasshu die letzte Stadt in aranischer Hand ist, während Burg Geyersruh zum Mittelreich gehört und die Städte Morganabad und Es-lamskesh unter mittelreichischer Verwaltung bleiben, Aranien im Gegenzug jedoch einen Teil der Steuereinnahmen und Handelserleichterungen erhält.

Wegstrecken

Im Folgenden haben wir einige häufige Reisestrecken im Dornenreich zusammengestellt. Bei Reisen zu Fuß,

zu Pferd und zu Schiff auf dem Meer werden die im **Regelwerk** auf Seite 349 angegebenen Tagesstrecken für Berechnungen herangezogen. Reisen die Helden auf dem Fluss, beträgt die zurückgelegte Distanz stromab 40, stromauf 20 Meilen am Tag.

Strecke	Entfernung	zu Fuß	zu Pferd	flussauf	flussab	zur See
Anchopal-Chalukand	180	6	3,5	-	-	-
Anchopal-Nasir Malkid	65	2	1,5	-	-	-
Anchopal-Palmyrabad	290	9,5	6	-	-	-
Baburin-Mendlicum	80	2,5	1,5	-	-	-
Baburin-Palmyrabad	100	3,5	2	-	-	-
Baburin-Zorgan	185	6	3,5	-	-	-
Baburin-Zorgan (Fluss)	250	-	-	12,5	6	-
Chalukand-Elburum	210	7	4	-	-	-
Chalukand-Elburum (See)	240	-	-	-	-	2,5
Elburum-Llanka	70	2,5	1,5	-	-	-
Elburum-Llanka (See)	170	-	-	-	-	2
Elburum-Zorgan	165	5,5	3,5	-	-	-
Floeszern-Nasir Malkid	160	5,5	3	-	-	-
Floeszern-Palmyrabad	125	4	2,5	-	-	-
Llanka-Mendlicum (See)	200	-	-	-	-	2
Llanka-Zorgan (See)	200	-	-	-	-	2
Mendlicum-Zorgan	140	4,5	3	-	-	-
Mendlicum-Zorgan (See)	120	-	-	-	-	1
Nasir Malkid-Zorgan	130	4,5	2,5	-	-	-
Palmyrabad-Zorgan	240	8	4,5	-	-	-

LAND & LEUTE

»Oh Aranien, das ist mehr als nur Zorgan, Sahiba! Hier in Zorgan begegnet man zwar der ganzen Welt und ist ganz nahe bei unserer Mhaharani, aber wenn ihr Aranien erleben wollt, dann müsst ihr reisen. Weltoffener als hier wird es nicht mehr und nirgendwo anders werdet ihr größere Söhne und Töchter des Gleichmuts finden. In Zorgan kann jede sie selbst sein.

Doch Aranien ist aus fünf Völkern entstanden und heute sind es noch mehr. Allein in Baburien findet ihr eine tsagefällige Vielfalt unter Rondras Segen, ach dem aller Zwölfe – kein Landstrich hat wohl mehr Heilige hervorgebracht und mehr Völkerschaften. Da gibt es Baburen und Nebachoten, Mittelländer und Aranier, sogar Ferkina. Von den Stämmen will ich gar nicht erst anfangen, aber verwechselt nie einen Aimaristani mit einem Kharaman.

In Palmyramis sind die Leute weniger aufbrausend, zumindest die im Tal, in den Bergen sind es praktisch Wilde, wie im ältesten Tulamidistan. Die Tal-Palmyrenerinnen wissen den heimeligen Luxus zu schätzen und lassen es sich am Leibesumfang ablesen. Ja, besonders die Frauen – was in Zorgan einem Mann gut zu Gesicht stehen würde, zeigt die Palmyrener Dame lieber am eigenen Leib. Mein Leben wäre es nicht, ich Tochter der Wanderlust reise zu gern. Ob auf dem Rücken eines Kamels durch die Gori-sche Steppe, dem eines Pferdes über die Transaranica oder mit einem Floß den Gadang herunter. Sogar auf dem Rücken eines Elefanten habe ich schon das Yalaiaad erkundet, wo sie es nicht wahrhaben wollen, dass sie zu Aranien gehören.

Aussuchen kann Frau es sich nicht, das haben auch die Elburier gelernt. Die sind verschoben wie eh und je, wahre Kinder der Unfreundlichkeit. Mit ihnen ist kein gutes Geschäft zu machen. Aber etwas Mitleid habe ich ja schon, nach den schweren Zeiten. Ihr hört, Sahiba, es gibt viel zu entdecken in unserem Mhaharanyat. Ich kann es euch kaum beschreiben, wie es ist, an den Quellen des Gadang zu stehen, den Bergwind Djeristans im Gesicht zu spüren, im Heiligen Hain der Peraine zu beten oder im Dunkel des Schattenwaldes zu stehen. Ihr müsst selbst aufbrechen und Aranien erkunden! Mit etwas Phexgeschick werdet ihr auch noch reich dabei! Denn unser Land ist mit vielen Schätzen gesegnet, die man sich andernorts kaum vorzustellen vermag. Wir können uns glücklich schätzen, in einem so schönen Land zu leben.«

—Ayshira Oyan, Fernhändlerin aus Zorgan, 1039 BF



Die nachfolgenden Symbole werden dir helfen, die beschriebenen Ortschaften den Radjaraten zu zuordnen:



für das Radjarat Zorghana



für das Radjarat Baburien



für das Radjarat Elburien



für das Radjarat Palmyramis



für das Radjarat Yalaia



für das Radjarat Gorien



für den Vasallenstaat Floeszern

Radjarat Zorghana

Lage: Umland der Stadt Zorgan entlang der Küste und Barun-Ulah, zwischen Farsh Uruch-Wald und Yerkesh gelegen

Bevölkerung: 50.000 Menschen, davon ca. 10.000 Araner mittelreichischer Herkunft, außerdem ein paar Dutzend Zwerge und noch weniger andere Nichtmenschen

Wichtige Städte: Alhidor (1.000), Barbrück (3.500), Zorgan (20.000)

Besonderheiten: Zorgan als alles überstrahlendes Juwel der Region, dichtes Kulturland, großer Einfluss der Mada Basari auf Landwirtschaft und Handel, Zentrum der Macht in Aranien und Schauplatz von Intrigen, neue Untertanen aus dem Volk der Baburen durch das Beyrounat Waraqis, viele Händler und Reisende

Handels Güter: Druckwerk, Gemüse, Kunsthandwerk, Mechanik, Obst (vor allem Zitrusfrüchte), Schmiedewaren, Stoffe, Teppiche, Weizen, über Zorgan Handels Güter aus aller Herren Länder

Verkehrswege: Brücken über den Barun-Ulah in Zorgan und Barbrück, Transaranica von Zorgan nach Anchopal, Elburnia von Zorgan nach Elburum, Kronstraße von Zorgan nach Perricum, Zorgan ist allgemein ein Knotenpunkt von Verkehrs wegen

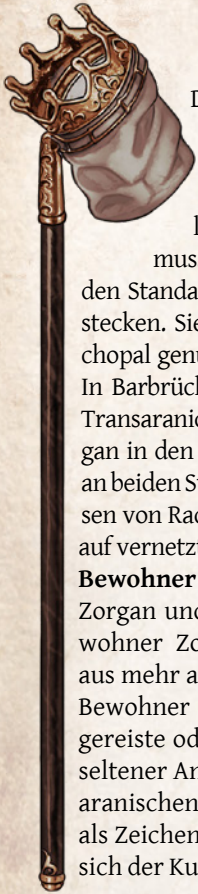
Im Umland der Hauptstadt Zorgan ist die Zentralmacht der Mhaharani stark, ihr Sohn Amaryd herrscht als Radjar über den reichen Landstrich und übt sich in der Staatsführung. Die Garden von Radjar, Königin und Mada Basari sorgen für Sicherheit. Mit der Stadt Barbrück und dem Hauptsitz in Zorgan hat der phexgefällige Handelsbund Mada Basari sein Zentrum ebenfalls in der Region und kontrolliert einen der wichtigsten Handelsknotenpunkte Araniens. Auch im Hafen von Zorgan sind die Agenten der Mada Basari aktiv, doch stellt der Orden hier bei weitem nicht die einzigen Händler, Karawanen und Schiffe. Aus ganz Aventurien treffen jene in Zorgan zusammen und machen die Metropole zu einem bunten Schmelztiegel und die Karawansereien Zorghanas zu Kulturtreffpunkten.

Auch die Hofhaltung der Mhaharansfamilie prägt die Region, ob man Angehörige des Hofes auf der Jagd oder bei Reisen in andere Provinzen sieht, bei Hoflieferanten einkauft oder in Konflikt mit ihren Jagd- und Handelsprivilegien kommt. Malerische Paläste und Parks, wie



aus tulamidischen Märchen, bieten dem Hofstaat und seinen Gästen Unterkunft und Ablenkung, sind aber gleichsam immer wieder Schauplatz konspirativer Treffen und Intrigen.

Flora & Fauna: Die Fische im Perlenmeer und die Vögel am Himmel stehen nicht unter der Herrschaft des Menschen, doch sonst gibt es in Zorghana kaum Tiere, die nicht vom Menschen leben oder ihm dienen. Seien es Ratten in Speichern und Gassen, die sich von Abfällen ernähren, von Wildhütern gepflegte Jagdwildbestände oder Herden von Reitpferden, Rindern und Schafen. Zorghana ist fruchtbares Kulturland mit wogenden Weizen- und Baumwollfeldern, unterbrochen von blühenden Obsthainen und Gärten. In der Sulhaminsmark, an der Grenze zum einstigen Oron, finden sich immer wieder wilde Rosen, die auf den Feldern wuchern und Bäume zu ersticken drohen: Überreste der großen



Dornenhecke, die einst die Länder trennte. Ob man sie wie Unkraut behandeln darf, ist unter Rahjanis umstritten.

Weg & Steg: Im Herzen Araniens laufen viele Handelswege zusammen. Die Transaranica muss sich von Zorgan bis Nasir Malkid nicht vor den Standards einer mittelländischen Reichsstraße verstecken. Sie wird unter anderem als Pilgerweg gen Anchopal genutzt und von unzähligen Schreinen gesäumt. In Barbrück trifft die Kronstraße aus Perricum auf die Transaranica, und quer auf den Barun-Ulah, der in Zorgan in den Golf von Perricum mündet. Händler müssen an beiden Stellen ihren Zoll entrichten und füllen die Kassen von Radjar und Mada Basari. Einfache Bauern reisen auf vernetzten kleinen Landstraßen und Ackerwegen.

Bewohner & Siedlungen: Abseits der Metropole Zorgan und der Handelsstadt Barbrück leben die Bewohner Zorghanas in kleinen Dörfchen, die selten aus mehr als ein oder zwei Sippenhöfen bestehen. Die Bewohner sind bäuerlich, aber aufgeschlossen, Weitgereiste oder Adlige sind in Zorghana immerhin kein seltener Anblick. Im Radjarat herrschen die typischen aranischen Geschlechterverhältnisse vor und es gilt als Zeichen des Reichtums einer Frau, wenn ihr Mann sich der Kunst und dem Wissen widmen kann und dies

mit einem gewissen Leibesumfang zur Schau stellt.

Die Baburen des frisch in Zorghana eingegliederten Beyrounats Waraqis, die zum als zaubermächtig geltenden Stamm der Ulashani gehören, haben Amaryd die Treue geschworen. Doch es ist vor allem der Einfluss seines Onkels Kharibet, der sie es hinnehmen lässt unter der Herrschaft einer fremden Provinz zu leben.

Wirtschaft & Handel: Barbrück und Zorgan bestimmen die Wirtschaft der Region. In Barbrück wird das Korn aus dem Umkreis gemahlen und die Bauern erhalten bessere Preise als sie die kleinen Mühlen der Dörfer bieten können. In Zorgan schaffen Handwerker begehrte Waren und veredeln Rohstoffe aus ganz Aranien. Obwohl die Städte schier unersättlich scheinen, reisen doch viele Erzeugnisse der Äcker in Schiffsbäuchen in fremde Länder.



»Hier zeigte uns Peraine, dass Leben wichtiger ist als Reichtum. Als Dimiona versuchte, die Familie Phraisop zu ermorden, sprang aus dem Achat Al'Dabar, der einst die Raulskrone zierte, ein Apfelbaum, in dem sich Leatmon, der heutige Hüter des Lebens, verstecken konnte.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter

Radjarat Baburien



Lage: nördlichste Provinz Araniens, zwischen Raschtulswall und dem Meer, südlich der Linie Morganabad – Eslamskesh

Bevölkerung: 200.000 Menschen, davon ca. 100.000 Aranier mittelreichischer Herkunft, außerdem einige Dutzend Zwerge und noch weniger andere Nichtmenschen

Wichtige Städte: Baburin (13.000), Marmelund (1.000), Mendlicum (4.700), Teralkira (1.100), Yerkesh (1.300)

Besonderheiten: Stämme der Baburen und einige Nebachoten, viele Mittelländer, Ruinen der Grenzmauer, Wald der Milden Schwestern, Donnersturmfelder, zahlreiche Lokalheilige, fruchtbares Baburiner Becken, Relikte der Sumurrer, Sippenburgen

Handels Güter: Korallen, Meerscham, Pfeffer, Riesentränen, Salz, Schiffe, Schmiedewaren, Stoffe, Vieh, Wein, Weizen, Zitrusfrüchte

Verkehrswege: Kronstraße am Barun-Ulah, Landstraße von Morganabad nach Veharis, Küstenstraße von Mendlicum nach Zorgan, Schifffahrt auf dem Barun-Ulah und an der Küste

Der ertragreiche Norden Araniens ist durch die Nachbarschaft zu den Mittelreichern, den „Raulschen“ geprägt. Vor 1.900 Jahren nahm Rondra ihren Segen von Nebachot, das heute eine mittelreichische Stadt ist. Seitdem ist das Volk des alten Nebachot in Baburen und

Nebachoten gespalten. Die meisten der traditionellen Sippen Baburiens gehören zu den Baburen.

In Baburien thronen mittelländische Burgen über tulamidischen Sippenvierteln und Spitzgiebel wechseln sich mit Flachdächern ab. In den Schänken reicht man Pid-da mit Hartwurst und Raulsche stoßen mit Baburen an, ob im Becher nun Schlauch- oder Landwein schwappt. Es herrscht eine gute Nachbarschaft und viele Baburier sind stolz, dass sich hier das Beste aus vielen Kulturen vereint. Falsche Worte können jedoch an alte Fehden und vergangene Schmach erinnern.

Bei allem Reichtum Baburiens bleiben aus altem Glaube einige Landstriche gänzlich ungenutzt. Das Land südlich des Barun-Ulah, dessen Name „Strom des Boron“ bedeutet, gilt als Reich der Toten. Dort stehen Gräber, Nasuleen und Nekropolen, keine Felder und nur wenige Häuser.

Flora & Fauna: Im Norden ist das Land von weiten Wiesen und Wäldern geprägt, wie man sie ebenfalls im Mittelreich findet. Am Barun-Ulah, wo das Land zum Baburiner Becken absinkt, stehen Weizen und Peraineäpfel dicht an dicht und erbringen in zwei Ernten pro Jahr riesige Erträge. Kaum ein Ort Aventuriens ist so von Peraine gesegnet wie dieser. Abseits der mit Kanalsystemen bewässerten Felder folgen Wiesen und Steppen, auf denen Herden von Rindern, Schafen und Pferden grasen, während die Hänge dicht mit Wein bewachsen sind. Anders als im Rest Araniens ist Ziegenhaltung in Baburien erlaubt und führt immer wieder zu Schäden an Feldern und Weinbergen.

Im Wald der Milden Schwestern (☛ 170), zwischen Baburiner Becken und Küste wird seit uralten Zeiten aus Angst vor Efferds Zorn kein Holz mehr geschlagen. So konnte sich ein Urwald mitten im aranischnen Kulturland halten. Hier finden sich seltene Tiere, die als Zeichen von Tsas Gunst gelten.

Zwischen den kahlen Salzbergen und der Küste am Golf von Perricum gibt es wenig Landwirtschaft und kaum noch Wälder. Die Menschen leben vom Meer und vom Handel und halten genügsame Tiere. Das Wasser des Golfs ist reich an Fischen und Korallen, die auch Perldrachen zu schätzen wissen.

Weg & Steg: Die Grenze zwischen Araniern und Perriern ist heute größtenteils offen, nur nahe der wichtigsten Städte gibt es noch Mauern und Landwehren, um dem grassierenden Schmuggel entgegenzuwirken.

Die Kronstraße entlang des Barun-Ulah trifft in Baburin auf eine ausgebaute Straße, die im Mittelreich auf die Reichsstraße nach Perricum trifft. Von der Kronstraße geht bei Revennis die Westaranische Karawanenroute nach Fasar ab. Viele Waren werden auf dem Barun-Ulah und kleinen Landstraßen transportiert. An der Küste sind Boote und Schiffe schneller und bedeutender als Straßen.

Bewohner & Siedlungen: In Gebäuden wie Aussehen der Bewohner mischen sich mittelreichische und tulamidische Einflüsse. Wobei die tulamidischen den Barun-Ulah hinab zunehmen. Sippenburgen krönen viele Hügel und sind Symbole der Macht traditionsreicher Familien und Fluchtpunkt, wenn Fehden in Gewalt ausbrechen. Generell sind die Baburiner gastfreundlich und aufgeschlossen.

Ehre ist den Baburiern wichtig und im Umgang miteinander gilt es, den eigenen Status zu wahren und nicht zu schnell klein bei zu geben. Für Entscheidungen braucht es entsprechend Zeit und als Bittsteller sollte man geduldig sein und nicht drängen, will man nicht das Gegenteil des Gewünschten erreichen.

Die Götter, allen voran Rondra, spielen eine große Rolle im Leben der Baburier. Hier offenbarte sie sich den Menschen und hier starteten das erste und das letzte Donnersturmrennen, in denen der Held Leomar von Baburin sein Schicksal erfüllte. So stehen Kämpfer in hohem Ansehen. An der Küste wird Efferd in besonderen Ehren gehalten, denn er gilt als Mittler zu den anderen Göttern, der Frevel mit Dürre oder Überschwemmung bestraft. Auch den Milden Schwestern Peraine, Rahja und Tsa, die das Land reich beschenkt haben, sind die Baburier in Dankbarkeit verbunden. Die Nebachoten versagen sich seit Jahrtausenden der Verehrung Rondras und beten stattdessen zum blutigen Kor.

Wirtschaft & Handel: Die Früchte des Landes, Weizen, Peraineäpfel, Wein und Gewürze werden über Fluss, See und Straßen in ferne Länder verkauft und reichen, damit niemand Hunger leiden muss. Selbst wenn in harten Jahren eine Ernte ausfällt, sind Hungertote praktisch unbekannt. Am Meer wird Salz gebrochen und nach Korallen getaucht, auch grün-blauen Bernstein, „Riesentränen“ genannt, findet man am Golf von Perricum. Erz und Holz des Raschtulswalls werden in Baburien zu Stahl und Schiffen.

Emirat Baburshan: Das Land um Baburin ist der Landstrich Araniens mit den meisten Araniern mittelreichischer Herkunft und auch jener mit den meisten Nebachoten. Beiden sagt man nach, dass ihre Loyalität nördlich der Grenze liegt. Insgesamt jedoch stehen die Bewohner treu zu ihrem Radjar Kharibet, der als Sippenoberhaupt der Madanyani auch einer der mächtigsten Baburen ist. Obwohl seine Familie lediglich in den Stamm adoptiert wurde, gilt er als den tulamidischen Traditionen verbunden.

Emirat Aimaristan: Das Land am Meer ist geographisch durch den Wald der Milden Schwestern, die kargen Salzberge und die ruinengespickten Sümpfe im Norden vom Rest Baburiens getrennt. Entsprechend eigen sind die Bewohner, die fast alle zum Stamm der Aimaristani



gehören. Sie sind ständig bemüht, nicht Efferds Zorn zu erregen. Schreine des Meeresgottes findet man im ganzen Land. Fast jeder hier lebt von Efferds Gaben und aus den meisten Familien fährt jemand zur See. Das Leben findet für viele Aimaristani am weißen Sandstrand statt, auf den nachts die Boote gezogen werden und an dem die weißen Häuser mit ihren Flachdächern stehen.

Emirat Ulashan: Hier ist die baburische Tradition noch zuhause und mehrere uralte Sippen leben innerhalb des Emirats in ihren Stammlanden. Mittelländische Einflüsse findet man abseits der Kronstraße kaum. Die Ulashani im Land um Yerkesh waren einst ein eigener, für seine Zauberei bekannter, Stamm. Noch heute lebt das Erbe in Dynastien von Hexen und Zaubertänzern fort. Die Kharaman lebten einst am Meer, heute sind sie am Barun-Ulah zwischen Revennis und Teralkira ansässig und werden von ihren Nachbarn abergläubisch beäugt. Sie sollen im Verborgenen finsternen Riten anhängen. Die Sinsalya sind die „Schüler der Schlange“, ein kleiner Stamm, dessen Mitglieder für ihre Handwerkskunst bekannt sind und in denen oft Madas Gabe schlummert.

Der Quell des Lebens (♥ 170)

»Kein Baum im Wald der Milden Schwestern hat je des Menschen Axt gespürt, hier wandelten Peraine, Rahja und Tsa einst selbst zwischen den Stämmen. Als Menschen den Wald roden wollten, strafte Efferd sie mit einer Flut. Den Schwestern errichteten die Aimaristani daraufhin drei Tempel, Umm Parin in Shara, Raschia'Hal in Perricum und das verschollene Tsa-Kloster Neddin'Chebaoth. Neddin'Chebaoth soll tief im Wald verborgen liegen und den Quell des Ewigen Lebens bergen. Dort entspringen auch die seltsamen Tiere des Waldes, Grüne Skorpione, Riesenigel, bunte Vögel und hinterhältige Schlangen. Sie sind Gefahr und tsagefällige Augenweide zugleich, eine Prüfung für jene, die den Quell des Lebens suchen. Die, die ihn gefunden haben, sprechen nicht darüber. Vielleicht werden sie zu den Bewohnern des dritten Klosters.«

—Irhamar, bekannter Haimamud aus Zorgan, neuzeitlich

Radjarat Elburien

Lage: Halbinsel östlich Zorgans

Bevölkerung: 180.000 Menschen, davon ca. 25.000 Aranier mittelreichischer Herkunft, außerdem einige Dutzend Thorwaler (vor allem Llanka) und Maraskaner (vor allem Elburum), ca. 8.000 Ferkinas und einige hundert Krakonier und Hummerier (in der Umgebung von Llanka)

Wichtige Städte: Elburum (9.500), Llanka (2.500), Narhuabad (1.000), Yaisirabad (1.200)

Besonderheiten: Überreste Orons und seiner Gräueltaten, Räuber und Ferkinas, Djerim Yaleth-Gebirge, Farsh Uruch-Wald, verschlossene Bewohner, strenge Geschlechterrollen, Ruinen von Keshal Taref

Handels Güter: Baumwolle, Getreide (Weizen, Mais und Reis), Kunsthandwerk, Obst (Arangen, Orongen, weitere Zitrusfrüchte, Feigen), Pferde, Rauschkraut, Rinder, Schiffe, Zucker

Verkehrswege: Elburnia von Zorgan nach Elburum, Oronia zwischen Elburum und Llanka, Küstenschiffahrt, Ackerwege

Nirgendwo ist das finstere Erbe Orons noch so lebendig wie im ehemaligen Herzen des Moghulats. Fast jeder Bewohner der Halbinsel, immerhin ein Drittel der Fläche Araniens, hat Erfahrungen aus der Zeit der Dämonenherrschaft. Manche waren Unterdrücker, viele haben ihre Rolle in der Tyrannei erfüllt und ebenso viele mussten als Opfer leiden. Diese Erinnerungen sind schwer zu verdrängen, obwohl viele es versuchen. Noch immer finden sich, verborgen in der Wildnis Elburiens oder in verschlossenen Gesellschaften, Überreste der Dämonenanbetung, eine Gefahr, die nur zu oft ignoriert wird.

Auch wenn die rahjageweihete Radjara Shanya ash Shaya alles tut, um dies zu ändern.

Vom Rest Araniens als rückständiges Hinterland betrachtet, als frevlerische Verräter verachtet oder arme Opfer bemitleidet bleiben die Elburier oft für sich und haben sich eine traditionelle aranische Kultur erhalten.

Flora & Fauna: Im Norden und Osten ist Elburien dicht bevölkert und muss sich nicht vor Zorghana oder Baburien verstecken. Gerade die Ufer des Tern, der in den Regenzeiten bis zu vier Meilen über die Ufer tritt, sind so ertragreich, dass es sich für die Bauern lohnt, nach jeder Regenzeit neue Hütten zu bauen. Die zwei Ernten des Tern allein könnten Elburum und Llanka versorgen und auch sonst sprießen Mais und Weizen reichlich und die Bäume tragen schwer.

Ein Großteil Elburiens ist jedoch Wildnis, im Süden, zum Chalambusen, geht die Halbinsel in fiebrige Sümpfe über. Hier schwirren Moskitoschwärme über mit Seerosen überwucherten Wassern und schwarzen Schlammflöchern, in denen Blutegel lauern. Das Djerim Yaleth-Gebirge, auch bekannt als die Elburumer Berge, ist ein unzugängliches und zerklüftetes Bergland, das im Süden in den Schattenwald Farsh Uruch übergeht. In dieser Region gibt es kaum Zivilisation und Räuber, Ferkinas und Hexen beherrschen diese Wildnis, in der sich wilde Tiere wie Schakale, Wölfe und Bären, aber ebenso dämonische Geschöpfe wie Mannwidder finden.

Pfauen, Strauße und Rennkuckucke sind auf der Halbinsel verbreitet und es heißt, sie stünden im ständigen Wettstreit untereinander.

Die Küsten Elburiens sind fischreich und wechseln zwischen Klippen, Sand- und Steinstränden. Im sumpfigen Süden geht das Land in einer brackigen Gezeitenzone direkt ins Meer über.

Weg & Steg: Mit der Elburnia und der Oronia gibt es in Elburien nur zwei bedeutende Straßen. Die Elburnia von Zorgan nach Elburum wurde erst in den letzten Jahren wieder instand gesetzt und noch immer findet sich bei weitem nicht jede Nacht eine komfortable Karawanerei. Die Straße durchquert das gefährliche Djerim Yaleth-Gebirge, in denen man sich vor Überfällen hüten muss. Die Oronia zwischen Elburum und Llanka ist seit den Zeiten des Moghulats verfallen, waren beide Städte doch mit dem Aufbau innerhalb der eigenen Mauern beschäftigt. Seit der Hafen von Llanka wieder angelaufen werden kann, werden viele Waren zwischen den beiden Städten ohnehin per Schiff transportiert. Sonst gibt es kaum bedeutende Wege, denn die Elburier reisen nicht viel und bleiben in ihren Dorfgemeinschaften. Ackerwege verbinden Dörfer mit den nächsten Marktflecken und die Marktflecken mit der nächsten Stadt.

In der Wildnis von Schattenwald und Djerim Yaleth-Gebirge gibt es nur wenige gangbare Wege für größere Gruppen, die auch den Räubern bekannt sind, weswegen es sich anbietet, in solchen Gruppen zu reisen.

Bewohner & Siedlungen: Die Elburier sind ein verschlossenes Volk, das gerne unter sich bleibt und Fremden nur notgedrungen Unterkunft gewährt. Auch der lokale Adel wird zur Dorfgemeinschaft gezählt und ist dieser gegenüber loyaler als der Radjara. Die Geschlechterrollen sind hier strenger als im restlichen Aranien. Frauen werden durchgehend mit mehr Respekt behandelt und ihnen obliegt die Organisation von Hof und Familie, Männer hingegen arbeiten auf den Feldern. Auch Kadis, Emiras und Beyroune sind fast ausschließlich weiblich. Eine Ausnahme zur provinziellen Verschlossenheit ist das weltoffene Elburum.

Das Erbe Orons liegt schwer auf der Seele der Provinz. Kaum jemand spricht über die Zeit und doch trägt jeder sie mit sich. Die Fellachen, die Bauern Elburiens, tragen ihr Haar lang, um sich von geschorenen oronischen Sklaven abzugrenzen

und doch tragen viele noch immer das Brandmal der Sklaverei im Gesicht. Viele Machtpositionen werden noch immer von Frauen ausgefüllt, die sich an den Untaten Dimionas beteiligten. Da fast alle über das Erlebte, besonders eigene Verfehlungen, schweigen, ist schwer abzusehen, wie es um das Seelenheil der Bevölkerung bestellt ist. Der Wiederaufbau von Klöstern und das Vorbild der Radjara leisten auf jeden Fall einen Beitrag.

Neben Llanka, Elburum und Yaisirabad gibt es keine bedeutenden Städte auf der Halbinsel. Die meisten Elburier leben in Sippenhöfen.

Der elburische Baustil ist stärker tulamidisch geprägt als im restlichen Aranien.

Wirtschaft & Handel: Der Handel findet über das Meer statt, über das die Erträge und Kunstwerke der Region an alle Küsten des Perlenmeers gelangen. Noch immer gibt es Vorbehalte gegen einen Handel mit Zorgan, sodass viele Waren erst ostwärts gehandelt werden, bis sie in Elburum oder Llanka oft doch in die Hände der Mada Basari gelangen. Der Händlerorden hat in Elburien allerdings starke Konkurrenz. Der Elburische Bund (78) ist eine in Yaisirabad ansässige Vereinigung von Händlern, die sich zum Ziel gesetzt hat, die Monopole des Mondkontors zu brechen und dabei den Rückhalt der Bevölkerung hat, die ihnen Waren gerne zuerst anbietet.

Emirat Chaldena: Dies ist der sumpfige Süden, in dessen fieberschwangerer Luft jeder Schritt zur Qual wird. Neben Schilf und Schlingpflanzen gedeihen hier Baumwolle, Mais und Zuckerrohr. In abgelegenen Orten der Sümpfe und in versteckten Buchten haben seltsame Einsiedler, Piraten und Schmuggler ihre Unterschlüpfe. Hier ist man nahe an Maraskan und viele verbotene Waren werden über den Sund geschmuggelt.

Emirat Shirgan: Der Farsh Uruch-Wald macht seinem Namen als Schattenwald alle Ehre. Zwischen den dichten Stämmen von Zypressen, Eiben und Ölbäumen dringt kaum Licht zum wuchernden Unterholz durch. Die bewaldeten Hänge sollen die Heimat von Hexen und Djinnen sein und wer sich im Gehölz verirrt, heißt es, wird nicht wieder gesehen. Einige Ferkinas und Räuber sind hier heimisch geworden, doch die meisten Bewohner Shirgans leben im fruchtbaren Norden an der Küste, wo einst die dornige Grenze Orons verlief.

Emirat Lhankashan: Die Häfen von Yaisirabad und Llanka sowie der Tern machen diese Region zur reichsten Elburiens. Der Elburische Bund und der alteingesessene Adel wünschen sich, dass Llanka wieder zur Ruhe kommt und eine weitere Machtbasis des elburischen Handels wird. Viele Adlige sehnen sich im Geheimen nach den oronischen Sitten zurück.

Emirat Terilia: Das Umland von Elburum ist wohlhabend und ertragreich, doch die Hälfte des Emirats wird von den zerklüfteten, sonnenverbrannten Bergen des Djerim Yaleth-Gebirges eingenommen. Hier leben Räuber und barbarische Ferkinas nach ihren eigenen Gesetzen. Manche Banden sind geflohene Oronier, andere eingeschworene Feinde des Moghulats, die keiner Herrin mehr trauen. Manche Bande lebt mit mehr als hundert Mitgliedern, Alten und Kindern in regelrechten Dörfern. Im Volksmund nennt man sie Wilde Männer und sagt ihnen nach, dem Halbgott Levthan zu dienen. Mit Elburum und dem Kloster Keshal Taref liegt das Herz der oronischen Dämonenanbetung in Terilia. Ein schweres Erbe, dessen Einfluss sich in verbotenem Wissen, niederhöllischen Manifestationen und verborgenen Kulturen bemerkbar macht.



Radjarat Palmyramis

Lage: entlang des Raschtulswalls, westlich des Barun-Ulah und nördlich des Gadang

Bevölkerung: 140.000 Menschen, davon ca. 20.000 Aranier mittelreichischer Herkunft, außerdem ca. 10.000 Ferkinas, einige Dutzend Thorwaler (vor allem in Palmyrabad) und einige hundert Zwerge, Oger und Trolle (vor allem am Raschtulswall)

Wichtige Städte: Dorgulawend (850), Palmyrabad (4.000), Ras'Lamasshu (400), Tamaris (850), Yakshabar (900)

Besonderheiten: fruchtbare Ebenen, wilde Wälder, zahlreiche Klöster, Ferkinastämme und Kriegsherren, Müßiggang und üppige Frauen als Ideal, Eibenwälder, Nekropolenwälder, Mystizismus und Aberglaube, Katzen und Sphingen

Handels Güter: Edelsteine, Elefanten, Erze, Getreide, Glücksbringer, Marmor, Marzipan, Obst (vor allem Zitrusfrüchte), Pferde, Reliquien, Schmuck, Tee, Tuch, Wein, Zedern, Zinnober

Verkehrswege: Karawanenstraße von Baburin nach Fasar, Bergpässe und Pfade, die Flüsse Karnah, Tebah und Barun-Ulah

Am Fuße des urtümlichen Raschtulswall blüht ein reiches Land. Üppige Wiesen beheimaten unzählige Pferde und Felder und Arangerien erwirtschaften Nahrung im Überfluss. Hier können die Menschen dem Müßiggang nachgehen und das Leben genießen. In den Tälern und Vorgebirgen des Walls sind die Sitten jedoch rauer und das urtulamidische Erbe der barbarischen Ferkinas tief verwurzelt. Hier regieren Kriegsherren und die Bergwildnis selbst. Doch in der urtümlichen Natur haben sich zahlreiche Klöster angesiedelt.

Die Radjara des Landes, Rashpatani al'Kira, befindet sich im Streit mit ihrer Cousine Rashpatane, der Tochter der vorherigen Radjara. Ihr Zwist bringt Unruhe und Intrige in den Müßiggang des Palmyrener Adels, während die einfachen Leute leben wie eh und je.

Flora & Fauna: Hier trennt sich liebliches Tal von rauer Bergwildnis. In den Tälern und Ebenen ist das Land erschlossen und kultiviert. Oft umgibt es gartengleich die Siedlungen. Arangen, Wein und Tee sind die prägenden Kulturpflanzen, doch auch der Weizen gedeiht prächtig. Herden von Pferden werden in Palmyramis gezüchtet, ohne Gestüte von überregionaler Bedeutung hervorgebracht zu haben. In den Nekropolenwäldern am Barun-Ulah sind noch Elefanten heimisch.

Dichte und teils unberührte Wälder prägen das Bergland von Djeristan. Hier werden Zedern geschlagen, doch der Großteil des Raschtulswalls ist unerschlossen. Wilde Tiere wie Berglöwen und Wölfe sind eine ernste Bedrohung für Reisende. Das Arbeitstier der Berge ist das Kamah-Kamel, bekannt für seine Wolle, ebenso wie für die Gewohnheit, zu spucken. Besonders in Palmyramis sind

die Eibenwälder und Ölbäume verbreitet, bekannt ist zudem die Zeder, deren Holz bis Elburien verkauft wird.

Weg & Steg: Der wichtigste Weg durch Palmyramis ist die Kronstraße von Baburin nach Fasar, die entlang des Karnah, den man im Dialekt der Ferkina Kamah nennt, verläuft. Über diese Strecke führt die Westaranische Karawanenroute und bedeutender Handel mit den Gütern Mhanadistans floriert. Abseits der Kronstraße gibt es kaum bedeutende Wege. Kein Herrscher könnte ein so großes Bauprojekt finanzieren. So reisen die meisten Palmyrener auf Ackerwegen oder wandern querfeld-ein. Im Raschtulswall bestimmen Pässe und Steigungen, welche Wege es gibt. Auf Karnah und Tebah werden Baumstämme geflößt. Südlich der Wasserfälle von Palmyrabad ist der Karnah auch schiffbar.

Bewohner & Siedlungen: Palmyrener leben in Dörfern. Selbst die größten Orte wie Palmyrabad und Dorgulawend sind weitläufige Ansammlungen von Häusern und Höfen, zwischen denen Obstgärten liegen, in den Arangen und Datteln neben Zierpflanzen blühen. Die meisten Siedlungen der Palmyrener werden von keiner Mauer geschützt, es sind der Einfluss und die Diplomatie ihrer Herrscherinnen, die die Orte vor Ferkinas und Räubern schützt. Die Bedrohung durch Ferkinas ist ein fester Teil des Lebens am Fuße des Walls und viele Ahirajanim, die Kriegsherren Djeristans und ihre Reiterhorden, gehörten bis vor wenigen Generationen noch zu diesem barbarischen Volk.

Die Palmyrener von Stand sind bekannt für ihr Schönheitsideal, hier gelten besonders üppige und blasse Frauen als schön und der sinnlichen Göttin Rahja gleich. Bei den Männern hingegen werden definierte Muskeln und sonnengebräunte Haut geschätzt. Wer es sich leisten kann, verbringt viel Zeit damit, diesem Schönheitsideal nachzueifern. Sich dem Müßiggang zu widmen, gilt dem Palmyrener als das beste Leben.

Im Gebirge finden sich zahlreiche Klöster oft nur regional bekannter Heiliger oder urtulamidischer Gottheiten. Hier leben Asketen und Ekstaten nach dem Willen ihrer Religion. Auch Pilger stehen in hohem Ansehen und wer sich mit einer Brosche aus Amethyst als solcher kennzeichnet, wird von den Ahirajanim auf seinen Reisen verschont oder sogar beschützt. Im Alltag sind die Palmyrener religiös und rufen oft himmlische Mächte an, dabei überwiegen aber Mystizismus und Aberglaube, denn alte Riten halten sich seit urtulamidischen Zeiten in dieser Kultur.

Wirtschaft & Handel: Der Raschtulswall trägt mit Marmor, Edelsteinen und Hölzern zum Reichtum Palmyramis' bei, doch das ertragreiche Land der Ebene und seine Erträge sind die Haupteinnahmequellen. Entsprechend sind die allermeisten Palmyrener Bauern. Handelswaren von außerhalb des Radjarats lassen sich fast nur entlang der Kronstraße erwerben.

Djeristan: Die wilde Bergwelt des Raschtulswalls ist das Reich der Ahirajanim und ihrer Krieger, deren



Wort Gesetz ist und die sich untereinander in oft blutigen Fehden bekämpfen. Dabei geht es um die Kontrolle über Minen und andere Reichtümer, ebenso wie Rache für Untaten früherer Kriegszüge. Seit kurzem befeuert der Zwist Rashpatanes und Rashpatanis die Kämpfe. Die Täler sind abgeschieden und die Bergwälder voller Gefahren. Es gibt hier abgelegene Flecken Deres, die noch nie ein zivilisiertes Auge erblickt hat und Legenden von verborgenen Reichen und wundersamen Orten in den Bergen. Dutzende kleine Hexenzirkel wirken in Djeristan und noch mehr unheimlichen Berggipfeln schreibt man zu, Tanzplätze zu sein. Angeblich hält nur das Wirken der Hexen den schlafenden Giganten Raschtul davon ab, zu erwachen. Neben all dem Aberglauben finden sich in Djeristan zahlreiche Klöster der Zwölfe und älterer, urtulamidischer Kulte.

Tamaristan: Zwischen Kamah und Barun-Ulah liegt das fruchtbare Herz von Palmyramis. Die üppigen Felder und Plantagen gleichen Gärten und sind im Sinne rahjanischer Schönheit angelegt, die man hier in den genauso üppigen Frauen findet. Wo immer man lustwandelt, man findet die Schönheit der Natur. Hier wächst eine der besten Sorten des Aranischen Schlauchweins, eine weitere Segnung der Schönen Göttin. Auf ihren Wanderungen können Reisende auch auf Spuren der Vergangenheit stoßen. Überall im Land finden sich Gräber und Ruinen aus der Zeit des Sultanats vom Gadang. Die meisten findet man in den Nekropolenwäldern am Barun-Ulah. Diese als Farsh Maharbi bekannte Landschaft wird seit urtulamidischen Zeiten von den Baburen jenseits des Flusses als Bestattungsort genutzt. Die Wälder liegen dort, wo das Hochland Tamaristans zum Baburiner Becken abfällt. Für den Ackerbau sind sie zu zerklüftet, doch das wertvolle Zedern- und Eibenholz wird von Palmyrenern geschlagen. Dabei kommen die hier heimischen Elefanten zum Einsatz, die auch borongefällig bemalt in den Totenprozessionen der Baburen zu den

Nasuleen ziehen. Viele Grabanlagen in den Nekropolenwäldern sind heute vergessen und längst nicht alle stehen unter Borons Segen.

Ghadanar: Die Steppen und Weiden sind hier üppig und Heimat der Palmyrener Pferdezüchter. Obwohl diese seit vielen Generationen betrieben wird, hat das Land keine bedeutenden oder berühmten Gestüte hervorgebracht. Vielmehr gehören die Tiere in Ghadanar, Pferde, Schafe, Rinder oder Kamah-Kamele, Sippen, die oft halbnomadisch durch das Land ziehen. Ihre Heimatdörfer sind ähnlich angeordnet wie ein Kral und oft regelrechte Schutzburgen. Hier konnten sie einst vor plündernden Ferkinas Schutz suchen, obwohl diese sich schon lange nicht mehr so weit ins Tal vorgewagt haben. Heute wird in den Orten Wolle gesponnen und Handel getrieben. Die Frauen reicher Sippen leben, ganz dem Palmyrener Ideal nach, das ganze Jahr in den Sippenburgen und pflegen ihre üppigen Formen.

Die Katzen von Ras'Lamasshu (🐾 171)

»Ras'Lamasshu ist einer der wundersamsten Orte Palmyramis', hier sind die Katzen die Herrinnen des Ortes und die Menschen nur zu Gast. Zwischen uralten Gebäuden, vielleicht den ältesten Araniens, leben tausend Katzen unter der Herrschaft einer Sphinx. Sie gebärden sich den Bewohnern gegenüber herrisch und eine einzelne Katze zu verletzen brächte großes Unglück über die Stadt. Auch als Reisende sollte man sich mit den Katzen gutstellen, denn sie sind die Zuträger der Sphinx und wer sie gut behandelt, mag von ihr in einem Rätsel den Weg in eine bessere Zukunft erfahren.«

—Pershila, bekannte Geschichtenerzählerin aus Zorgan, neuzeitlich

Radjarat Yalaiad

Lage: Halbinsel zwischen Chalambusen und Mhanadidelta, mit Küstenstreifen am Maraskansund

Bevölkerung: 70.000 Menschen, davon ca. 5.000 Aranier mittelreichischer Herkunft, außerdem ca. 2.500 Novadi, 1.000 Maraskaner, 500 Khunchomer, 500 Achaz, 200 Ferkinas, sowie einige hundert Krakonier und andere ozeanische Geschöpfe

Wichtige Städte: Aimar Gor (800), Malqis (1.000), Pelqanan (850), Shariwan (1.000)

Besonderheiten: zwischen zahlreichen Mächten umstrittenes Gebiet, sich regender Widerstand, Mangrovensümpfe, Lotosfelder, echsische Ruinen, Krakengötzen, Perldrachen

Handelsgüter: Elefanten, Fisch, Früchte (Arangen, Aprikosen, Melonen, Mangos, Granatäpfel), Kräuter, Lotos, Reis

Verkehrswege: Küstenschifffahrt, Bote auf Seen und Flüssen, keine bedeutenden Straßen

Im Binnenland des Yalaiad wechseln sich Seen mit üppigen Feldern und Steppen ab, während die Küstenregionen vor allem durch sumpfige Mangrovenwälder und schroffe Felsküsten geprägt sind. Die Menschen dort sind tief gezeichnet von den schwelenden Konflikten, denen ihre Halbinsel beständig ausgeliefert ist. Obwohl Oron zerschlagen wurde und Aranien mittlerweile seinen Anspruch auf Khunchom aufgegeben hat, ist das Yalaiad noch immer ein umstrittenes Gebiet. Das einstige Emirat Adamantija gilt bereits als verloren und das Emirat Korushan ist noch immer umkämpft. Teile der Halbinsel sind fest in der Hand der Aranier, während die verbliebenen oronischen Streiter mit ihren Gefolgsleuten durch das Land ziehen und mit der Stadt Shariwan ihre letzte Hochburg halten. Einzelne Beyrounate streben hingegen ihre Unabhängigkeit an und werden von Khunchomer Seite unterstützt. Sogar die Novadis beanspruchen die westlichen Teile des Yalaiads.

Flora & Fauna: Die dichten Mangrovenwälder bieten vielen wilden Tieren Schutz und Nahrung. Zwischen den Wurzeln und hohen Baumkronen tummeln sich Flamingos, Insekten wie Praiosanbeterinnen und eine Vielzahl verschiedener Echsarten. Im Schatten der Bäume und an den kühlen Seen kann man außerdem auf die eine oder andere Herde wilder Elefanten treffen. Bei einem Streifzug durch die Wälder sollte man jedoch Vorsicht walten lassen, denn das verwinkelte Dickicht ist der Lebensraum des ebenso anmutigen wie tödlichen Tigers. Nirgendwo sonst in Aventurien findet die Wildkatze so hervorragende Lebensbedingungen wie in den Sümpfen Yalaiads. Unterbrochen wird der Mangrovenwald durch Steppenland, das sich bald zum Landesinneren hin verläuft. Berühmt sind die Klippen der Halbinsel und ihre Inselgruppen für die zahlreichen Perldrachen, die das Gebiet zu ihrem Territorium erklärt haben. In manch einem Fischerdorf bringt man dem in der Nähe ansässigen Drachen Opfergaben dar, um sich sein Wohlwollen zu sichern.

Weg & Steg: Im Yalaiad sind die meisten Straßen eher schlecht ausgebaut, wenn sie diesen Namen überhaupt verdient haben. Dennoch ist eine Reise zu Fuß auf dem flachen Inland nicht allzu beschwerlich. Schwieriger wird es, die sumpfigen Wälder in Küstennähe zu durchqueren, denn hier kann ein schlecht gewählter Weg schnell zur tödlichen Gefahr werden. Nicht nur das morastige Gebiet und die wilden Tiere machen eine Reise durch das Yalaiad gefährlich, sondern ebenso die marodierenden Soldaten der Oronis. Einige Handelsschiffe machen an den Küstenstädten des Yalaiads halt, wodurch Reisende ihr Ziel weitaus schneller und bequemer erreichen können, wenn sie die nötige Münze führen.

Bewohner & Siedlungen: Die Yalaiadim sind im Grunde bodenständige und friedliebende Menschen, die seit Jahrhunderten von der Landwirtschaft leben. Unnötigen Prunk wird man hier nicht finden, sondern vor allem Lehmhütten und einfache Holzbauten. Die Menschen fühlen sich zu großen Teilen noch immer Khunchom zugehörig und sind kulturell stark durch die südlichen Tulamidenlanden geprägt. Viele der jungen Yalaiadim haben sich auch ein maraskanisches Geschlechterbild zu eigen gemacht und folgen nicht wie ihre Eltern aranischen oder tulamidischen Rollen. Sie sehen alle Geschlechter als gleichwertig an. Manche von ihnen haben auch erkannt, dass sie als Zhad'Theleni weder Männer noch Frauen sind. Ihr Leben ist vor allem auf Ernte, Aussaat und den landwirtschaftlichen Kalender ausgerichtet. Mit vielen Festen und Feierlichkeiten versuchen sie, sich das Wohlwollen Peraines und Tsas zu sichern, und selbst in Kriegszeiten feiern die lebensfrohen Yalaiadim noch Aussaatfeste, bei denen sie zu Ehren der Göttinnen im ganzen Dorf bunte Tücher aufhängen und Geweihte die Felder segnen. Auch Phex und Efferd spielen vor allem im Leben der Menschen in Küstennähe eine große Rolle. In den letzten Jahren hat Rondra zunehmend an Bedeutung gewonnen, denn die Yalaiadim wollten ihr Schicksal nicht mehr blind hinnehmen und stellten sich den Oroniern entgegen. Obwohl die oronische Besatzung viele körperlich gezeichnet hat, ist ihr Widerstandsgeist ungebrochen. Beeinflusst von den maraskanischen Exilanten in Aranien, überfielen sie die Besatzer in kleinen Rebellengruppen und setzten ihnen in manchen Gebieten so hart zu, dass diese aufgeben mussten. Selbst nach Oron hat sich der rebellische Geist in Yalaiad gehalten, sodass in einigen Teilen noch immer für die Unabhängigkeit gekämpft wird.

Wirtschaft & Handel: Die Bewohner des Yalaiad leben vor allem von der Landwirtschaft im Binnenland und der Fischerei an den Küsten. Auf ausgedehnten feuchten Feldern wächst Reis in rauen Mengen, außerdem werden Flaschenkürbisse und Melonen angebaut. Mithilfe ausgeklügelter Kanalsysteme ist es den Yalaiadim gelungen, das Wasser der vielen Seen umzuleiten und ihre ausladenden Obsthaine zu bewässern. Dort wachsen Aprikosen und Arangen, Mandeln und Granatäpfelbäume so weit das Auge reicht. Die Lotosblüten der



Binnenseen sind eine beliebte alchemistische Zutat. Die Bauern des Yalaiad züchten in den Steppengebieten Schafe und gelegentlich Rinder, wie etwa die anmutigen Rashduler Drehhörner. Handel wird mit allen angrenzenden Mächten getrieben und im Osten der Halbinsel werden sogar gute Geschäftsbeziehungen zu Maraskan gepflegt. Wegen der beständigen Konflikte wird das Leben in der Region jedoch immer unwirtschaftlicher. Auf einer Reise über die Halbinsel trifft man auf manches geplündertes oder ausgebranntes Dorf oder einen eiligst verlassenen Hof.

Khunchomer Hoheitsgebiet im Yalaiad

Einige Städte und Gebiete des Yalaiad sind mittlerweile fest in der Hand Khunchoms. Die Siedlung **Al'Rabat** ist nominell unabhängig, steht Khunchom jedoch sehr nahe. Die Frage, ob man weiterhin unabhängig bleiben oder sich Khunchom offiziell anschließen soll, wird in der Dorfgemeinschaft hitzig diskutiert. Die Hafenstadt **Amarash** im Süden der Halbinsel hingegen ist bereits seit 995 BF dem Fürstentum Khunchom politisch zugehörig, wurde jedoch von Oron erobert. Nach ihrer Befreiung durch die Khunchomer und der Rückkehr der Geweihten blühte die Stadt regelrecht auf. Sie gehört neben Malqis mittlerweile zu den wichtigsten Basarstädten im Yalaiad und hat es durch fruchtbare Felder und ergiebige Erzvorkommen zu kleinem Reichtum gebracht, was die Menschen zum Teil auf ihren mysteriösen neuen Gott Rashnador (siehe Seite 98) zurückführen. Neben Amarash und Al'Rabat gibt es noch etwa ein Dutzend weiterer Siedlungen, die offiziell zu Khunchom gehören.

Das Erbe der Echsen

»Das Yalaiad ist verbotenes Land und nicht für die Menschen gemacht, liegt es doch jenseits von Bastrabuns Bann. Da wundert es nicht, dass sich hier noch immer schreckliche Geheimnisse alter Zeiten verbergen und die Seelen der Yalaiadim bedrohen. In Ruinen und echsischen Unheiligtümern wartet das Verderben in Krakengestalt. Immer wieder werden zertrümmerte Jadestatuen mit Tentakeln gefunden und in den Sümpfen gehen allerlei Gezücht und sogar wahrhaftige Echsenmenschen um. Nur Kinder der Einfalt suchen diese Gegend auf!«

—Irhamar, bekannter Haimamud aus Zorgan, neuzeitlich

Die Praiosanbeterinnen im Yalaiad (🐉 172)

»Im Yalaiad wimmelt es nur so von den unterschiedlichsten Kreaturen. Mit ein wenig Glück kann man dort eine Praiosanbeterin beobachten, mit einem Körper so lang wie eine menschliche Elle und Flügeln, die in allen Farben von Tsas Regenbogen schimmern. Sie ist schön und bedrohlich zugleich, aber man muss sie nicht fürchten, denn sie frisst nur Insekten und kleine Nager, und, nun ja, ihre eigene Art. Ein Märchen der Yalaiadim besagt, einst habe ein Magier in Palmyramis eine Myriade kriegerischer Praiosanbeterinnen versammelt, darunter einige von unheiliger Größe, hoch wie ein Mann. Ein Held erschlug den Magier, bevor dieser ihnen einen unheilbringenden Befehl geben konnte. Seitdem leben die Wesen in einem Talkessel und warten auf ihren Herren. Ihre Nachkommen hingegen sind den langen Weg bis ins Yalaiad gekommen und haben angesichts der Schönheit der Halbinsel all ihre kriegerischen Absichten vergessen.«

—Fremdenführer Nezahet Korushkandi, neuzeitlich

Radjarat Gorien

Lage: zwischen Barun-Ulah und Gorischer Wüste, wobei die Steppe unter der Herrschaft der Novadis steht. Im Osten begrenzt durch den Farsh Uruch-Wald und das ebenfalls novadische Chalukistan

Bevölkerung: 60.000 Menschen, davon ca. 10.000 Aranier mittelreichischer Herkunft außerdem ca. 10.000 Novadis

Wichtige Städte: Al'Beroshim (500), Anchopal (3.000, novadisch besetzt), Chalukand (1.500, novadisch besetzt), Nasir Malkid (2.200), Nerenenah (700)

Besonderheiten: Sandstürme aus der Gorischen Wüste, Überreste des Großen Schwarms, Erbe der Bashuriden, zahlreiche Pilger zum Heiligen Hain der Peraine, zwischen dem Reich von Hasrabal ibn Yakuban und dem Mahaharanyat Araniens geteilt

Handelsgüter: Getreide (überwiegend Weizen), magische Artefakte (aus dem Reich Hasrabals oder Fundstücke), Mindorium, novadische Güter (Tepiche, Pferde), Obst (Arangen und andere Peraine-äpfel, Datteln, Feigen), Steppenperlmutter, Teer

Verkehrswege: Transaranica von Zorgan nach Nasir Malkid, Pilgerstraße von Nasir Malkid nach Anchopal, Kronstraße von Fasar nach Nasir Malkid, kleine Landstraßen und Pilgerpfade, der Chaluk

Unter dem Namen Al'Guriya war das Gebiet des heutigen Radjarats Gorien einst eine blühende Oase und Wiege der Zivilisation, doch der Große Schwarm, den die Magiermogule vom Gadang in ihrer Hybris 1341 v. BF beschworen, tilgte jedes Leben. Bis heute hat sich das Land davon nicht erholt.

Das Radjarat Gorien bestand einst aus drei Emiraten, doch davon ist Araniens nur noch das nördliche Emirat Niedergorien geblieben. Obergorien, das Umland der Gor, und Chalukistan, der Landstrich, der den Chaluk umgibt, fielen 1028 BF an den Zaubersultan Hasrabal ibn Yakuban, der die Schwäche Araniens durch die Angriffe der Oronis auszunutzen wusste. Seitdem versuchen aranische Truppen bisher erfolglos, Chalukistan und Obergorien zurückzuerobern.

Flora & Fauna: Zu großen Teilen besteht das Radjarat Gorien aus kargen Steppen, in denen sich mit viel Mühe und geschickter Bewässerung Weizen anbauen lässt. Gelegentlich findet man in Gorien Wasserlöcher oder Rinnsale, die Pflanzen und Tieren einen Lebensraum bieten, sodass es dort in allen Farben Tsas blüht und grünt. Ein Sinnbild für Lebensfeindlichkeit und Verfall ist die Gorische Wüste. Der Tafelberg thront drohend am Horizont und sein roter Sand dringt, von magischen Winden getrieben, weit ins Land vor. In der Gor selbst gibt es kein Leben. Nur Dämonen und Geister wandeln auf dem Plateau. In letzter Zeit häufen sich Gerüchte über stumme Wölfe, die sich im Schatten der Gor unter dem Mondlicht sammeln ( 168).

Die Wüste gehört nominell zu Hasrabals Reich. Ihr bedrohlicher roter Sand ist in der Steppe Niedergoriens

allgegenwärtig. Je näher man dem Tafelberg kommt, desto lebensfeindlicher wird die Natur. Die Gorische Steppe ist vor allem für ihre aggressiven Schwarzgeier, tödlichen Khoramsbestien, Skorpione und Schlangen bekannt. Große Straußenherden ziehen durch das Land und werden von den Einheimischen als Nutztiere gehalten. Bekannt ist außerdem der Gorische Ibis, der anstelle des Storches in Gorien als das heilige Tier der Peraine verehrt wird und der Aranische Rennkuckuck, der staubaufwirbelnd durch die Halbwüsten rennt..

Weg & Steg: Möchte man Gorien durchqueren, so fällt die erste Wahl auf die Transaranica. Die hervorragend ausgebaute Straße verläuft mit einigen Abzweigungen durch das Radjarat und führt nach Anchopal. Auf der parallel verlaufenden, mit Schreinen gesäumten Pilgerstraße Middaq Zorrigan begegnet man häufig Pilgern, die nach Anchopal zum heiligen Hain der Peraine ziehen. Verlässt man das aranische Gebiet bei Nasir Malkid, muss man hohe Zölle hinnehmen, die die novadischen Krieger unter Hasrabal eintreiben. Jenseits der Transaranica ist das Reisen ohne einen kundigen Führer gefährlich. Gorien ist nicht sonderlich dicht besiedelt, und so kann es vorkommen, dass Unkundige tagelang in der Steppe umherirren, ohne auf eine Siedlung oder eine Wasserquelle zu stoßen. Wenn man nicht weiß, wie man aus den fleischigen Wüstenpflanzen Flüssigkeit gewinnt, wird der Durst zur tödlichen Gefahr. Die Tierwelt ist bedrohlich und je näher man der Gor kommt, desto häufiger kommt es sogar zu unheiligen Begegnungen mit den Geistern Gefallener oder dem sagenumwobenen Balgdrachen.

Bewohner & Siedlungen: Die Menschen in Gorien sind den Krieg leid. Während man sich früher noch fest Araniens zurechnete und sich gegen die novadische Besatzung sträubte, legt sich der Widerstand nach und nach. Hasrabal ibn Yakuban akzeptiert die lokalen Bräuche und Traditionen, sodass es sogar Frauen möglich ist, in den besetzten Gebieten zu Führungspositionen zu kommen. Je näher man Rashdul kommt, desto dominanter wird die novadische Kultur, doch es gibt genauso Gebiete, in denen Aranier und Novadis nebeneinander leben oder sich sogar ihre Kulturen vermischen. Den meisten Goriern ist es gleich, ob sie von Schah Arkos oder Sultan Hasrabal regiert werden, solange sie in Ruhe ihrem Tagwerk nachgehen und ihre regionalen Bräuche pflegen können.

Der Glaube an Peraine dominiert den Alltag der resoluten Gorier, die in ihren Siedlungen von der Landwirtschaft leben und vor allem auf das angewiesen sind, was sie selbst anbauen können. Angesichts des Heiligen Hains in Anchopal, der die Stadt vor dem aggressiven roten Sand der Gor abschirmt, fühlt man sich von Peraine behütet und geschützt. Viele Siedlungen und Dörfer sind von umständlich angelegten Obsthainen umgeben, die sowohl dem Schutz als auch der Versorgung dienen, und für deren Bewässerung keine Mühe gescheut wird. Viele Pilger durchqueren die Region, besonders zur Nacht des Haines am 27. Peraine in Anchopal nimmt der Strom der Pilger zu.



Wirtschaft & Handel: In den Siedlungen in Niedergorien lebt man vor allem von dem, was man selbst anbauen kann. Die einzige Region Goriens, in der Ackerbau so ertragsreich ist, dass es zum Handel reicht, sind die Siedlungen am Ufer des Chaluk in Chalukistan, das zum Sultanat Hasrabals gehört. Die Straußenzucht hingegen floriert in der gesamten Region: Das Fleisch der Strauße ist fest und wohlschmeckend und das Straßenrennen ist in allen größeren Städten ein beliebter Sport. Aus der Haut der Vögel kann ein robustes Leder gefertigt werden und die Federn und Eier werden zur Herstellung von Luxusgütern verwendet. Je näher man der Gor kommt, desto häufiger kann man Teerpfuhle finden. Diese mit klebrigem Teer gefüllten Gruben können für unachtsame Wanderer zur Todesfalle werden. Die dickflüssige, dunkle Masse wird gewinnbringend in die Küstenregionen verkauft und dort zur Abdichtung von Schiffsrümpfen genutzt.

Emirat Niedergorien: Der noch immer aranische Teil Goriens ist die perainegläubigste und am wenigsten ausgetrocknete der Region in dessen ruhigem Hinterland, abseits der Transaranica, das Land im Sinne der Göttin bestellt wird. Jetzt, da der Kampf um Gorien wieder aufflammt, fürchten viele Klöster, dass Arkos Schah die Lehnsfolge einfordert und die braven Bauern in den Krieg führt. An der Pilgerstraße und besonders in Nasir Malkid ist die Vorbereitung für den Krieg sichtbar. Bewaffnete gehören zum Straßenbild und Befestigungen werden gebaut.

Emirat Obergorien (nominell): Das Umland Anchopals ist trotz aller Konflikte ein Ort der Begegnung. Auf der Pilgerstraße und in der heiligen Stadt treffen sich Reisende aus fernen Ländern. Die Gefahren der Gorischen Wüste sind hier am alltäglichsten zu spüren. So sind unter anderem Ghule eine stete Bedrohung.

Emirat Chalukistan (nominell): Der in der Gor entspringende Chaluk hat den Ruf eines magischen Flusses, an seinen Ufern findet man das magische Mindorium

und immer wieder seltsame Relikte untergegangener Kulturen. In Chalukistan gibt es Hexenzirkel und magische Orte, auch fliegende Teppiche werden in dieser Region geknüpft und es heißt, das magische Wasser spiele eine wichtige Rolle in ihrer Verzauberung. Der Hafen von Chalukand ist ein häufiges Ziel aranischer Angriffe, konnte aber bisher nicht zurückerobert werden.

Hasrabals Gorien

Zwei der drei Emirate des Radjarats Gorien wurden 1022 BF teilweise von Hasrabal ibn Yakuban erobert, der während des Kriegs-der-35-Tage sein Gebiet noch erweiterte. Die Hauptstadt von Hasrabals Gorien ist das nördlich in Chalukistan gelegene Chalukand, das von Hasrabals Sohn Harayan ben Hasrabal als Emir regiert wird.

Die wichtigsten Städte Hasrabals in Chalukistan:

- Birchaluk (seit 1022 BF, EW 500, ertragreiche Dattelfelder)
- Chalukand (seit 1028 BF, Hauptstadt, EW 1.500, Hafenstadt)
- Mudrawan (seit 1022 BF, EW 500, berühmt für Chaluk-Lehm)
- Terekand (seit 1022 BF, EW 300, berühmt für Straußenfarmen)

Die wichtigsten Städte Hasrabals in Obergorien:

- Anchopal (seit 1022 BF belagert, seit 1028 BF endgültig unter Hasrabals Herrschaft, EW 2.500, Oasenstadt)
- Belew (seit 1028 BF, EW 200, am Gadang gelegen, Antikmarkt)
- Djambulkand (seit 1028 BF, EW 150, trotz Novadiherrschaft stark aranisch geprägt)
- Gadar (seit 1028 BF, EW 250, am Gadang gelegen)
- Samra (seit 1028 BF, EW 200, strategisch wichtige Lage, nahe der Ruinen Zhamorrahs errichtet)

Überbleibsel der Magierkriege

»Der Sand hier ist so rot, dass es mir scheint, ich stünde inmitten der klaffenden Wunde der Urmutter. An guten Tagen hören wir in der Nacht nur die Seelen der zweitausend Streiter Rohals, wie sie um ihr Leben schreien, an schlechten Tagen lösen sich gewaltige Schemen aus der Dunkelheit und treiben ihr böses Spiel mit unserem Verstand. Vor einigen Tagen fand Bruder Khalid ein zerschlissenes Buch inmitten der Toten und wirkt seitdem wie ausgewechselt (...) Ich habe heute Gräber geschaufelt, bis mir die Hände bluteten, und noch immer scheinen die Knochenberge endlos. Tief in meinem Verstand scheint etwas zerbrochen zu sein, denn ich sehe in ihnen kaum noch Menschen, sondern nur noch eine Aufgabe. Die letzten Jahre und Monate bestärken mich in dem Glauben, dass es nie eine größere Sünde gab als Madas Frevel. Wir waren dafür niemals bereit.«

—Fragment aus einem Brief eines unbekannten Gefährten des Khalid al-Ghunar, um 611 BF

Artefakte im Wüstensand (☞ 167)

»Inmitten all der Fälschungen, bunten Kleinodien und billigen Schmuckstücke des Krämers hätte ich es fast übersehen. Eine kleine Figur aus Sandstein mit Bruchkanten, etwa eine Elle lang, in kauender Haltung, mit einem langen Schädel, zweifelsohne einmal Teil eines größeren Reliefs. Wie ein Diadem sitzt auf dem Haupt der Figur ein Auge, verwittert, aber in seiner ovalen Form noch immer gut zu erkennen. Der Krämer überließ mir die Figur für nur einen Schekel. Hätte er meine zitternden Hände nicht bemerkt, hätte ich sie vielleicht für noch weniger bekommen. Ich fragte ihn, wo er dieses erstaunliche Relikt gefunden hat, und er zuckte nur mit den Schultern. Eine Bäuerin bei Fennekesh hatte sie in ihrem Feld ausgegraben und ihm im Tausch gegen ein paar Sandalen überlassen. Wer hätte gedacht, dass ich ausgerechnet auf einem Basar im verfluchten Gorien ein Relikt der Alten entdecken würde?«

—die Historikerin Shulamunde ai Sanakar in einem Brief an eine andere Licentiata, neuzeitlich

Vasallenstaat Floeszern ☞

Lage: am Nordufer des Gadang, zwischen Terchab und den Wäldern bei Jindir, Ben-Oni am Südufer.

Bevölkerung: 8.000 Menschen, davon ca. 500 Ferkinas und ca. 200 Mittelländer

Wichtige Städte: Floeszern (1.000), Zedraikin (500)

Besonderheiten: halb-unabhängiger Kleinstaat unter dem Schutz Araniens, Holzschlag im Raschtulswall, verfeindete Nachbarn, Ferkinas in den Wäldern, Schwarzmagierin Shanada von Ben-Oni

Handelsgüter: Fasarer Waren zu teuren Preisen, Leder, Zedern

Verkehrswege: Gadang, Terchab, Furten bei Floeszern und Ben-Oni, Kronstraße entlang des Gadang und nach Palmyrabad

Das Emirat Floeszern schmiegt sich zwischen die Berge des Raschtulswalls und den altehrwürdigen Gadang, der hier noch jung und aufbrausend sein Quellgebiet durchfließt. Manch einer nennt das Emirat deshalb „Abu Gadanga“, „Vater der Gadanggöttin“. Der eigentliche Name stammt von den Flößen, auf denen die Zedernstämme des Raschtulswalls südwärts treiben.

Floeszern ist seit wenigen Generationen ein Vasallenstaat Araniens. Der heutige Emir Alim ibn Jikhaban ist das Kind einer Aranierin, der Shanja Mirjanna (siehe Seite 115), die nach einer passenden aranischen Braut für den jungen Potentaten sucht, sich allerdings mit dem Agha der Basharsgarde und dem Wesir um Einfluss streiten muss. Schon seit den Tagen Emir Jikhabans, dem goldgierigen Vater Alims, treiben marodierende Ferkinabanden, einst Söldner, ihr Unwesen in Floeszern.

Immer wieder erheben Fasar, Jindir und andere Kleinststaaten Anspruch auf das Emirat. Seit jüngstem haben Rashpatane und Rashpatani sich Floeszern als Brett ihres Inrahspiels auserkoren und beeinflussen mit ihren Intrigen den Hof. Dort feiert man, obwohl das Land ärmlich ist, rauschende Feste und geht auf herrschaftliche Jagd. Trotz solcher Hofhaltung und klangvoller Titel ist Floeszern politisch eher unbedeutend und die Bevölkerung eher ärmlich. Gerade deshalb können Abenteurer hier zu Helden werden und sich in Schlacht und Intrige beweisen.

Flora & Fauna: Mit urtümlichen Bergwäldern, kargen Steppen und fruchtbaren Flusstälern ist Floeszern ein Abbild Mhanadistans im Kleinen. Kakteen und Gras sind die prägenden Pflanzen der staubigen Ebene. In den Höhen des Raschtulswalls werden die Zedernwälder dichter und nebliger, denn hier regnen viele der mit dem Siral übers Land ziehenden Wolken ab. Dort finden sich gefährliche Tiere, wie Berglöwen und Grunzochsen. Im Tal des Gadang wachsen Palmen, Weizen und Linsen. Hier leben außerdem die weißen Gadangstiere, eine genügsame Rinderart.

Weg & Steg: Der Gadang ist der wichtigste Verkehrsweg der Region. Auch wenn er ab Floeszern schiffbar ist, fahren nur wenige Schiffe flussaufwärts der Gadangfälle bei Jindir. Es dominieren die Zedernflöße flussabwärts. Die Kronstraße von Palmyrabad nach Nasir Malkid trifft in Floeszern auf den Fluss, der hier in einer Furt überquert werden kann, dahinter sind es nur wenige Stunden bis Fasar. Die restlichen Wege des Landes sind nur den örtlichen Bauern, Ferkinas und Holzfällern bekannt und kaum ausgebaut. In den Wäldern führen immer wieder Schneisen tief ins Gehölz.

Das Herz der Gadanga

Grausam war der letzte Emir und so goldgierig, dass er seine Seele für Reichtümer verkaufte. Alles hortete er in seinem Jagdschloss, tief in den Wäldern. Tapfere Helden konnten ihn besiegen, doch nicht alles, was er raubte, fand seinen Weg zurück in die Hand seiner Besitzer. Dem Land selbst raubte er seinen größten Schatz, das Herz der Gadanga, einen Edelstein, der die große Flussdjinni Fluss einem jeden Wunsch erfüllen lässt. Ohne den Stein jedoch wird sie einsam und kann den Gadang über die Ufer treten lassen, auf der Suche nach ihrem Herzen.

—Pershila, bekannte Geschichtenerzähleri, beim Garadanspiel in Ben-Oni, neuzeitlich

Bewohner & Siedlungen: In Floesern gibt es kaum größere Siedlungen. Die zwölfgöttergläubigen, aber traditionell tulamidischen Einwohner leben für gewöhnlich in kleinen Sippenhöfen mit starken Mauern und Türen. Auch wenn sie die Gebote der Gastfreundschaft achten, sind sie misstrauisch. Zu oft haben Ferkinas und gierige Nachbarn Floesern mit Krieg überzogen. Die Geschlechter sind in Floesern, unter aranischem Einfluss, gleichberechtigt. Holzfäller und Ferkinasöldner pflegen deutlich rauere Sitten und lagern in der Regel unter freiem Himmel.

Wirtschaft & Handel: Anders als in Aranien, erwirtschaften die Bauern in Floesern kaum Überschuss und kennen den Hunger nur allzu gut. Das Holz ist der größte Schatz der Region, doch verdienen die Händler in Jindir und Khunchom weit mehr daran als die Floeserner, die es schlagen. Oft reisen Schiffszimmerleute durch die Wälder und halten nach Krummholz Ausschau, passend gebogenen Bäumen für den Schiffsbau. An Furten und Floßländern wird rege gehandelt, und dank der Nähe zu Fasar ist das Angebot gut, aber überteuert. Auch das helle Leder der Gadangtiere lässt sich weiterverkaufen, oft werden die Tiere jedoch als Herde nach Fasar auf den Basar getrieben.

Ferkinas in Aranien

Das urtümliche Barbarenvolk der Ferkinas lebt noch immer wie zu den Zeiten der ersten Tulamiden verborgen in abgelegenen Gebirgen und mit abergläubischem Hass auf die Bewohner des Tals – in uralten Zeiten die Echsen, heute die zivilisierten Aranier. Die meisten Ferkinas Araniens leben im Raschtulswall, der Urheimat der Tulamiden. Zerstreuter siedeln Stämme in der Wildnis im Herzen Elburiens, dem Djerim Yaleth-Gebirge und dem Farsh Uruch-Wald. Einige Ferkinas haben sich als Söldner der Moghuli Dimiona angedient, wodurch es sie in den Diensten der Dämonenbuhle in alle Winkel Araniens verschlagen hat, wo sie als kleine Banden unter sich bleiben oder neuen Herrinnen als Söldner dienen. Die Ferkinas des Berglands hingegen würden sich keiner Frau unterwerfen, denn in ihrer Gesellschaft herrscht ein strenges Patriachat, in dem Männer Frauen wie Besitz behandeln. Diese Stämme kennen weder Metall noch das Rad und leben von der Jagd und dem Herden genüssamer Tiere. Den Verzehr von Pflanzen lehnen sie fast vollends ab. Sie verehren nicht die Zwölfe sondern Raschtula, den Gott von Kraft, Gewalt und Sonne, und Rascha, der Göttin von Lust und Raserei.

Bei Awallakand lebt der Stamm der Bân Awallakh friedlich um das Rahjakloster Sidi Awalla und verehrt dort, von den Geweihten geduldet, Rascha, der jährlich in einem rauschhaften Fest in der Stadt gehuldigt wird.

Die Ferkinas Elburiens werden von den Talbewohnern als „Wilde Männer“ gefürchtet und ihr Dienst an Dimiona ist nicht vergessen. Unter ihnen gibt es der Belkelel verschriebene Tierkrieger, Mannwidder, aber auch Priester des Levthan. Kaum einer unter ihnen ist überzeugter Dämonenanbeter, doch viele trauern um die vergangene Zeit, in der sie ungestört plündern konnten.

Fasar, Jindir, Gadang

Jenseits der palmyranischen Südgrenze beginnt Mhanadistan, das Stammland der Tulamiden und ein



wahrer Flickenteppich aus Kleinstaaten. Streng genommen gehört auch Floeszern dazu, doch die aranischen Familienbande und ein Treueschwur des Emirs binden den Kleinstaat als Vasallen an das Mhaharanyat. Auch andere Kleinstaaten sähe mancher gerne unter aranischer Herrschaft.

In **Fasar**, der uralten Metropole der Region (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 73) sitzt ein Mondsilberwesir der Mada Basari, **Habled al'Fessir ibn Cherek** (*985, blasses Mondgesicht, Glatze und Bärtchen, massig, luxusliebend, bedächtig, geschäftstüchtig; Handel 15 (15/15/15), Willenskraft 13 (15/15/15), SK 3). Er zeigt in der Stadt zwar keine aranischen Wappen, ist aber durch die Heirat seines Sohns mit **Rashpatane al'Kira** (*1005 BF, dünn, athletisch, aufbrausend; Willenskraft 13 (15/14/13), SK 2), der Tochter der verstorbenen Radjara von Palmyramis, und seine Handelskontakte Aranien verbunden. Durch die Krönung ihrer Base Rashpatani zur Radjara fühlt sich Rashpatane um den Thron betrogen und sinnt auf Rache. Dazu nutzt sie die Macht ihres erhabenen Schwiegervaters und übt Einfluss auf Floeszern aus. Ferkina-Söldner, verführerische Angebote an den jungen Emir und Intrigen sind nur einige ihrer

Mittel. Rashpatani zahlt es in gleicher Münze heim. Die ruhigen Tage in Floeszern sind damit endgültig vorbei.

Der alte Erzfeind Floeszerns, das Nachbarreich **Jindir**, hat sich von Aranien losgesagt. Einst ebenfalls ein Vasallenstaat, hat das deutlich mhanadisch geprägte Reich in Khunchom eine neue Schutzmacht gefunden. Der Jindiro, der Herrscher Jindirs, gilt seinen Untertanen als Mittler zu ihren urtulamidischen Göttern. Auch wenn Jindir und Floeszern seit einigen Jahren Frieden halten, mag sich der alte, auf Religion und Neid gründende, Hass erneut entladen.

Grenzfluss und Zankapfel an der aranischen Südgrenze ist der Gadang, die Lebensader des Handels und Ackerbaus zwischen Fasar und Samra. Wer den Gadang kontrolliert, der kontrolliert auch den Handel mit Zedernholz aus dem Raschtulswall, der sich kaum mit Karawanen abwickeln lässt. Der Gadang ist zwar nur mit kleinen Kähnen schiffbar, doch das Holz wird bis Jindir geflößt, wo es zu Planken verarbeitet wird. In aus dem selben Holz gefertigten Kähnen wird die Zeder an die Küste geschifft, wo sie zu den Zedrakken verbaut wird, denen sie ihren Namen gibt.

Städte und Dörfer des Dornenreichs

Aimar-Gor 🐉

Die Hafenstadt **Aimar-Gor** (EW 800, Tendenz sinkend) gehörte einst zu den wichtigsten Städten Goriens, fiel jedoch später an Aranien und dann an Oron. 1032 BF wurde sie vom Beyroun von Malqis zurückerobert, der jedoch damit drohte, sich dem Sultanat Gorien anzuschließen. Seit seinem Tod 1037 BF gehört sie wieder zu Aranien, ist jedoch hart umkämpftes Gebiet. Besonders Hasrabal ben Yakuban träumt davon, die Stadt zurückzuerobern. Die Menschen in Aimar-Gor leiden unter den ständigen Kämpfen und viele Häuser und Geschäfte stehen leer. Es werden nur noch wenige Waren nach Aimar-Gor verschifft, da die Händler fürchten, ihre Waren während einer erneuten Eroberung an Soldaten oder Söldner zu verlieren.

Al'Beroshim 🐉

Trotz ihrer überschaubaren Größe hat sich **Al'Beroshim** (EW 500) in den letzten Jahren wegen ihrer Lage zu einer der wichtigsten Städte zwischen Zorgan und Anchopal entwickelt. Um den Pilgern, die den Heiligen Hain der Peraine besuchen wollen, gerecht zu werden, wurde erst vor kurzem ein neuer Perainetempel errichtet, der den Durchreisenden zugleich als Herberge dient. Im Monat Peraine, um die Zeit der Nacht des Haines, durchqueren so viele Pilger die Stadt, dass selbst das neue Tempelgebäude nicht genug Raum für alle bittet, weshalb zu dieser Zeit auf dem Marktplatz ein großes Zeltdorf errichtet wird. Gegenüber des Perainetempels wurde eine überlebensgroße Statue der Herrin errichtet, die Bewohner Al'Beroshims bunt verziert haben.

Alhidor 🐉

Alhidor (EW 1.000) ist der Rückzugsort Amaryds, des Kronprinzen und Radjars von Zorghana. Lange stand der

Palast leer, wurde Zorghana doch als Mhaharansland in Personalunion von Zorgan aus regiert, doch mit der Belehnung des Thronerben wurde das monumentale weiße Gebäude wiederhergestellt. Der Palast und das Dorf, in dem hauptsächlich Bedienstete und ihre Familien leben, strotzen vor Luxus. Jedes Gebäude dient der Repräsentation der edlen Herkunft seines Schirmherren. In den Sälen und weitläufigen Gärten Alhidors kann Amaryd er selbst sein, sich mit den Höflingen seiner Wahl umgeben und Gespräche abseits neugieriger Augen führen. Besonders gerne geht er dazu in den nahen Wäldern auf die Jagd oder unternimmt auf Elefantenrücken Ausritte durch sein Lehen.

Alnuphar 🌹

Die Seerosenstadt **Alnuphar** (EW 550) liegt in einer sumpfigen Gegend im Süden Elburiens. Nuphar bedeutet auf Tulamidya „Seerose“. Wie der Name andeutet, wachsen rings um und im Dorf viele verschiedene und seltene Exemplare dieser Pflanzenart. Die Alnupharim züchten die Blumen, um sie weiterzuverkaufen und haben dazu wunderschöne Gärten mit Seen angelegt, die zum Verweilen einladen. Neben den Seerosen werden in Alnuphar auch Tabak, Ilmenblatt, Zithabar und einige verbotene Rauschmittel angebaut.

Trotz des Untergangs des Oronischen Moghulats blüht immer noch der Handel mit Purpurmohn und Wasserrausch. Die Bewohner hegen gute Kontakte zu Schmugglern wie dem *Raffinierten Rattling* (siehe Seite 48), welche die Ware nach Llanka und Elburum verschiffen. Die Alnupharim und die örtlichen Adligen verdienen gut an den Schmuggelgeschäften, sodass niemand etwas dagegen unternimmt und selbst die Geweihten des Tsatemfels ein Auge zudrücken.

Anchopal ♣

»Ein Wunder der Herrin! Der heilige Hain legt sich wie ein Wall um die Stadt und schützt sie vor dem roten Sand der Gor. Es wäre ein unbeschreiblicher Verlust, wenn er den Pilgern nicht mehr offenstünde.«

—Hilbert aus Auen, Perainegeweihter



Region: Tulamidische Stadtstaaten

Einwohner: 3.000, dazu stets etwa 300 bis 500 Pilger

Herrschaft: Wesir Maruban ben Hasrabal

Tempel: Peraine, Rahja, Rastullah, Phex, Rondra

Handel und Gewerbe: Reger Handel mit Gütern der Region, Umschlagplatz und Ziel vieler Karawanen. Herbergen und Gasthäuser verdienen gut an den Pilgern.

Besonderheiten: Obwohl Anchopal seit 1028 BF zum Reich Hasrabals gehört, steht es zwölfgöttergläubigen Pilgern frei, die Stadt zu besuchen. Berühmt sind der Heilige Hain der Peraine und der Heilsame Brunnen, außerdem beherbergt die Stadt die Ordensburg Keshal Rohal der Magier des Ordo Defensores Lecturia (ODL). Am Rande der Stadt kann man die Ruinen des Turms der Niobara von Anchopal bewundern.

Stimmung in der Stadt: Zwischen der mittelländischen Oberschicht der Stadt, den novadischen Herrschern und den Geweihten gibt es Spannungen, die sich bisher noch nicht entladen haben. Gelegentlich kommt es innerhalb der Bevölkerung zu Streitigkeiten zwischen den Rastullahgläubigen und den Zwölfgöttergläubigen, doch die meisten Konflikte lassen sich schnell beilegen. Die Menschen sind weltoffen und freuen sich über die Pilger.

Die Stadt im Spiel: Anchopal ist Zentrum vieler Intrigen zwischen den mittelreichischen Adligen, den Novadis und den Handelshäusern, in welche die Helden hineingezogen werden können. Aranien hat Interesse daran, Gorien zurückzuerobern, sodass die Helden als Kundschafter ausgesandt werden könnten.

Als grüne Oase inmitten der lebensfeindlichen Gor kam **Anchopal** schon immer eine immense Bedeutung zu. Seit 173 BF gehörte die Stadt zu Aranien, bis Hasrabal ibn Yakuban es 1028 BF einnehmen konnte. Es gelang jedoch, Hasrabals Einverständnis dafür zu erhalten, dass Anchopal den Perainepilgern weiterhin offensteht. Der Wesir der Stadt, Hasrabals Sohn Maruban, zeigt sich hingegen gerne tolerant und weltoffen und soll sogar zu Arkos al’Nabab Kontakt pflegen.

Stadtrundgang

Die weißgetünchten Lehmbauten und der prachtvolle Sultanspalast im Herzen der Stadt haben Anchopal den Namen *Weißer Oase* eingebracht. Da die Stadt über eine Kanalisation und ein ausgeklügeltes Bewässerungssystem

durch ein Aquädukt verfügt, sind ihre Straßen sauber. Zwischen den schlichten Häusern und den prächtigen Villen der Oberschicht kann man noch immer das ein oder andere Gebäude aus der Zeit Niobaras entdecken, welche teilweise in neuere Bauwerke integriert wurden. Um dem Strom der Pilger gerecht zu werden, gibt es in der Stadt eine Vielzahl von Herbergen für jeden Geldbeutel.

Alt-Anchopal

Den von einer mächtigen Mauer umschlossenen Stadtkern Anchopals kann man über drei Tore erreichen, wobei Einheimische das **Morgenröte-Tor (AA04)** meiden. Man sagt, es sei nach seiner Zerstörung bei der Belagerung durch Hasrabal von eben diesem mittels finsterner Magie neu errichtet worden. Anstelle des vierten Stadttors wurde 603 BF die trutzige **Ordensburg der grauen Stäbe (AA06)** errichtet. Im Zentrum der Stadt steht der prächtige **Sultanspalast (AA05)**, umgeben von den Villen der Oberschicht. Im ausladenden Garten des Palastes stehen etliche Sandsteinstauen, von denen berichtet wird, dass sie des Nachts den Palast vor Eindringlingen schützen. Gegenüber dem Palast wurde um 1030 BF das adrette **Bethaus des Rastullah (T04)** errichtet. Die meisten Hinterlassenschaften der Sternkundigen Niobara von Anchopal wurden im Krieg der Magier zerstört, doch die Ruinen ihres **Turms (AA08)** kann man noch immer am Rand der Stadt sehen.

Perainestadt

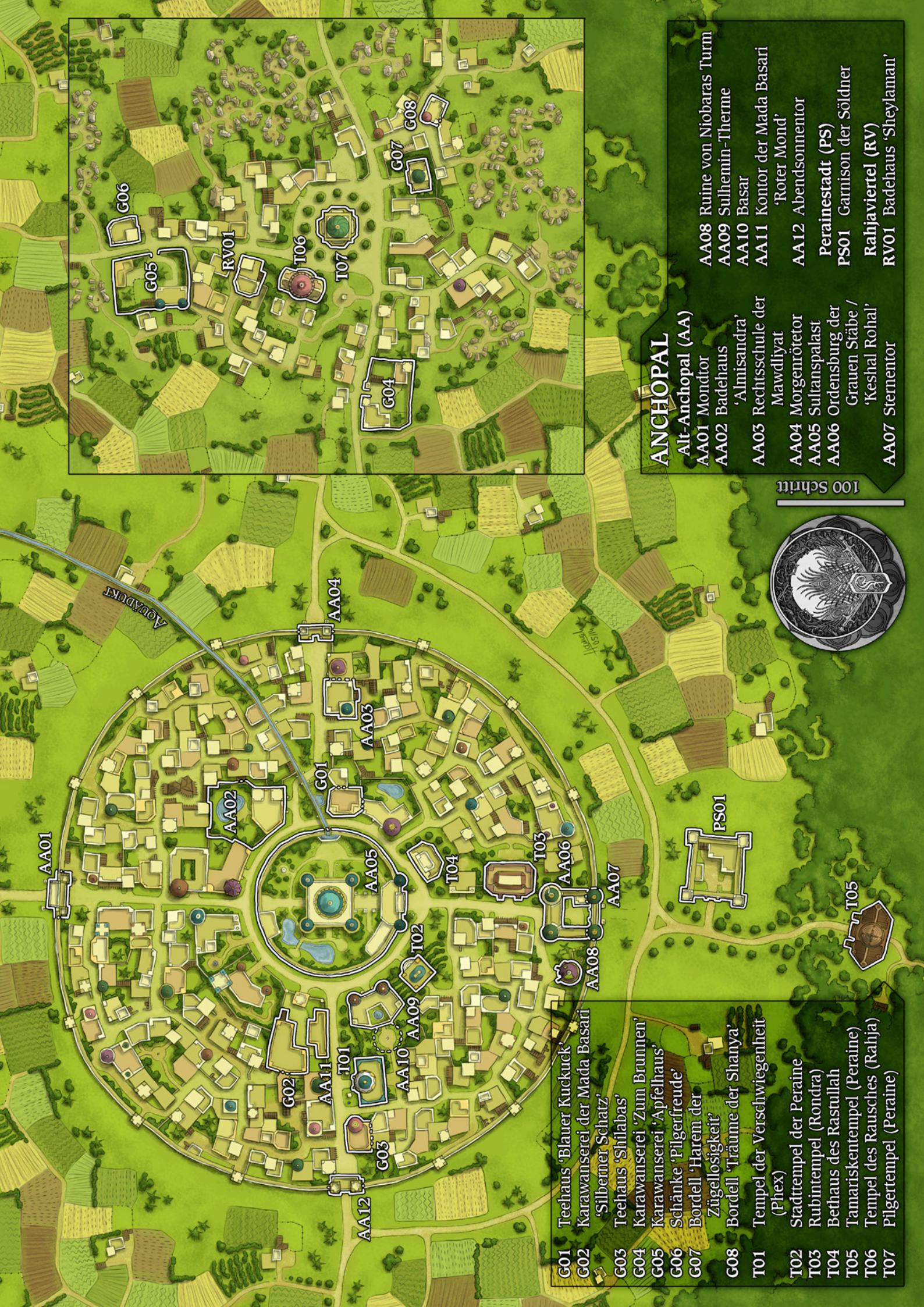
Seitdem Peraine vor über 800 Jahren Anchopal den heiligen Tamarisken-Hain schenkte, ist die Stadt ein beliebtes Ziel von Pilgern. Besonders Bauern, Heiler und Kranke zieht es allesamt nach zum ausladenden hölzernen **Tamariskentempel (T05)** im Hain außerhalb der Stadt, wofür sie auch lange beschwerliche Reisen auf sich nehmen.

Rahja-Viertel

Außerhalb der Stadtmauern liegt das Rahja-Viertel, welches nach der Himmelsrichtung benannt wurde. In diesem Viertel kommen die meisten Pilger unter, da die Herbergen hier besonders günstig sind und um den Monat Peraine herum sogar eine Zeltstadt im Zentrum errichtet wird. Neben dem **Pilgertempel der Peraine (T07)** gibt es dort einen **Rahjatempel (T06)**, dessen Geweihte sich redlich bemühen, die Prostituierten und Lustknaben der umliegenden Bordelle auf dem Weg der Göttin zu halten.

Ankrabad ♣

Das Dorf **Ankrabad (EW 400)** liegt im Norden Niedergoriens. Vor einigen Jahrzehnten bewies der horasische Altertumsforscher *Horatio di Bravaldi*, dass die Ruine, die nur eine Meile südlich der Siedlung liegt, einst als Tempel zu Ehren der Meriban, Mutter der Ifirn und Schwester des Khabla, errichtet wurde. Da dies der einzige bekannte Tempel der Heiligen ist, vermutet man ihren Geburtsort in Ankrabad. In den folgenden Jahren pilgerten gelegentlich Jünger des Firun und der Rahja zu den Ruinen des Meribantempels, doch wegen seines schlechten Zustands geriet der Fund mit der Zeit in Vergessenheit.



100 Schritt

ANCHOPAL

Alt-Anchopal (AA)

- AA01 Mondtor
- AA02 Badehaus
- AA03 Rechtsschule der 'Almisandra'
- AA04 Morgenrötentor
- AA05 Sultanspalast
- AA06 Ordensburg der Grauen Stäbe / 'Keshal Rohal'
- AA07 Sternentor
- AA08 Ruine von Niobaras Turm
- AA09 Sulhemin-Therne
- AA10 Basar
- AA11 Kontor der Mada Basari 'Roter Mond'
- AA12 Abendsonnentor

Perainestadt (PS)

- PS01 Garnison der Söldner
- Rahjaviertel (RV)
- RV01 Badehaus 'Sheylaman'

- G01 Teehaus 'Blauer Kuckuck'
- G02 Karawanserei der Mada Basari
- G03 'Silberner Schatz'
- G04 Teehaus 'Shilabas'
- G05 Karawanserei 'Zum Brunnen'
- G06 Karawanserei 'Apfelhaus'
- G07 Schänke 'Pilgerfreude'
- G08 Bordell 'Harem der Zügellosigkeit'
- T01 Bordell 'Träume der Shanya'
- T02 Tempel der Verschwiegenheit (Phlex)
- T03 Stadtempel der Peraine
- T04 Rubintempel (Rondra)
- T05 Bethaus des Rastullah
- T06 Tamariskentempel (Peraine)
- T07 Tempel des Rausches (Rahja)
- PS01 Pilgertempel (Peraine)



Arkossabad 🐪

Wer als Fremder nach **Arkossabad (EW 500)** kommt, hat sich in der Regel verirrt. Denn das Dörfchen liegt auf einer kaum benutzen Route zwischen Dorgulawend und Fennekesh. Die großen Karawanen wenden sich in der Regel nach Awallakand und Floesern. Doch es passiert oft genug, dass jemand falsch abbiegt, sodass sich in Arkossabad die Sippe der Saba Shulamunde darauf spezialisiert hat, Reisende wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Sie sind hervorragende Kenner der süd-palmyrener Wildnis und können einen gut zahlenden Kunden sogar mit Packtieren in Rekordzeit wieder auf den richtigen Weg führen. Wer seine Reiseführer jedoch nicht mit Respekt behandelt oder gar ihre Ehre kränkt, so heißt es, verschwindet in der Wildnis.

Awallakand 🐪

Awallakand (EW 400, davon 30 Ferkinas) ist um das Rahjakloster Sidi Awalla errichtet, dessen Vorsteherin gleichzeitig Beyrouna des Ortes ist. Sie hat es geschafft, mit den Ferkinas der Umgebung Frieden zu schließen und lädt diese jährlich zum Raschafest in die Stadt ein. Eine auf Befehl König Arkos' hier stationierte Kavallerieeinheit mustert das Treiben argwöhnisch, doch mit den vielen anderen Wegelagerern an der Westaranschen Karawanenroute haben sie mehr als genug zu tun. Die Bewohner Awallakands sind Winzer, Pferdezüchter und Bauern, die ein rahjagefälliges Leben führen.

Baburin, der Schmelztiegel 🐪

»Kennst du den Ausdruck »Baburinisches Sprachgewirr«? Niemand ist fremd in Baburin. Hier leben Mittelreicher und Aranier, Tulamiden aus dem Süden und Maraskaner aus dem Osten. Thorwaler sind hier auch schon gesehen worden. Und Rondra und Kor wachen über alle Baburiner, damit ihnen nichts geschieht.«

—Ushraman al'Ranij, reisender Händler aus Fasar, 1039 BF



»Der Radjar? Er hat uns versprochen, dass das Leben besser wird. Bislang ist nichts geschehen, ich bin immer noch so arm wie unter seinem Vater.«

—Emerzeth Olijarsunni, mittlerweile verschwundene Tagelöhnerin aus dem Elendsviertel, 1040 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Baburien, Emirat Baburshan, Beyrounat Baburia

Einwohner: 13.000

Herrschaft: Radjar Kharibeth III.

Tempel: Boron (mit Etilia-, Gulgari- und Marboschrein), Hesinde, Ingerimm, Phex, Peraine, Rahja (mit Aves- und Levthansschrein), Rondra (mit Kor- und Famerlorschrein), Tsa, Schreine verschiedener Heiliger (vor allem Arkos I. von Zorgahan, Schukschum Turge, Ascan-dear von Baburin und Leomar von Baburin)

Handel und Gewerbe: Anconiusäpfel, Aranischer Schlauchwein, Arrak, Baburiner Rüben, Baburiner Brandbirnen, Emaile, Pfeffer, Salz, Schmiedewaren, Stoffe (vor allem Baumwolle und Samt), Tabak, Vieh, Weizen, Zwiebeln

Besonderheiten: Sitz der Meisterin des Bundes der Senne Süd, Dreitempel der Rondra, Donnersturmfelder, Ordenshaus der Anconiter, Kuriositätenmuseum, Nebachoter Tor

Stimmung in der Stadt: Baburin ist ein weltoffener Schmelztiegel der Völker. Hier treffen mittelreichische und tulamidische Lebensweisen aufeinander. In der Stadt leben friedlich Baburen, mittelreichische Aranier und Pilger zusammen. Die Verehrung Rondras spielt eine große Rolle, daneben nehmen auch der Handel und der Glaube an Phex einen hohen Stellenwert ein. Baburin ist uralt und die Tradition spielt bei vielen Bewohnern eine wichtige Rolle.

Die Stadt im Spiel: Baburin ist ein Hort voller alter Mysterien. Überall kann man die Überreste der Vergangenheit bewundern. Neben der Weltoffenheit vieler Bürger gibt es eine stärker werdende Gruppe

von Baburinern, die sich nach der glorreichen tulamidischen Vergangenheit zurücksehnen und das „Mittelreichische“ verdrängen wollen.

Stadtrundgang

Das Sprichwort „Baburinisches Sprachgewirr“ ist aventurienweit bekannt und es gibt einen guten Grund, warum man Baburin als Ort der vielen Mundarten und Zungen sieht. Hier leben Aranier mit Mittelreichern, Maraskanern, Thorwalern, Bornländern und anderen zusammen, und auch die Architektur ist vielseitig und spiegelt ehrwürdige tulamidische Tradition und mittelreichischen Baustil gleichermaßen wider.

Baburin, die als Bab-ar-Rihs 1702 v. BF von den Babur Nebachoya gegründet wurde, liegt auf einer steilaufragender Klippe über dem Barun-Ulah und teilt sich in mehrere Viertel auf.

Alt-Baburin ist das Viertel der Wohlhabenden und Mächtigen. Hier reihen sich Gärten, Villen und Paläste aneinander. Das pulsierende Herz der Stadt ist *Dersehalam*, wo sich Fremde, Abenteurer und Glücksritter herumtreiben, immer auf der Suche nach einem neuen Auftrag oder einer Unterkunft für die Nacht.

Ruhiger und beschaulicher geht es in *Djambakand* zu. Hier leben viele alteingesessene Bauern. Das Viertel ist zudem für die blumengeschmückten kleinen Heiligschreine bekannt, die immer wieder an einem anderen Platz aufgestellt werden.

Das *Elendsviertel* vor den Stadttoren wurde im Laufe der letzten Jahre immer größer. Geflüchtete Menschen aus Tobrien oder Elburien haben sich hier angesiedelt und führen ein erbärmliches Leben in Dreck und Armut.

Im *Pilgerviertel* leben vor allem Handwerker und Gastwirte, die die zahlreichen Pilger versorgen, die es nach Baburin verschlagen hat. Die meisten sind wegen der Donnersturmfelder hier, andere sind nur auf Durchreise und ihr Ziel ist meist Anchopals Perainetempel.

Alt-Baburin (AB)

Noch unter Merkan von Revennis, dem Vater des heutigen Radjars, war der **Palast der Sterne (AB01)** als fürstlicher Palast bekannt. Radjar Kharibet bestand jedoch darauf, dass man wieder den glanzvollen tulamidischen Namen verwenden sollte (Tulamidya: Saray al'Namji). Der Name rührt von dem alten Audienzsaal her, dessen Decke und Wände mit Halbedelsteinen geschmückt sind und die wie die Sterne funkeln, wenn man die Feuerstelle in der Mitte des Raumes entzündet.

Will man Alt-Baburin betreten, um beispielsweise den Palast der Sterne aus der Nähe zu bewundern, muss man durch das **Tor des Zwilichts (AB02)** schreiten. Woher der Name des Tors kommt verliert sich in der Geschichte Baburins.

Das **Haus der immerwährenden Gnade (T01)**, der Baburiner Borontempel, weist Schreine für Etilia, Marbo und Gulgari auf. Ansonsten ist der aus schwarzem Basalt erbaute, trapezförmige Tempel mit Silberverzierung eines der ältesten Gebäude der Stadt und stammt aus der Zeit der Stadtgründung. Die Fassade wurde häufiger

überarbeitet und ein geübtes Auge kann bemerken, dass einige der Götterdarstellungen verändert wurden.

Kaum eine Rondragläubige wird nicht zumindest einmal zum **Dreitempel der Rondra (T02)** in Baburin gepilgert sein. Hier steht die berühmte sechsarmige Rondrastatue, es gibt einen Schrein des Kor und des Famerlor zu bewundern, das Dschadra al-Zul, eine korheilige Waffe, wird hier aufbewahrt und der Tempel der Meisterin des Bundes, *Telash* (siehe Seite 117), soll noch mehr Geheimnisse bewahren.

Der deutlich weniger prachtvolle **Maustempel (T03)** ist die heilige Halle des Phex. Mäuse gelten in Baburin als Glücksbringer und der Phextempel weist mehr als nur ein kleines Mäuseloch an seinen Wänden auf. Die Baburiner glauben daran, dass das Glück der Mäuse nach jedem Tempelbesuch auf sie übergeht.

Dem gewieftesten Baburiner Schurken *Schukschum Turge* (siehe Seite 98) wurde in der Stadt ein eigener kleiner Schrein errichtet. Der **Schukschumschrein (T04)** wird gut gepflegt und die Geldspenden in der Schatulle verschwinden des Öfteren auf rätselhafte Weise, sodass viele Baburiner vermuten, dass Schukschum sie höchstselbst von Alveran aus stiehlt, um sie in den Orkenhort zu bringen.

Die empfehlenswerteste Gaststätte in Alt-Baburin ist das Gasthaus **Residenz (G01)** (Q5/P5/S12). Zwar muss man tief in die Geldkatze greifen, aber ein Besuch lohnt sich, da hier sogar exquisite Getränke wie Mondsilbertee und ausländische Speisen geboten werden.

Wer zu Hesinde beten oder ihre Geweihten um Rat fragen möchte, sollte den **Tempel der Erkenntnis und Erleuchtung (T05)** aufsuchen.

Der größte der unzähligen Schreine der Stadt ist der Baburiner **Arkosschrein (T06)**. Viele Baburiner spenden regelmäßig Gold und Blumen, um dem Heldenkönig Arkos I. von Zorgahan ihre Ehre zu erweisen. Die Spenden wandern in den Rondratempel, der die Einnahmen gewissenhaft als Almosen im Elendsviertel verteilt.

Die altehrwürdige und ruhmreiche **Kriegerakademie Keshal Hashinnah (AB03)** besann sich nach der Unabhängigkeit Araniens wieder auf ihre tulamidischen Wurzeln, profitiert aber immer noch von den strategischen Erkenntnissen der Garethher (siehe Seite 68).

Dersehalam (DE)

Der gigantische **Basar (DE01)** von Baburin wirkt auf den ersten Blick chaotisch und unübersichtlich. Hier schmiegen sich hölzerne Unterstände an wuchtige Marmhallen, überall riecht es nach Zimt, Koriander, Lavendel, Khunchomer Pfeffer und Obst. Da der Basar, der nochmals in eigene Abschnitte unterteilt ist, die Haupteinnahmequelle der Stadt ist, gibt es eine eigene Basargarde aus 10 Männern und Frauen, die unter dem Basarwesir *Shlangul Trupar* aufpassen, dass die Diebe der Stadt nicht zu erfolgreich werden.

Für die Größe Baburins steht nur eine kleine **Garnison der Stadtwache (DE02)** zur Verfügung. Die 40 Stadtgardisten und 10 Basarwachen, die hier unterkommen, reichen gerade so aus, um die wichtigsten Aufgaben zu übernehmen, bekommen aber häufig Unterstützung von zusätzlich angeworbenen Abenteuern.

BABURIN

Alt-Baburin (AB)

AB01 Palast der Sterne

AB02 Tor des Zwilichts

AB03 Kriegerakademie

Keshal Hashinnah

Dersehalam (DE)

DE01 Basar

DE02 Garnison der Stadtwahe

DE03 Graf Merkos-Therme

DE04 Kuriositätenmuseum

DE05 Siegesstele

DE06 Leomars Tor

Djambakand (DK)

DK01 Nebachoter Tor

DK02 Ordenshaus der Anconiten

DK03 Sankt Therbün-Hospital

Elendsviertel (EV)

EV01 Viehmarkt

Pilgerviertel (PV)

PV01 Pilgersiedlung

BARUN-ULAH



50 Schritt

- G01 Gasthaus 'Residenz'
- G02 Speisehaus 'Lange Tafel'
- G03 Herberge 'Am Tabakmarkt'
- G04 Karawanserei der Mada Basari 'Fürst Muzaraban'
- G05 Bordell 'Shanadas Oase'
- G06 Schänke 'Haus Mirhiban'
- G07 Schänke 'Am Tafelberg'
- T01 Haus der Immerwährenden Gnade (Boron)
- T02 Dreitempel der Rondra
- T03 Maustempel (Phex)
- T04 Schukschumschrein
- T05 Tempel der Erkenntnis und Erleuchtung (Hesinde)
- T06 Arkosschrein
- T07 Glutgrubentempel (Ingerimm)
- T08 Halle der Hingabe (Rahja)
- T09 Haus der eingebrachten Ernte (Peraïne)
- T10 Tempel des schillernden Regenbogens (Tsa)

EV01

DK02

DK01

DK03

G07

T09

T10

G06

T07

T08

G03

T04

T03

AB02

T05

AB01

T06

G01

AB03

T02

DE02

DE03

DE04

DE05

DE06

PV01

DONNERSTURMFELDER

Die **Graf Merkos-Therme (DE03)** galt lange Zeit als Symbol der Garether Herrschaft, da sie in dieser Zeit und im mittelreichischen Thermenstil errichtet wurde, der im Vergleich zum Stil der tulamidischen Badehäuser als kalt und phantasielos gilt. Betreiber der Thermen ist die Perainekirche, sodass die Eintrittspreise erschwinglich sind und Besucher bereits für 1 Schekel eingelassen werden. Die Dämpfe der Bäder sollen heilkräftige Kräutermischungen beinhalten, die erfrischend und erquickend wirken.

Das **Kuriositätenmuseum (DE04)** unter seinem langjährigen Leiter, dem früheren Abenteurer *Alrik von Haschtelfels*, beeindruckt durch eine Sammlung ungewöhnlicher Exponate, etwa den Baburiner Sausattel, die lindwurmtötende Landharpune, Niobaras Traumfänger, das Amulett des ewigen Glücks und den ausgestopften Schlinger von Selem.

Eine weitere Sehenswürdigkeit des Viertels ist die **Siegeste (DE05)**. Die aus grünem Marmor bestehende Stele ist angeblich so alt wie Baburin selbst und niemand kann mehr genau sagen, was als Inschrift auf dem drei Schritt hohen Obelisk stand, da der Zahn der Zeit die Buchstaben abgeschliffen hat. Nur einem aus Jade bestehendem, in die Säule eingelassenem Bild einer menschengroßen Praiosanbeterin mit Rubinaugen scheint die Witterung nichts anhaben zu können.

Woher der ingerimmgeweihte **Glutgrubentempel (T07)** seinen Namen hat, kann niemand mehr genau sagen, selbst die Chroniken der Hochgeweihten geben keine Hinweise. Glutgruben gibt es hier zumindest in heutiger Zeit keine mehr.

Die **Halle der Hingabe (T08)** wurde, für einen aranischen Rahjatempel ungewöhnlich, im bosparanischen Stil errichtet. Im Inneren befindet sich die göttergleiche Statue der Liegenden Rahja des Ascandear von Baburin (siehe Seite 98). Angeschlossen an den Tempel ist ein Hammam, im Garten des Tempels befinden sich, neben zwei Saphirpfaunen und Dutzenden Singvögeln, die Schreine von Aves und Levthan.

Angeblich die exquisiteste Speisekarte weist das Speisehaus **Lange Tafel (G02)** (Q4/P6) auf. Zumindest sind die Preise fast auf dem Niveau des Garether Salanders, wohingegen mancher Feinschmecker bezweifelt, ob die Qualität mithält.

Die Herberge **Am Tabakmarkt (G03)** (Q3/P4/S10) ist eine gemütliche Unterkunft nach mittelreichischem Vorbild, mit einigen tulamidischen Elementen und genau die richtige Adresse, wenn man ein sauberes Zimmer zu annehmbaren Preisen sucht.

Der protzige Bau der **Karawanserei der Mada Basari**, genannt Fürst Muzaraban (**G04**) (Q3/P4/S35) liegt am Basar und ist ein geschäftiger Ort, da hier nicht nur Karawanen unterkommen, sondern auch Räumlichkeiten für Geschäftsabschlüsse zur Verfügung stehen.

Shanadas Oase (G05) (Q5/P5/S8) ist eines der besten Bordelle ganz Araniens. *Shanada*, eine Hexe und Rahjaakoluthin, duldet nur professionelle Liebesdiener und lässt sie wöchentlich von Rahjageweihten auf Tauglichkeit untersuchen. Ihre Gäste müssen sich ebenfalls zu benehmen wissen, oder Shanadas Besenstil prügelt sie raus.

Abstand halten sollte man von der Schänke **Am Tafelberg (G07)** (Q1/P1/S4). Zwar gibt es einige flohverseuchte Betten in der Absteige, aber das Essen ist von minderer Qualität, das Angebot an Wein und Bier erbärmlich und das Personal unfreundlich. Immerhin zahlt man hier kaum mehr als ein paar Rosenkreuzer, gleich ob für Essen, Getränke oder Zimmer.

Leomars Tor (DE06) ist das zweite große Stadttor Baburins, dass zu Ehren des Heiligen benannt wurde. Bewacht wird das Tor von zwei bis vier Gardisten der Stadtgarde.

Djambakand (DK)

Das beeindruckende **Nebachoter Tor (DK01)** besteht aus einem marmornen Rundbogen und einer vier Schritt hohen Flügeltür aus Raschtulzedernholz. Brillante Steinmetze erschufen ein Meisterwerk, welches seines gleichen sucht: In filigraner Handarbeit ist der Untergang von Nebachot in den Rundbogen gemeißelt worden. Das Nebachoter Tor wird üblicherweise von acht Gardisten bewacht, da der Mechanismus der Torschließung so kompliziert ist, dass das Tor immer – auch nachts – offensteht. In der Nähe der Wehrmauer liegt das **Ordenshaus der Anconiten (DK02)**. Die weißmagischen Heilmagier haben einen alten Gutshof bezogen, wo man sich der Erforschung der Heilkunde widmet. Die Anconiter stellen hier, teilweise in Zusammenbeiß mit dem Perainetempel, heilsame Tinkturen und Salben her.

Für Kranke und Schwerverletzte hat die Perainekirche das **Sankt Therbûn-Hospital (DK03)** gestiftet, ein Ort, an dem man sich bestmöglich um die Patienten kümmert. Das **Haus der eingebrachten Ernte (T09)** ist der städtische Perainetempel. Der schmucklose Lehmabau wirkt, wie die Geweihten der Göttin, bescheiden. Dies sollte allerdings nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Geweihtenschaft ein großes Vermögen verwaltet, über das die Hochgeweihte *Phränophela al'Kesh* wacht.

Guten Aranischen Schlauchwein und Raschtulswaller findet man zum günstigen Preis in der Schänke **Haus Mirhiban (G06)** (Q3/P2). Häufig sind hier auch Majunas und Sharisadim zu Gast.

Der **Tempel des schillernden Regenbogens (T10)** ist der Tsatempel Baburins. Gerüchte besagen, dass einige der Tsageweihten der Strömung der Bilderstürmer nahestehen oder Mitglieder dieser Sekte verstecken.

Elendsviertel (EV)

Der einzig wichtige Ort im Elendsviertel ist der **Viehmarkt (EV01)**. Zweimal in der Woche können die Bewohner hier beispielsweise Hühner, Schafe und Marmelunder Esel kaufen.

Der **Flusshafen** dient dem Entladen von Schiffen mit überwiegend mittelreichischer Ware.

Im Gegensatz zum Rest des Elendsviertels, in den sich selten ein Gardist verirrt, werden Hafen und Lagerhäuser gut bewacht.

Pilgerviertel (PV)

Die **Pilgersiedlung (PV01)** ist eine Zeltstadt vor Baburin, in der Pilger aus ganz Aventurien unterkommen, wenn

sie im Inneren der Stadt keinen Schlafplatz mehr finden. Direkt vor dem Pilgerviertel liegen die *Donnersturmfelder*. Die Felder sind ein Ort, an dem Rondra leibhaftig auf Dere gewandelt sein soll und der Hauptgrund, warum so viele Pilger in die Stadt kommen. An dieser Stelle soll der heilige Leomar sich mit der Göttin Rondra im Wagenrennen gemessen haben. Überall auf dem Feld stehen Altäre und Schreine, die Rondra, Kor, Leomar oder anderen Rondraheiligen gewidmet sind. Dementsprechend wird der Ort auch *Platz der 222 Schreine* genannt.

Bakrachal

Bakrachal (EW 800) markiert den Übergang von Aimaristan nach Zorghana und unterscheidet sich von anderen aimaristanischen Siedlungen, denn hier spielt, neben Fischfang und Fernhandel, die Jagd eine große Rolle. Nahe der Stadt liegen malerische Wälder, das liebste Falkenjagdrevier der Königmutter Sybia, die Bakrachal das Jagdrecht verlieh. Sybia verschwand spurlos in den Wäldern und seither wird die Stadt weniger gefördert, aber oft von Verschwörungstheoretikern und Pilgern besucht. Viele Einwohner geben Eleonora die Schuld für die schlechteren Zeiten und im Phextempel des Ortes wird *Umm Sybia* wie eine Heilige verehrt, was von den Geweihten der örtlichen Tempel des Efferd und Firun mit Missgunst beobachtet wird.

Barbrück

Das an einer wichtigen Brücke über den Barun-Ulah gelegene **Barbrück (EW 3.500, davon 500 Mittelländer, 100 Horasier)** ist ein Ort wie es ihn in Aventurien kein

zweites Mal gibt. Eine ganze Stadt, im Herzen eines Reiches, unter der Kontrolle eines Handelshauses: der Shari-ka ay Mada Basari. Hier an der Kreuzung der Transarunica und der Barun-Ulah-Straße kontrolliert Barbrück die Warenflüsse Zentralaraniens. Nachdem die Stadt 1028 BF von den Truppen Helme Haffax' geschliffen wurde, konnten die Mada Basari sie nach eigenen Plänen wiederaufbauen. Dazu engagierten sie horasische Baumeister und Experten, sodass Barbrück heute von einem Ring aus Kasematten eingefasst wird. Auf jeder Bastion wurde eine Windmühle errichtet und die Kammern der Befestigungsanlagen bieten Stauraum für Waren und Korn. Dieser wird meist zum Bersten belegt, denn die Mühlen von Barbrück können das Korn von drei Tagesreisen Umgebung mahlen.

Die Stadt ist an beiden Ufern des Barun-Ulah gelegen, sodass die gewaltige Brücke das Zentrum des Ortes bildet. In neun Bögen überspannt sie den hier mehr als 200 Schritt breiten Fluss und dient als Nadelöhr, an dem Zoll eingetrieben wird, der direkt in die Kassen der Mada Basari fließt.

Barbrück selbst liegt höher als das Flussufer, sodass im Hafen nur Anleger und Lagerhäuser zu finden sind. Treppen führen an der Hafenmauer hinauf in die eigentliche Stadt und Kräne bewegen die Waren.

Am Nordufer liegt der Stadtteil Barjani, eine tulamidische Siedlung, die in eine mittelländische Stadtbefestigung gepresst wurde. Hier leben die wenigen Bewohner, die nicht für die Mada Basari arbeiten und zu alteingesessenen Sippen gehören. Manche hegen einen solchen Groll gegen die Mada Basari, dass sie Sabotageakte gegen das Handelshaus durchführen. Im südlich des Flusses gelegenen Stadtteil Zhanadschi ist alles

auf den Handel der Mada Basari ausgerichtet. Hier findet sich das Haupthaus des Ordens und der neue offene *Phextempel des Mondsilberbasars* nahe der Handelshalle.

Ben-Oni

Als einziger Ort des Emirats Floes-zen liegt **Ben-Oni (EW 400)** jenseits einer Furt südlich des Gadang und ist das Tor zum mhanadischen Hinterland. Lange wagte niemand, Anspruch auf Ben-Oni geltend zu machen. Grund sind die Dämonenjägerin *Shanada von Ben-Oni* und ihre Schüler.

Die Schwarzmagierin ist eine der wenigen offenen Gildenmagier im aranischen Einflussgebiet abseits der Zorganer Illusionisten und viele kommen nach Ben-Oni, um ihre Hilfe gegen das Erbe Orons zu erbitten. Auch für das Garadanspiel ist Ben-Oni bekannt. Während der Mittagsruhe wird es überall gespielt und im Teehaus *Garadansauge* treffen sich die wahren Meister des Spiels.

Dorgulawend

Dorgulawend (EW 850) ist eine Kleinstadt am Rande der Zivilisation. Hier gabelt sich die Westaranische



Karawanenroute, wobei die allermeisten weiter nach Foeszern und Fasar und nicht zu den Steppen von Ghdanar reisen. Hier fühlt man sich als letzter Vorposten von palmyrener Hochkultur, Frieden und Müßiggang und doch hängt ein morbider Charme über dem Ort. Der Marbotempel *Sidi Dorgula* mit angeschlossenem Kloster der *Beni Etilia* predigt den leichten Weg ins Jenseits und will den Menschen die Angst vor dem Tod nehmen.

Elburum, die Weiße Stadt ☼



»Unsere schöne Stadt ist das prächtige Herz des aranischen Ostens. Nirgendwo kann ein zwölfgöttergläubiger Mensch besser leben als in der Weißen Stadt!«

—Alischabeth Geronunni, elburische Mosaikkünstlerin, 1042 BF

»Oh verdorbenes, niederträchtiges Elburum. Du magst dich noch so herausputzen und die grausamen Geschehnisse verschweigen, aber ich erinnere mich an die Zeit, als deine Bewohner vor Dimiona niederknieten und der Einen und Einzigen huldigten.«

—ein Bürger Elburums, der seinen Namen nicht nennen will, 1042 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Elburien, Emirat Terilia, Beyrounat Elburia

Einwohner: 9.500

Herrschaft: Radjara Shanya ash Shaya

Tempel: Hesinde, Peraine, Phex, Rahja, Traviashrein

Handel und Gewerbe: Aranischer Schlauchwein, Oliven, Orongen, Rauschkräuter (vor allem Cheriacha, Ilmenblatt und Zithabar), Schiffe, Weizen, Zwiebeln, (geheimer Handel mit Lustsklaven, Schwarzem Wein und Oronischen Traumsteinen)

Besonderheiten: Feuerschlickfelder an der Küste, sich verändernder Pfauenpalast, duftende Rosenbrücke

Stimmung in der Stadt: Den Elburumern geht es gut. Die Radjara ist beliebt und übt eine gerechte Herrschaft aus, alte Handelsbeziehungen aus vororonischer Zeit sind wiederbelebt worden. Im Suq herrscht immer noch Armut. Hehler und Alt-Oronier gehen im Geheimen ihren Geschäften nach.

Die Stadt im Spiel: Wo früher das Herz Orons schlug, ist die Herrscherin der Stadt nun Rahja verpflichtet. Die Radjara ist aber trotz ihrer guten Absichten auf die Hilfe von Helden angewiesen, um Alt-Oronier, verbotene Kulte und die Skorpionschwester aufzuspüren, die die zwölfgöttergefällige Herrschaft der Stadt bedrohen.

Stadtrundgang

Inmitten einer von Feldern und Obsthainen bestimmten Tiefebene gelegen, erhebt sich das ehemalige Herz des Oronischen Moghulats: Elburum, die Weiße Stadt. Den jahrhundertealten Beinamen trägt die Stadt zurecht, schließlich wurden alle Paläste aus weißem Marmor errichtet und selbst die einfachen Gebäude und Stadtmauern sind hell verputzt.

Elburum ist in vier Stadtviertel eingeteilt, wobei es noch ein weiteres, inoffizielles Viertel gibt, den Suq. *Elburial*, eine kleine Hafeninsel, ist meistens das erste Viertel, das ein Fremdländer betritt, wenn er den Seeweg wählt. Hier leben vor allem ärmere Bürger und Nichtaranier. Das Herz der Stadt ist das prachtvolle *Zhinbabil*, in dessen Glanz zahlreiche Gasthöfe und Kontore erstrahlen. In seinem Schatten, dem Suq, liegen hingegen Rauschkrauthöhlen und Bordelle. Nicht nur nachts treibt sich hier zwielichtiges Gesindel herum.

Fellakhand ist das Gegenteil des geschäftstüchtigen *Zhinbabil*: ein ländliches Viertel, wo zwischen den Häusern kleine Gärten sprießen und viele alteingesessene Elburumer leben. Das prachtvolle *Shoriorh* ist die Oberstadt Elburums und gleichzeitig das Palastviertel, wo die Wohlhabenden weilen.

Elburial (EL)

Auf der Hafeninsel ließen sich im Laufe der letzten Jahre viele Fremdländer nieder, da sie in den anderen Vierteln von den misstrauischen Alteingesessenen keine Mietshäuser oder -wohnungen zur Verfügung gestellt bekamen. Wie in vielen Städten der aventurischen Ostküste, leben auch in Elburum Exil-Maraskaner. So verwundert es nicht, dass es hier den **Tempel der zweifachen Schönheit (T01)** gibt, der Rur und Gror geweiht ist.

Wer ein Zimmer für eine Nacht sucht, mag mit der Pension **Bei Yulmin (G01)** (Q1/P1/S10) zufrieden sein. Für wenige Hallah soll man dort ein (wanzenverseuchtes) Bett für die Nacht bekommen können. Das Bordell **Liebliche Yasmina (G02)** (Q4/P3/S14) spielt nicht etwa auf eine Ortsbekannte Rahjageweihte (siehe Seite 117) an, sondern auf eine berühmte nostrische Prinzessin. In keinem anderen Bordell der Stadt arbeiten mehr Huren und Lustknaben aus Reichen außerhalb Araniens als hier. Über die berühmte und nach den gleichnamigen Blumen duftende **Rosenbrücke (EL01)** gelangt man von Elburial aufs Festland.

Fellakhand (FE)

Fellakhand ist ein weniger dicht besiedeltes Viertel, wo vor allem Bauern und Handwerker leben. Wer Fellakhand von außerhalb betreten will, nutzt dafür entweder das im Osten gelegene **Königstor (FE01)**, das nördliche **Skorpionstor (FE02)** oder das südliche **Pfauentor (FE03)**. Über die Stadtgrenzen hinaus bekannt ist **Ishannah al'Kiras Balayan-Schule (FE04)**. Hier werden die Elburumer Balayanim von Ishannah (siehe Seite 118) in der Kunst des Fächerkampfes unterrichtet.

Wer in Ruhe entspannen und dem hektischen Treiben *Zhinbabil*s entkommen will, sollte dem Badehaus **Shafiri (FE05)** (Q4/P4) einen Besuch abstatten.

Kaum jemand kennt das **Haus von Khelbara ay Baburia (FE06)**, einer ehemaligen Magierin der Schule der Schmerzen (siehe Seite 112). Sie bildet im Innenhof gemeinsam mit der Astrologin Lajella (siehe Seite 117) Schüler in Magie aus.

Absolut durchschnittlich zu nennen ist das Gasthaus **Shebaoth (G03)** (Q3/P3/S7), das jedoch eine lange

ELBURUM

- Elburial (EL)
- EL01 Rosenbrücke
- Fellakand (FE)
- FE01 Königstor
- FE02 Skorpiontor
- FE03 Pfauentor
- FE04 Ishannah al'Kiras
- Balayan-Schule
- FE05 Badehaus 'Shafiri'
- FE06 Haus der Khelbara ay Bāburia
- Zhinbabil (ZH)
- ZH01 Badehaus 'Namah'
- ZH02 Basar
- ZH03 Mondkontor der Mada Basari
- 'Sichelmond'
- ZH04 Garnison der Stadtwache
- ZH05 Rauschkrauthöhle
- 'Resharias Träume'
- ZH06 Rauschkrauthöhle
- 'Tausendunein Rausch'
- ZH07 Spielhaus 'Sternenhort'
- ZH08 Werft
- Shoriath (SH)
- SH01 Radjarstor
- SH02 Stele des ewigen Sieges
- SH03 Haus der rettenden Hand /
- Hospital
- SH04 Garnison des Regiments
- 'Skorpiongarde'
- SH05 Pfaunenpalast
- G01 Pension 'Haus Yulmin'
- G02 Bordell 'Liebliche Yasmina'
- G03 Gasthaus 'Shebaath'
- G04 Teehaus 'Bey Banta'
- G05 Teehaus 'Blauer Pfau'
- G06 Hotel 'Elburischer Hof'
- G07 Hotel 'Alt-Barun'
- G08 Gasthof 'Sultanshof'
- G09 Bordell 'Süßes Loch'
- G10 Bordell 'Rosenkönigin'
- G11 Bordell 'Schleierträume'

- T01 Tempel der zweifachen Schönheit
- (Rur-und-Gror)
- T02 Tempel der goldenen Aussaat (Peraine)
- T03 Schmetterlingstempel (Rahja)
- T04 Orongenschrein (Travia)
- T05 Tempel des Kelchs (Phex)
- T06 Tempel von Brise und Schaum (Efferd)
- T07 Tempel der weißen Schlange (Hesinde)



50 Schritt

Tradition aufweist und von vielen Bauern besucht wird, wenn sie eine kräftige Mahlzeit, Wein und Scherbet genießen wollen.

Das Teehaus **Bey Banta (G04)** (Q3/P2/S6), das von einem kleinen Mann mit gewaltigem Schnauzbart namens *Banta* geleitet wird, ist nicht nur Anlaufstelle für müde Fellakhandler, die bei einer Tasse Tulamidengold entspannen, sondern gleichsam auch für Schmuggler, die illegale Ware im Keller des Hauses zwischenlagern. Der vergleichsweise neue **Tempel der goldenen Aussaat (T02)**, der Perainetempel der Stadt, wird von einer Handvoll Geweihten unter *Mutter Alina* betreut. Die Fellakhandler misstrauten den auswärtigen Geweihten des neuen Tempels zunächst, haben sie aber im Laufe der Jahre liebgewonnen und behandeln sie wie Alteingesessene.

Zhinbabil (ZH)

Das Herz Elburums ist das Geschäfts- und Vergnügungsviertel Zhinbabil. Die beiden auffälligsten Orte des Viertels sind der Hafen und die Esplanade. Der *Hafen* Elburums wurde viele Jahre fast ausschließlich von Freibeutern, skrupellosen Händlern oder elburischen Schiffen angefahren. Unter oronischer Herrschaft hieß die *Esplanade des Friedens* noch Esplanade der Genüsse und stand sinnbildlich für die Dekadenz der moghulischen Oberschicht des Landes. Heute preisen dort vor allem Piddaverkäufer ihre Waren an und kleine Kinder versuchen, Fremdländern einen Becher Scherbet anzudrehen.

Eine der besten Adressen in Zhinbabil ist das Badehaus **Namah (ZH01)** (Q5/P5). In dem entspannenden Hammam wurden schon Sultane und andere Würdenträger empfangen. Der **Basar (ZH02)** bietet Waren aus allen Herrinnen Länder. Hier findet man Khunchomer Pfeffer, Tee aus Thalusa und Waffen aus oronischen Restbeständen. Sollte man Geschäfte mit der Mada Basari tätigen wollen, so kann man deren Händler im **Mondkontor Sichelmond (ZH03)** sprechen. Nicht weit weg vom Kontor, vermutlich aus gutem Grund, liegt die **Garnison der Stadtwache (ZH04)**. Die Stadtgardisten, fast ausschließlich Männer, gelten als bestechlich und drücken bei kleinen Vergehen für Bakshish ein Auge zu.

Noch aus oronischer Zeit stammen die Rauschkrauthöhlen **Resharias Träume (ZH05)** (Q2/P3/S10) und **Tausendunein Rausch (ZH06)** (Q1/P2/S20), dessen beschriftetes Schild mittlerweile abgeblättert ist und dessen Name einem fehlenden Buchstaben geschuldet ist, über den sich alle Sprachkundigen lustig machen.

Ein phexgefälliges Erlebnis kann eine Nacht im Spielhaus **Sternenhort (ZH07)** (Q3/P5) sein. Zwar besticht das Gebäude nicht durch allzu viel Prunk, aber es zieht Glücksritter aus allen Winkeln Aventuriens an, die ihre wohlverdienten Dukaten hier lassen (oder vermehren). Die elburische **Werft (ZH08)** ist im Vergleich zu jener in Yaisirabad zwar klein, dennoch können hier eine Handvoll Schiffe repariert oder sogar neu gebaut werden. Die elburischen Schiffsbauer gelten als herausragende Handwerker und sollen die besten ihrer Zunft in Aranien sein. Das Teehaus **Blauer Pfau (G05)** (Q3/P2/S8) ist eine gute Adresse, wenn man ungestört einen Tee trinken und

Bekanntschaft mit den Bürgern der Stadt schließen will. Möchte man in Zhinbabil übernachten, hat man die Wahl zwischen zahlreichen Gasthöfen: Im Hotel **Elburischer Hof (G06)** (Q5/P5/S12) wird man fürstlich versorgt. Es ist die beste Adresse in der Weißen Stadt, allerdings sind die Preise ebenso fürstlich zu nennen. Noch tiefer muss man im Gasthof **Sultanshof (G08)** (Q3/P6/S20) in die Geldkatze greifen, allerdings wird man von der Qualität der Betten und des Essens, die beide nur mittelmäßig sind, enttäuscht werden. Anständige Preise und passables Essen bietet hingegen das Hotel **Alt-Barun (G07)** (Q3/P3/S16).

Elburum ist nicht erst seit oronischer Zeit für seine zahlreichen Bordelle bekannt. Vor allem im Suq stehen an jeder Straßenecke Freudenhäuser dicht an dicht. Die bekanntesten und berüchtigtsten sind das **Süße Loch (G09)** (Q1/P2/S10), die **Rosenkönigin (G10)** (Q3/P4/S10) und das Bordell **Schleierträume (G11)** (Q2/P3/S13). In der Rosenkönigin verkleiden sich die Prostituierten häufig als oronische Machthaber, etwa als Dimiona, Faviriol oder als alte Vettel Merisa.

In Zhinbabil stehen einige bedeutsame Tempel. Eines der stillvollsten Gebäude ist der rahjagewehte **Schmetterlingstempel (T03)**. Er wurde vor wenigen Jahren im Auftrag von Shanya ash Shaya erbaut und mit Spenden der Elburumer finanziert. Ebenfalls durch Spenden errichtet wurde der **Orongenschrein (T04)**, dessen Kuppel sich im *Elburumer Rosengarten* erhebt. Heute ist der neue **Tempel des Kelchs (T05)** der Sitz des Mondsilbernen Rats *Salamon ibn Dafar* (siehe Seite 114), der zu den einflussreichsten Geweihten des ganzen Landes gehört. Der Name des Tempels rührt von dem riesigen Silberkelch her, der von der Phexstatue in der Tempelhalle gehalten wird und als Opferschale dient.

Früher war der **Tempel von Brise und Schaum (T06)** der Sitz der Meisterin der Brandung. Nach der Machtergreifung Dimionas floh die damalige Hochgeweihte *Khorena Mandreios* nach Zorgan und ihre Nachfolgerin *Asgrima Eilifsunni* (siehe Seite 116) entschloss sich erst vor kurzem, den Sitz in das gebeutelte Llanka zu verlegen.

Shorioth (SH)

Die alte Oberstadt Elburums wird Shorioth genannt und hier liegen die prachtvollsten Paläste der Stadt. Um hierher zu gelangen, muss man das **Radjarstor (SH01)** passieren, welches mittlerweile nicht mehr von der Stadtgarde, sondern von Skorpiongardisten bewacht wird.

An der Stelle, wo heute die **Stele des ewigen Sieges (SH02)** steht, befand sich früher der Blutrote Palast der Bel'Khelel. Aus den Überresten des Unheiligtums ließ Sultana *Iphemia von Elburum*, die frühere Herrscherin der Stadt, ein Denkmal erbauen, damit sich die Elburumer an die schreckliche Zeit und ihre Befreiung erinnern können.

Das **Haus der rettenden Hand (SH03)** ist ein Hospital, welches in den Räumlichkeiten der ehemaligen Schule der Schmerzen eingerichtet wurde. Trotz aller Experimente mit Rosenwasser, Ausräucherung und Magie strömt aus dem Gebäude ständig der Geruch von Siechtum und Tod.

Neu errichtet wurde die **Garnison des Regiments Skorpiongarde (SH04)**. Die Garde, mittlerweile wieder 500 Soldaten stark, dient der Radjara und der Provinz. Die Skorpione genießen einen tadellosen Ruf, den sie nicht einmal während ihres Dienstes für Oron eingebüßt haben. Im **Tempel der weißen Schlange (T07)** können Besucher den Rat der Hesindegeweihten in Anspruch nehmen. Die Hohe Lehrmeisterin *Deliah Alama* (siehe Seite 116) ist häufig geistig abwesend und beschäftigt, aber wer sich in der Bibliothek zurechtfindet, kann darauf hoffen, seltene Bücher und längst verloren geglaubte Texte zu entdecken. Mehr als nur ein Mysterium umgibt den aus weißem Kalkstein, Alabaster und Marmor erbauten **Pfauenpalast (SH05)**, den Sitz der Herrscherinnen Elburums. Man erzählt sich, dass sich die Gänge und Räume des Palastes von Zauberhand ständig verschieben und niemand außer dem Palastwesir *Leilan ibn Nasjeda* genau weiß, wo man entlanggehen muss. Im Innenhof des Palastes leben wieder einige der seltenen Elburischen Liebespfauen, die während der Zeit des Oronischen Moghulats kurz vor der Ausrottung standen. Sie haben dem Palast seinen Namen gegeben und lebten hier bereits seit der Stadtgründung.

Farukand 🐉

Farukand (EW 800) ist eine größere Stadt im Norden der Elburischen Halbinsel. Sie ist nur von der Straße von Ras Ab-
ris im Osten gut zu erreichen, eine Verlängerung der Küstenstraße nach Zorgan wurde wegen der unzugänglichen Region im Westen nie gebaut. Früher stellte dies jedoch kein Problem dar, da Farukand vor allem ein Zwischenhalt für Segler aus Zorgan oder Llanka darstellte. Durch die dämonische Verseuchung einiger Küstenabschnitte der Halbinsel, die mit der Blutigen See einherging, begannen jedoch charyptide Blutdornen am Hafengrund zu wachsen, die eine Gefahr für Fischer und Matrosen darstellten. Noch heute wird Farukand deswegen von Schiffen gemieden und die Bewohner haben sich der Landwirtschaft zugewandt, obwohl reiche Fischgründe vor der Stadt liegen.

Fennekesh 🐾

Das Dorf **Fennekesh (EW 500)** an der Grenze zum Emirat Jindir war einst ein wichtiger Truppenstützpunkt Araniens, verlor jedoch an Bedeutung, nachdem die meisten Soldaten im Krieg-der-35-Tage abgezogen wurden. In der Kaserne sind noch wenige Soldaten stationiert, die jedoch eher dafür sorgen sollen, dass die Einheimischen die Kaserne nicht anderweitig nutzen, und den örtlichen Rondraschrein pflegen. In der Kaserne und im Dorf geht das Gerücht um, dass bald wieder Soldaten nach Fennekesh kommen sollen, um Teile von Hasrabals Gorien zurückzuerobern und das Emirat Floeszern im Kampf gegen das Sultanat Jindir zu unterstützen.

Floeszern 🐉

Floeszern (EW 1.000), die Hauptstadt des gleichnamigen Emirats, ist eine geradezu typische tulamidische Siedlung. Im Schutze einer umlaufenden Mauer finden sich vier einzeln ummauerte und verwinkelte Sippenviertel, eine Karawanserei, in deren Innenhof eifrig

Handel getrieben wird und ein echter Palast. Dieser ist vor kurzem mit Hilfe von Djinnen ausgebaut worden, ein „Geschenk“ aus Fasar. In drei Kramläden und an der Floßlande wird fleißig gehandelt, dort und an der Furt wird Zoll erhoben, von dem die Stadt lebt. Im *Abu Gadan-ga*-Tempel des Efferd ehrt man den lebensspendenden Fluss und auch Boron und Peraine huldigt man in gut besuchten Tempeln.

Harasim 🐉

An der Ostküste Elburiens, nur etwa 40 Meilen von Elburum entfernt, liegt die Hafenstadt **Harasim (EW 600)**. Die Harasim gelten als Eigenbrötler und wortkarger Menschenschlag, der weder etwas mit den Oronis noch den Araniern zu tun haben will. Die Fischer des Ortes sollen dafür gute Kontakte zu maraskanischen Schmugglern und Piraten haben und hin und wieder sollen Fremde betäubt und als Sklaven an die Schiffsbesatzungen verkauft worden sein. Selbst der oronische Adel ignorierte die Harasim weitgehend und begnügte sich mit den jährlichen Steuerabgaben. Zwar gibt es im Hafen einen Efferdschrein, doch dieser zerfällt bereits seit Jahrzehnten, da kein Harasim ihn besucht und pflegt. Mit ihren Nachbarn in Thorwasra sollen die Harasim in einer Fehde liegen, an deren Beginn sich niemand mehr erinnern kann.

Izignedim 🐉

Im geschäftigen **Izignedim (EW 700)** finden sich fast immer mehr Durchreisende als Einheimische, denn der Hafen ist ein idealer Zwischenhalt für Flussschiffer auf dem Barun-Ulah. Der Große Basar schließt sich direkt an den Hafen an und beherbergt zahlreiche Schänken und Tavernen im mittelländischen Stil, aber auch aranische Teehäuser. Die Bauern des weiten und fruchtbaren Umlands bringen ihren Weizen nach Izignedim und entrichten Opfer im örtlichen Perainetempel. Auf dem Basar treten immer wieder junge Majuna auf, die hoffen, hier von Lehrern aus dem ansässigen Stamm der Ulashani ausgebildet zu werden, die zu den besten des Landes zählen.

Keshal Fennek 🐾

Die namensgebende Festung thront hier über **Keshal Fennek (EW 500)** und dem Tebah. Sie ist der Sitz eines Adhiraja und seiner wilden Horde, die über den Ort wachen und ein Bündnis mit der aranischen Harani pflegen. Unter dem Segen dieses Bündnisses und zweier prachtvoller Tempel Phexens und Ingerimms wird im Umland eine ertragreiche Türkismine betrieben. Diese ist der Neid jedes Kriegsherrn der Umgebung, sodass Keshal Fennek im Laufe der Zeit schon mehrfach den Besitzer wechselte. Das Wissen und Handwerksgeschick der Dörfler muss dabei aber jedes Mal gewonnen werden, denn unter ihnen finden sich die erfahrenen Bergleute und Edelsteinschleifer, die es braucht, um die Türkise weiterzuverarbeiten und die Festung zu pflegen. Der hiesige Phextempel wurde von einer Ferkina gegründet, die als erstes Phexensstück sich selbst davonstahl. Auch heute bietet der Tempel Frauen aus diesem Volk Schutz und Ausbildung, wenn sie den Glauben an Phex annehmen.

Korushkand 🐉

Die Kleinstadt **Korushkand (EW 500)** liegt direkt am Maraskansund. Obwohl zurzeit aranische Seesoldaten die Stadt besetzen, haben sich die Einwohner schon lange damit arrangiert, dass ihr Herrscher häufig wechselt. In der Vergangenheit lebten sie unter oronischer und maraskanischer Besatzung und wurden zeitweise sogar von einigen Achaz regiert. Durch ihre Küstennähe ist sie militärstrategisch bedeutend für Araniens Pläne zur Befriedung des Yalaiad, ist aber auch der Heimathafen einiger Schmugglerbanden. Die Taverne *Chaluns Hafenschänke* ist ein berühmter Treffpunkt von Schmugglern, Hehlern und anderem zwielichtigen Gesindel.

Kunchabad 🌿

In **Kunchabad (EW 700)** werden Handelswaren, vor allem Wein und Korn, auf Schiffe geladen, um sie in den Norden Elburien, nach Zorgan oder in Städte außerhalb Araniens zu transportieren. Zur Zeit des Oronischen Moghulats war Kunchabad der wichtigste Hafen im Süden der Elburischen Halbinsel, da die Anlegestellen groß genug waren, um zahlreichen Schiffen Platz für das Laden der Fracht zu bieten. Noch immer wird Wein aus Ras Surya, Zithabar aus Alnuphar und Korn aus dem Kunchabader Umland über Land zum Hafen transportiert, um die Ware anschließend über die See an seinen Bestimmungsort zu verschiffen. Einen bedeutenden Einfluss auf die Bürger der Stadt haben die Geweihten des Efferd- und Perainetempels und die Kunchabader sind mittlerweile wieder treue Anhänger des Mhaharanyats, da das Königreich den Händlern Sicherheit und Recht verspricht – eine Lebensgrundlage, die ihnen Oron nie zusicherte.

Llanka, die Vergessene 🌿



»Llanka? Llanka ist verloren. Von allen vergessen, sich selbst überlassen.«
—eine Matrosin aus Zorgan, 1040 BF

»Es besteht Hoffnung. Die Wesira hat gute Arbeit geleistet und mit der Hilfe der ehrenwerten Helden von Llanka kann ich mir gut vorstellen, dass der Ort wieder erblühen wird, wie vor der Zeit des Oronischen Moghulats.«

—Asgrima Eilifsunni, die Meisterin der Brandung, 1041 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Elburien, Emirat Llakshan, Beyrounat Llanka

Einwohner: 2.500

Herrschaft: Wesira Choraba saba Yanith und ein Wesirrat

Tempel: Efferd, Hesinde, Peraine, Swafnirschrein

Handel und Gewerbe: Gifte, Lederwaren, Rauschkräuter, Segeltuch, Zwiebeln (geheimer Handel mit Lustsklaven, Schwarzem Wein und Oronischen Traumsteinen)

Besonderheiten: Sitz der Meisterin der Brandung, Bandenherrschaft im Hafen und Stadtteil Fezaman,

Wesirgarde in Ashaban, Bauernwehr in Perainabad, angeblich Malmerkultisten im Hafen und unter Wasser
Stimmung in der Stadt: Trotz der Vertreibung des Malmers, eines krebsartigen Seeungeheuers, steht Llanka weiterhin vor vielen Problemen. Banden widersetzen sich den Herrschenden, die Korruption ist allgegenwärtig, es herrscht große Armut – aber die Menschen sind zuversichtlicher geworden, nachdem die Thorwaler zurückgekehrt sind, die Meisterin der Brandung ihren Sitz hierherverlegt und die Arbeit der Wesira und einiger bekannter Helden in den letzten Jahren Früchte getragen hat.

Die Stadt im Spiel: Llanka ist eine zerrüttete Stadt, in der das Recht des Stärkeren gilt. Gerade der Hafen und Fezaman sind nie vollständig unter der Kontrolle der Ordnungsmächte, aber die Bemühungen der letzten Jahre seitens der Radjara, der Wesira und von Helden haben die Situation erträglicher gemacht. In Llanka kann man wieder vor Anker gehen, Geschäfte machen und leben, aber man sollte stets auf der Hut sein, denn unbefriedet ist die Stadt noch nicht.

Stadtrundgang

Obwohl Llanka keine große Stadt ist, wird ihrer Lage große Bedeutung zugemessen. Vor der Zeit des Oronischen Moghulats blühte Llanka auf, verfügte dank der dort ansässigen Thorwaler über eine der besten Immanmannschaften Aventuriens und war Ankerpunkt für den Seehandel. Unter oronischer Herrschaft veränderte sich alles. Ein Seeungeheuer, der sogenannte Malmer, blockierte den Hafen und in der Stadt breitete sich das Recht des Stärkeren aus. Der örtliche Herrscher war ständig berauscht von Drogen und die Oronis überließen Krakoniern und Hummeriern mehr und mehr die Stadt. Nach dem Ende Orons konnten die Malmerkultisten und schließlich auch das Seeungeheuer vertrieben werden, aber die Stadt wurde von zahlreichen Unterweltbanden beherrscht, die viele Teile Llakas verfallen ließen. Noch heute ist das Stadtbild von Verfall geprägt und nicht alle Teile der Stadt wurden erneuert. Allerdings besteht – im Vergleich zu Selem – immer noch Hoffnung, dass sich die Lage bessert und Llanka zu alter Pracht zurückfindet. Das Hafenviertel und Fezaman sind die Stadtteile, die besonders gelitten haben, während das reichere Ashaban immer noch einen Rest der Würde vergangener Zeiten ausstrahlt. Das vor den Stadtmauern liegende, ländliche Viertel Perainabad, konnte sich bislang erfolgreich vor den Banden und Unruhestiftern abschotten.

Hafenviertel (HA)

Reisende, die von der Straße nach Yaisirabad her Llanka erreichen, betreten die Stadt durch das halbzerfallene **Westtor (HA01)** namens Keshal Jamil, das in einem ebenso schlechten Zustand wie der Rest der Mauer ist. Das dahinter liegende Hafenviertel wird noch immer von zahlreichen kleinen Banden beherrscht, die jeweils von einer „Satrapa“ angeführt werden. Im Norden des Hafenviertels sind zahlreiche Lagerhallen abgebrannt und ragen wie die Knochen eines Giganten in die Höhe.



Niemand hat sich je bemüht, sie abzureißen und neu zu errichten. Es gibt mittlerweile zahlreiche konkurrierende Hafenmeister, die aber nicht vom Wesirsrat eingesetzt wurden und die wenigen Anlegestellen für den Meistbietenden mit ihren Leuten „sichern“. Nach der Rückkehr der Llankaner Thorwaler wurde ein neuer **Swafnirschrein (T01)** geweiht, der immer von einem Trupp der Nordleute bewacht wird.

Fezaman (FE)

Der einzige Grund für einen Neuankömmling, sich länger im Westteil der Stadt aufzuhalten, ist das Spielhaus **Goldene Hand (FE01)**. Hier kann man in verräuchten Räumen auf Zahlen eines Glücksrads wetten, Boltan spielen oder an anderen Wett-, Karten- oder Würfelspielen teilnehmen.

Llanka wird durch den Fluss Tern in einen West- und einen Ostteil getrennt. Über die mittlerweile ziemlich marode **Ternbrücke (FE02)** gelangt man in den größeren Ostteil der Stadt.

Das einstige Zentrum Llankas war der **Basar (FE03)**, der nach dem Ende des Oronischen Moghulats und mit der beginnenden Gesetzlosigkeit geschlossen wurde. Mittlerweile sind einige Händler zurückgekehrt und verkaufen wieder Waren. Die meisten haben sich eine Satrapa oder die Stadtgarde als Beschützer gesucht und geben einen Teil ihrer Einnahmen an sie ab.

Wer einen Abstecher in die **Arena (FE04)** machen will, wird überrascht sein, dort keine Gladiatorenkämpfe wie unter oronischer Herrschaft vorzufinden, sondern wöchentliche Theatervorführungen, die jedoch nur wenige

Besucher anlocken.

Im Norden Fezamans kann man Abenteuer anderer Art in Bordellen wie **Satrapa (G01)** (Q2/P3/S10) oder Entspannung bei einem aranischen Schlauchwein in der Schänke **Efferdglück (G02)** (Q3/P3/S8) finden.

Erst seit kurzem hat sich die neue Meisterin der Brandung, Asgrima Eilifsunni, in Llanka niedergelassen. Sie stammt aus der Stadt und ist Halbthorwalerin, hat sich aber von Swafnir abgewandt und versucht die Menschen in Efferdsnamen in den **Tempel des gereinigten Wassers (T02)** zum Gebet zu locken.

Die beste und sicherste Übernachtungsmöglichkeit bietet der Gasthof **Fürstenhof (G03)** (Q3/P5/S12), der sich in der Nähe des **Tempels der göttlichen Stute (T03)** und **Tsaschreins (T05)** befindet.

Ashaban (AS)

Das wohlhabende Ashaban betritt der Reisende entweder über die Ternbrücke von Fezaman aus, oder über das **Südtor (AS01)**.

Eine immer noch gut erhaltene Prachtstraße führt zum **Blauen Palast (AS02)**, dem Sitz der Herrscherinnen Llankas, der nun den verwaltenden Wesiren und der Wesirsgarde Unterschlupf bietet. Das imposante Gebäude wurde im Laufe der Zeit ausgebaut und mit Garnison und Wachttürmen versehen. Seinen Namen hat der Palast jedoch von dem blaugrauen Marmor, aus dem er errichtet wurde.

Der zerstörte **Hesindetempel (T04)** wurde bislang nicht wieder aufgebaut. Das Geld, das aus Zorgan und Elburum nach Llanka fließt, wird an anderen Stellen dringender

gebraucht und die Hesindekirche scheint Llanka vergessen zu haben.

Perainabad (PE)

Außerhalb der Stadtmauern liegt ein Viertel, das die Bewohner Perainabad getauft haben. Zwischen einigen kleinen Höfen und Feldern steht hier der **Tempel von Bitten und Schenken (T06)**, der Peraine geweiht ist.

Perainabad ist von einem von den Bauern errichteten Wall umgeben, der einerseits vor Überfällen von außen schützen, andererseits gegen die Banden aus Llanka abschirmen soll. Die Bauernwehr kontrolliert mit Schnittern und Dreschflegeln bewaffnet, wer durch die Tore kommt, und wird dabei von Mutter *Nahaban*, der einzigen Perainegeweihten, unterstützt. Das **verfallene Immanstadion (PE01)** diente vor der Zeit des oronischen Moghulats der erfolgreichen Immanmannschaft Sturmwind Llanka als Austragungstätte. Es zerfiel jedoch nach der Vertreibung der Thorwaler, wurde teilweise auseinandergenommen und als Ziegenweide genutzt. Heute sind die Thorwaler zurück, haben die Ziegen vertrieben (die ohnehin verboten sind) und spielen wieder im halbzerstörten Stadion vor leerer Kulisse.

Malqis

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Yalaia, Emirats Korushan, Beyrounat Malqis

Einwohner: 1.000

Herrschaft: Rat der Wesire

Tempel: Praios und Rahja, Schreine für Efferd und Peraine

Handel und Gewerbe: Umschlagplatz für diverse Waren, Fischfang und Landwirtschaft

• **Besonderheiten:** Die Stadt steht unter aranischer Herrschaft. Seit dem Sturz des Beyroun Abdulon von Malqis erholt sie sich langsam.

Stimmung in der Stadt: Die Bevölkerung ist noch immer arm, sieht aber bessere Zeiten kommen und ist zuversichtlich. Hier hält man fest zu Aranien.

Die Stadt im Spiel: Die Stadt kann als Basis für militärische Operationen im Yalaia genutzt werden. Das Schicksal der Stadt liegt ganz in der Hand von Helden.

Malqis ist die größte Stadt der Halbinsel und Hauptstadt des gleichnamigen Beyrounats. Die Menschen in Malqis hatten lange unter der selbstsüchtigen Politik des Beyroun Abdulon von Malqis zu leiden. Seit dessen Tod 1035 BF herrscht der durch Sultana Sybia von Zorgan eingesetzte Rat der Wesire über das Beyrounat und die Stadt. Die Infrastruktur in Malqis erholt sich zusehends und die Stadt gilt mittlerweile als sichere Bastion der Aranier.

• Diese Position kann nach den Ereignissen im Abenteuer **Schleiertanz** von Spielerhelden besetzt werden. Daher wird hier kein Ratsmitglied namentlich genannt.

Stadtrundgang

Trotz ihrer für Yalaia beachtlichen Größe leben die Menschen in Malqis in einfachen Verhältnissen. Im

Zentrum der Stadt liegt **Nord-Malqis** mit dem Hafen. Durch seinen Baustil, die feilgebotenen Waren und die Geschäftigkeit, die in den Straßen herrscht, erinnert dieses Viertel sogar ein wenig an eine mittelreichische Stadt. Malqis ist die wichtigste Stadt des Yalaia, und so kann man auf dem **Basar** von Malqis sogar Waren aus dem Norden erhalten. Reisende staunen hier über Marktstände, an denen in rauen Mengen die schönsten Früchte der Halbinsel, seltene Kräuter und allerlei exotische Waren feilgeboten werden. In den Straßen sieht man häufig aranische Soldaten, da die Stadt den Araniern als sicherer Brückenkopf ins Yalaia dient. Das Bordell **Lustgarten der Göttin** ist die erste Anlaufstelle für viele Seefahrerinnen und Matrosen. Bei einem ersten Blick auf das gepflegte, florierende Etablissement kann man gar nicht glauben, dass hier einst Belkelel gehuldigt wurde.

Der Praiostempel der Stadt, **Tempel des Arras** und der einstmals zerstörte **Sidi-Sulcheya-Tempel der Herrin Rahja** wurden erst vor kurzem wieder aufgebaut und geweiht. Im bäuerlichen geprägten **Taljahra**, welches sich um Nord-Malqis herumlegt, sieht man vor allem Lehmhütten und kleine Gehöfte stehen. Hier werden auf großen Feldern Reis und Früchte angebaut, außerdem gibt es hier einen kleinen **Peraineschrein**.

Marmelund

Marmelund (EW 1.000, davon 850 Mittelländer) wirkt mit ihrem zentralen Marktplatz, an dem vier Straßen zusammenlaufen und dadurch den Ort in vier Viertel teilen, wie eine mittelländische Stadt. Die tulamidischen Einwohner der Stadt sind fast alle den Nebachoten abstammig, die aus alter Schmach den Rondratempel am Marktplatz meiden und angeblich einen verborgenen Schrein des Kor unterhalten. In weiteren Tempeln wird Phex, Peraine und Rahja gehuldigt, allen in einer mittelländisch geprägten Anbetungsform. Praios ist lediglich ein Schrein mit Sonnenuhr gewidmet. Vielleicht ist es auch besser so, denn wenige Praioten fänden Humor darin, dass die örtlichen „Marmelunder“ Esel liebevoller als „so stur wie der Wahrer der Ordnung in Zorgan“ bezeichnet werden. Die Grautiere werden trotzdem gezüchtet und auf dem Markt den viele Karawanen, die Marmelund auf dem Weg zwischen Mendlicum und Baburin durchqueren, verkauft. Marmelund ist eine jüngere Gründung aus der Zeit mittelländischer Herrschaft und viele Einwohner hadern nach der aranischen Unabhängigkeit noch immer mit ihrer Loyalität.

Mendlicum

Die nach Norden gerichteten Mauern von **Mendlicum (EW 4.700, davon 1.500 Mittelländer)** sind Zeichen der wechselhaften Beziehung zu den Raulschen Nachbarn im Norden. Obwohl die Beziehungen in den letzten paar Jahren gut gewesen sind, bleibt Mendlicum wachsam, wenngleich die größten Verluste der jüngeren Vergangenheit durch eine Seuche gefordert wurden, die über 300 Menschen das Leben kostete. Schmuggelgeschäfte gibt es hier überall und man munkelt vereinzelt, die Emirsfamilie sei in selbige verwickelt. Bastionen und Türme prägen mit den Häfen

das Stadtbild des zweitgrößten Kriegshafens Araniens. Neben zwei Werften und einer Segelmacherei, macht die Stadt vor allem durch ihr großes Gefängnis und das Kontor der Mada Basari von sich reden. Im zentralen Tempelviertel sind fast alle Tempel der Stadt zu finden (Rondra, Phex, Praios, Travia, Tsa) und auch die Sippenburgen der Stadtherrinnen. Der Efferdtempel liegt unter der Wasseroberfläche im Troztfelsen vor dem Hafen.

Moribis 🌿

Das kleine, ländliche **Moribis (EW 400)** liegt zwischen Ankrabad und Al'Beroshim. Die Dorfgemeinschaft hält gemeinsam eine kleine Straußenherde, die sie sowohl mit Fleisch als auch mit Handelsgütern versorgt. Neben einem Peraine-tempel gibt es im Dorfzentrum einen Marboschrein, zu dem regelmäßig Gläubige aus dem Umland pilgern, um für ihre verstorbenen Familienmitglieder um Frieden zu bitten. Die Marbostatue aus hellem Stein, um die herum der Schrein errichtet wurde, soll Legenden zufolge älter als das Dorf selbst sein und frommen Gläubigen gelegentlich Prophezeiungen ins Ohr flüstern. Die Dorfbewohner bringen zudem regelmäßig Opfergaben zu dem geheimnisvollen See, der südlich ihrer Siedlung liegt und von dem sie glauben, dass er von einem Dschinn bewohnt wird. Er besitzt keinen Zufluss, führt jedoch das ganze Jahr über kristallklares Wasser.

Muchabad 🐉

Muchabad (EW 500, davon 100 Ferkinas) liegt am Fuße Djeristans, von Baburien durch dichte Wälder abgeschottet auf einem Plateau, hinter dem sich die Straßen im unübersichtlichen Bergland verlieren. Hier werden die Waren der Berge gesammelt und Ahirajanim halten Rat und kaufen Ausrüstung im als neutral geltenden Städtchen. Phex wird im hiesigen Tempel als Schlichter und Herr der Verhandlungen verehrt. Im Rahjatempel hat sich ein Priester des Levthan eingenistet, der in der Lage sein soll, echte Wunder zu vollbringen.

Narhuabad 🌿

An der Grenze zum Radjarat Zorghana liegt **Narhuabad (EW 1.000)**, eine wichtige Station auf der Reise von Elburum nach Zorgan. Bekannt ist Narhuabad für mehrere bemerkenswerte Dinge. Zum einen durch die mittlerweile verstorbene Sultana *Iphemia von Narhuabad*, der einstigen Geliebten Dimionas, die der finsternen Heptarchin jahrelang diente, sich aber von ihr abwandte und als Belohnung von der Mhaharani als Herrscherin Elburiens eingesetzt wurde. Zum anderen als Grenzstadt des Moghulat Orons. Nur wenige Meilen westlich Narhuabads wurde Aranen durch den sogenannten Dornrosenwall geteilt, eine Hecke, die aus den gefürchteten Dornrosen bestand und kaum passierbar war. Neben einem kleinen Hesinde- und Phextempel weist Narhuabad einen großen Rahjatempel auf. Die Schöne Göttin ist die Schutzherrin der Stadt und selbst unter oronischer Herrschaft wurden die Pforten des Göttinnenhauses nicht geschlossen. Ein Tsa- und ein Marboschrein sorgen dafür, dass man sich an das durch Oron verursachte Leid erinnert und neue Chancen ergreift. Im Ort gibt es eine Handvoll teurer Gasthöfe für Reisende, eine Unterkunft für die

schmale Geldkatze stellt die Karawanserei am Ortsausgang dar. Statt streunender Hunde laufen in den Straßen Rennkuckucke umher und betteln um ein paar Körner. Woher die Tiere kommen, ist den Narhuabadern ein Rätsel, aber die Vögel entwickeln sich zunehmend zu einer Plage.

Nasir Malkid 🐉

Nasir Malkid (EW 2.200) ist soetwas wie die informelle Hauptstadt des aranischen Radjarats Gorien. Die Oronis richteten hier 1028 BF ein Blutbad an und zerstörten die Stadt zu großen Teilen, doch die Niedergorier bauten ihre Höfe kurz darauf wieder auf. Die Stadt ist Sitz des Hauptklosters des Ordens der Therbûniten, welches von Äbtissin Shila al'Aghra im Kloster betreut wird. Radjar ist König Arkos, das Beyrounat wird von Wesiren verwaltet. Der Glaube an Peraine ist in diesem Beyrounat besonders stark, sodass Pilger und Kranke, die sich Hilfe von den Therbûniten erhoffen, hier zum alltäglichen Bild gehören und sogar der Name der Stadt an den Geburtsort des heiligen Therbûn, Malkid in Almada, angelehnt wurde.

Nasirabad 🐉

Nasirabad (EW 700), oder mit altem Namen **Naisirabad**, ist ein typischer aimaristanischer Ort mit weiß getünchten Häusern vor einem ebenso weißen Sandstrand. Dahinter erheben sich in der Sonne glitzernd die kargen Salzberge. Die kleinen Boote der Korallentaucher und Fischer werden einfach an den Strand gezogen und nur die Fern- und Küstenhändler landen an den steinernen Kais im Stadtzentrum an. Häufig werden hier Riesentränen, türkisblaue Bernsteine, gefunden und im Ort zu Schmuck verarbeitet. Legenden schreiben sie der Riesin Chalwen auf dem Meeresgrund zu. In Nasirabad und dem Umland leben einige Hexen.

Nerenenah 🐉

Westlich von Nasir Malkid, auf der Straße nach Fasar, liegt die Kleinstadt **Nerenenah (EW 700, Tendenz steigend)**. Nachdem die Beyrouni von Nerenenah im Kampf gegen Helme Haffax 1028 BF fiel, waren Stadt und Beyrounat lange ohne Herrscher. Für Räuberbanden und marodierende Söldner war Nerenenah daher ein leichtes Ziel. Nach einem verheerenden Angriff auf die Stadt 1029 BF wurde die Kämpferin 🗡️ *Damara Kalashrasunni* als neue Beyrouni eingesetzt, die mit ihren Getreuen die Räuber aus dem Gebiet vertrieb. Seitdem ist es Tradition, dass die Beyrouni, wenn sie ihr Amt niederlegt, unter ihren Kriegerinnen die stärkste und fähigste ausgewählt, um die Menschen von Nerenenah zu beschützen.

Ommdablabad 🐉

Musik und Tanz bestimmen das Leben in **Ommdablabad (EW 500)**, der Heimat der besten Dablatrommeln Araniens. Gleich mehrere Instrumentenbauer fertigen im Städtchen ihre Werke und manchen von ihnen sagt man nach, dass sie eine Spur Magie in ihre Werke flechten, die von Zaubertänzern besonders geschätzt werden. Gerber und Holzfäller arbeiten den Trommelbauern zu und Künstler verzieren die Trommelfelle und

Klangkörper mit liebebreizenden Bildern. Der Klang neuer Trommeln ist fast immer in der Stadt zu hören und es gibt nur wenige Ommdablabadis die den Rhythmus nicht im Blut haben und nicht trommeln oder tanzen. Jedes Jahr sammeln sich die besten Trommler ganz Araniens, um beim großen Trommelfest gegeneinander anzutreten. Zu dieser Zeit streben Sharisadim, Majunas und Kunstsinnige aus ganz Aranien in den Ort. Ein Spektakel, das sich nicht hinter dem Bardentreffen in Zorgan verstecken muss und sich sogar anschickt, in direkte Konkurrenz zum Zorganer Spektakel treten zu wollen.

Oyandagh

Bei **Oyandagh (EW 600)** handelt es sich um eine typische palmyrische Siedlung aranischer Großsippen. Oyandagh besteht aus mehreren großen Sippenhöfen und -burgen, die zusammengewachsen sind. Das älteste Gebäude, erbaut während der Dunklen Zeiten, ist der archaische Hesindetempel, in dem die Kirche vor etwa 20 Jahren ungewöhnlich Schrifttafeln aus Ton entdeckt haben soll, die aus der Zeit Rohals des Weisen stammen. Auf ihnen stehen einige Zitate, die dem Reichsbhüter zugeschrieben werden. Im Hesindetempel befindet sich darüber hinaus noch ein halbzerstörter Schrein eines unbekannten Heiligen, den die Bewohner „Kashan“ nennen. Er soll einst der Herr Oyandaghs gewesen sein, wurde aber von Hesinde vertrieben, weil er ungerecht war. Die Oyandagher beten für ihn, dass er eines Tages wieder zur Vernunft kommt.

Palmyrabad, die ewig Singende



»Eine Stadt als Garten, wie friedlich, wie segensreich. Würden die Bewohner doch nicht ständig Pause machen und etwas mehr perainegefülligen Fleiß an den Tag legen, sie könnten so viel mehr erreichen.«

—Hilbert von Auen,
Perainegeweihter

Region: Radjarat Palmyramis

Einwohner: 2.000, 2000 weitere im unmittelbaren Umland

Herrschaft: Radjara Rashpatani, unterstützt von Kadis

Tempel: Mada, Peraine, Rahja, Phex, Rondra, Marbo, dazu ein Efferdschrein und der Opferschlund des Firun

Handel und Gewerbe: Holzhandel, Kunsthandwerk, Schmuckherstellung, Sterndeuterei, Zuckerbäckerei

Besonderheiten: Keine Stadtmauern, kaum gepflasterte Straßen, stattdessen Parks und Gärten, Hang zu Mystizismus und Aberglaube, Singende Gärten von Palmyrabad, Eisenbrücke über den Karnah

Stimmung in der Stadt: Idyllische Ruhe und Müßiggang, die Menschen haben ein leichtes Leben, das von einem tiefen, jedoch manchmal fehlgeleiteten Glauben bestimmt wird

Die Stadt im Spiel: Palmyrabad ist ein idyllischer und malerisch gelegener Flecken Deres, abseits der großen Märkte und Höfe Araniens. Den Leuten geht es gut, doch werden hier Intrigen gesponnen und um

Aufmerksamkeit und Gunst der neuen Radjara gebuhlt. Die alten Tempel der Stadt verbergen ebenso alte Mysterien. Ohne Stadtmauer ist Palmyrabad darauf angewiesen, dass der Respekt gegenüber der Radjara groß genug ist, dass die Stadt nicht angegriffen wird. Hier ist Diplomatie mit den Adhirajanim der Berge gefragt.

Das weitläufige Palmyrabad steht im Gegensatz zu den dicht gedrängten Metropolen der Tulamidenlande und bietet trotzdem, neben Ruhe und Frieden, genauso viele eigene Reize und Sinnesfreuden. Malerische Parks, Ziergärten und Obsthaine laden zum Lustwandeln und Verweilen ein. Der Gesang zahlloser Grillen gibt den berühmten singenden Gärten und der gesamten Stadt ihren Beinamen. Jedes Gebäude, vom Palast bis zum einfachen Haus, scheint auf eine Weise errichtet worden zu sein, die dem Auge gefällt. Den Bewohnern sieht man ihr leichtes Leben an, denn hier kann sich das palmyrener Schönheitsideal in voller Blüte entfalten. Die Frauen sind üppig und ziehen es vor, die Sonne zu meiden, sodass in den Parks immer wieder Baldachine gespannt oder feste Pavillions aufgesucht werden, während die Männer in der Sonne mit Leibesübungen ihre Körper formen. Viel des Lebens findet in Palmyrabad nach Einbruch der Dunkelheit statt, wenn die Luft noch immer angenehm ist, der Gesang der Grillen seinen Höhepunkt erreicht und Lampions entzündet werden. Immer wieder legen die Bewohner in ihrem Tagewerk Pausen ein, in denen sie es sich bei Wein, reichhaltigem Essen und Musik gut gehen lassen.

Feste Stadtviertel hat Palmyrabad nicht und zwischen den weiten Parkanlagen wirken gerade die Häuser und Höfe am Rande der Stadt fast etwas verloren.

Stadtrundgang

Obwohl Palmyrabad nicht über Stadtmauern verfügt, betreten die meisten Reisenden die Ewig Singende entlang des Karnah, der sich hier in einem Wasserfall vom Hochland Djeristands ins Baburiner Becken ergießt. Am Fuße des Wasserfalls weilt der im Strom errichtete **Efferdschrein (T04)**, an dem man die Gischt des stürzenden Flusses spürt. In der **Herberge Keshal Umsha (G01)** (Q6/P7/S6) kommen reiche Fernhändler unter. Eine Serpentine führt vom **Anleger (02)** hinauf in die eigentliche Stadt. Auf dem Plateau kann man einen Blick auf die Schönheit der Stadt werfen, das Auge fällt zuerst auf die **Eiserne Brücke (03)**, die sich über den rauschenden Karnah spannt und schweift dann zum am anderen Ufer gelegenen **Eibenpalast (04)** der Radjara, der auf einem Steilhang über dem Fluss thront. Sein Inneres ist mit kunstvoll geschnitztem Holz verkleidet.

Noch höher über der Stadt erhebt sich am Südufer der **Tempel des Löwenfeuers (T06)**, der nur durch eine weitere Serpentine zu erreichen ist. Die Rondrageweihen haben sich dem Schutz von Pilgern in der djerischen Wildnis verschrieben.

Weiter den Karnah hinauf wartet das geschäftliche Zentrum der Stadt, die Karawanserei **Radjare Demotap (G03)** (Q6/P6/S25), in deren Hof täglich Markt gehalten



50 Schritt

DIE SINGENDEN GÄRTEN
VON PALMYRABAD

KARNAH

PALMYRABAD

- | | | | |
|-----|---|-----|---------------------------------------|
| 01 | Opferschlund des Firun | T01 | Tempel des Sternenlichts (Mada) |
| 02 | Anlegestelle | T02 | Grilltempel (Peraïne) |
| 03 | Eiserne Brücke | T03 | Lichtertempel (Rahja) |
| 04 | Eibenpalast | T04 | Efferdschrein |
| 05 | Garnison des Regiments
'Raschtulswall' | T05 | Tempel des Unbekannten (Phex) |
| G01 | Herberge 'Keshal Umsha' | T06 | Tempel des Löwenfeuers (Rondra) |
| G02 | Taverne 'Pardelsprung' | T07 | Tempel der samtenen Kissen
(Marbo) |
| G03 | Karawanserei 'Radjara Demotap' | | |



wird und der neue, Phex geweihte, **Tempel des Unbekannten (T05)**, der als inoffizielles Kontor der Mada Basari fungiert und, wie die Besitzerin der Karawanserei, von Salamon ibn Dafar gefördert wird. An einer Flussbiegung liegt die eher schäbige Taverne **Pardelsprung (G02)** (Q2/P3/S0), in der Söldlinge und Tagelöhner durchreisender Karawanen zechen.

Am Südrand der Stadt steht die **Garnison des Regiments „Raschtulswall“ (05)**. Das einzige militärische Gebäude der Stadt, in dem zumindest ein Teil der Anwohner Schutz suchen kann. Der Garnison gegenüber steht der **Tempel der samtenen Kissen (T07)**, in dem Marbo als Göttin verehrt wird.

Wer den Fluss überqueren will, muss nun umkehren und zurück über die Eiserne Brücke ans Nordufer wechseln. Hier erstrecken sich die Paläste kleinerer Stadtlager im Schatten des Eibenpalastes und die schönsten Parks. In den **Singenden Gärten** geben Myriaden Grillen ihr Konzert und der von Rahjageweiheten gepflegte **Park der Licher** um den **Lichtertempel (T03)** erstrahlt jede Nacht im rosafarbenen Schein unzähliger Lampions. Genauso für die Pflege der Parks und teils urtümliche Fruchtbarkeitsriten ist der **Grillentempel (T02)** der Peraine verantwortlich.

Außerhalb des Ortskerns liegt der **Opferschlund des Firun (01)**, aus dem ein beständiger kalter Windhauch weht, der nahe der Schlucht nur Krüppelbäume wachsen lässt. Tiere und Ackerfrüchte werden als Opfer in den Schlund gestoßen und noch vor wenigen Generationen war es genauso üblich hier Knaben zu Opfern. Auf einer Bergkuppe über der Stadt findet sich der **Tempel des Sternenlichts (T01)**, einer der wenigen Madatempel Aventuriens, in dem uralte Sternenkarten verwahrt und die Geheimnisse des Sternenfalls erforscht werden.

Pelqanan 🐾

Die Hafenstadt **Pelqanan (EW 850)** umfasst mehrere ummauerte Sippengehöfte, die aus einfachen Lehmhütten bestehen. Im Zentrum von Pelqanan steht ein weitläufiges Hauptgebäude, in dem man Speisen und Getränke

erwerben und nächtigen kann, das aber zugleich als Hafenmeisterei und Kommandantur genutzt wird. Die Beyrouni 🏹 *Darja ai Pelqanan* lebt selbst einige Meilen abseits auf einem Landgut. Zu Zeiten Orons was Pelqanan ein Nachschubhafen und noch heute sieht man die Soldaten der Beyrouni mit oronischen Waffen oder Rüstungsteilen ausgerüstet, die nach dem Krieg übriggeblieben sind. Das ganze Jahr über nisten auf den Inseln vor Pelqanan verschiedene Vogelarten, sodass man zu manchen Tageszeiten vor Flügeln kaum den Horizont erblicken kann. Es gibt eine Straße nach Shariwan, doch diese wird kaum genutzt und ist in einem erbärmlichen Zustand.

Peranjabar 🦋

An den Hängen des Raschtulswalls gelegen, abseits gut befestigter Straßen, liegt das Hochland von **Peranjabar (EW 400)**. Die kleine palmyrische Ortschaft, die sich auf einer Erhebung rund um einen Perainetempel befindet, ist bekannt für das ertragreiche Land, das sie umgibt. Hier werden Arangen angebaut, verschiedene Mandelsorten gezüchtet und haltbare Süßigkeiten für den Handel mit den südlichen und östlichen Regionen Araniens hergestellt. Am berühmtesten sind kleine, mandelverzierte Marzipanklumpchen, die „Perainemännchen“ genannt werden und nach einem geheimen Rezept durch die Perainegeweihtenschaft Peranjabars zubereitet werden. Die Geweihtenschaft ist der Grundherr des Dorfes und regiert mit sanfter Hand. In manchen Nächten sollen mitten in der Stadt Löcher im Boden entstehen, die von der abergläubischen Bevölkerung nach gemeinsamem Gebet mit den Geweihten wieder mit gesegneter Erde zugeschüttet werden. Was sich hinter dem Phänomen verbirgt, ist niemanden bekannt, aber die Peranjabarim glauben, dass die Löcher durch eine böse Macht entstehen, die nur die Götter zurücktreiben können.

Ras Abris 🌾

Das von goldenen Weizenfeldern umgebene **Ras Abris (EW 900)** zeigt deutlich, wie die oronische Vergangenheit immer noch nachwirkt. Viele der Bauern von Ras

Abris lassen sich, als Zeichen ihrer Befreiung vom Joch der Oronis, ihr Haar bis zur Mitte des Rückens oder länger wachsen. Diejenigen Abrisim, die nicht daran glauben, dass sich seit Dimionas Herrschaft etwas verändert hat und befürchten, dass sie eines Tages zurückkehrt, entledigen sich regelmäßig ihres Haupthaars und beten nicht zu den Zwölfen. In Oron war es Brauch, dass alle Sklaven sich die Haare scheren mussten. Oft entflammt Streit über die Vergangenheit zwischen den beiden Gruppen der Abrisim. Schuldzuweisungen gegen vermeintliche Alt-Oronier sind häufig und die Geweihten des Efferd- und des Perainetempels haben alle Hände voll zu tun, um wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Ras'Lamasshu

Eine der mysteriösesten Städte Araniens ist **Ras'Lamasshu (EW 400 + 5.000 Katzen)**, auch als **Rash Lamashu** bekannt. Einstmals war Ras'Lamasshu ein prachtvoller und imposanter Ort, doch heute sind die weitläufigen Palastanlagen der Stadt zerfallen und nur noch etwa 400 Menschen leben hier, die vor allem als Hirten ihr Dasein fristen. Im Zentrum Ras'Lamasshus steht eine Stufenpyramide, die zu großen Teilen aus Alabaster erbaut wurde und die von einer leibhaftigen Sphinx bewohnt wird. Das Fabelwesen wird seit den Tagen seiner Ankunft als Herrscherin der Stadt betrachtet und gibt Hilfesuchenden regelmäßig Rat in Form von kryptischen Weissagungen. Bewacht wird die Pyramide von Tausenden von Katzen, die der Sphinx dienen, weshalb die Bewohner die Pyramide gerne als „Garnison der Katzen“ bezeichnen. Viele Ras'Lamasshuianer (alternativ: Ras'Lamasshurim oder Ras'Lamasshushu) verehren neben der Sphinx die katzengehaltige, palmyrische Glücksgottheit Rahkatza, deren Statuetten gerne als Talismane an Reisende verkauft werden.

Meist während des vollen Madamals verlässt die Sphinx ihre Pyramide und fliegt davon. In dieser Zeit versuchen regelmäßig Grabräuber, in das Innere des Gebäudes zu gelangen, um die letzten Geheimnisse von Ras'Lamasshu zu ergründen und sich an den Schätzen der Sphinx zu bereichern. Angeblich ist jedoch noch keiner von ihnen je zurückgekehrt.

Ras Nefidim

Die Stadt **Ras Nefidim (EW 650)** liegt an der Ostküste Elburiens und ist ein berühmtes Piratennest. Der Ort wird regelmäßig von elburischen Kosaren angelaufen, die Waren nach Maraskan, Al'Anfa oder Thalusa schmuggeln – überall dorthin, wohin das Mhaharanyat üblicherweise keine oder nur bestimmte Handelsgüter liefert. Am bekanntesten ist die Bande des *Raffinierten Rattlings*, eines Piraten, der von Waldmenschen abstammt. Er soll über einen magischen Säbel, unverschämt viel Glück und einen Gefahreninstinkt verfügen, der ihn noch nie im Stich gelassen hat. Sein Name rührt von seiner Haustiervorliebe Ratten. Er und seine Bande sollen in Ras Nefidim einen Alchimisten kennen, der Oronische Traumsteine erschaffen kann, eine suchterzeugende Droge, die der Rattling nach Elburum und Llan-ka schmuggelt. Die Nefidim lassen ihn gewähren, da er ein großzügiger Patron der Stadt ist. Die Geweihten Efferds,

Phexens und Rahjas versuchen gemeinsam, gegen den Schmuggel vorzugehen, aber unter den Geweihten und dem örtlichen Adel soll es ebenfalls Sympathisanten und Alt-Oronier geben, die den Rattling immer wieder warnen.

Ras Surya

Der Hafen von **Ras Surya (EW 800)** liegt abgelegen in einer Bucht zwischen von Höhlen durchzogenen Steilküsten südlich des Farsh Uruch-Walds. Die Wege sind Teils in die Klippen geschlagen und bieten einen Blick hinab auf den Chalambusen. In Richtung Kunchabad führt die Straße durch unwegsamen Sumpf, Richtung Chalukand praktisch durch den Schattenwald. So ist Ras Surya am einfachsten über das Meer zu erreichen und ein wichtiger Hafen für den Schmuggel nach Gorien und ins Yalaiad. Die Häuser des Ortes sind teils direkt in den Fels der Klippen geschlagen, teils durch ihre Keller mit Höhlen verbunden – Höhlen, in denen zu oronischen Zeiten finstere Riten stattfanden. Neben den Schmugglern und gesetzlosen Räubern aus dem Inland, reist ebenfalls Soldvolk durch Ras Surya und begleitet von hier aus Reisende nach Gorien oder bricht ins Yalaiad auf. Sie haben im Gasthaus *Blutschekel*, das in einer Höhle errichtet wurde, kleine Schreine für Rondra und Kor geweiht.

Rathmos

Rathmos (EW 800) verfügte früher über eine große Verteidigungsanlage am Hafen, die Geschütze und Gebäude wurden jedoch während verschiedener Plünderungen zerstört. Vor einigen Jahren wurde eine neue Verteidigungsanlage gebaut, doch leider blieben die Rathmosi auf den Schulden sitzen, da viele Ernten ausfielen und der Handel zu geringe Gewinne abwarf. Seitdem herrscht in der Stadt Armut, und die Rathmosi versuchen, Durchreisenden alle möglichen Dienstleistungen – ob gewollt oder nicht – anzubieten. Die Straßen der Stadt sind in einem miserablen Zustand, die Tempel des Phex, der Peraine und des Ingerimm zerfallen langsam, nur der Efferdtempel wird von Seeleuten instand gehalten. Berüchtigt ist die Schänke „Bis zum Genickbruch“, deren Name auf die schlechten Straßen von Rathmos anspielt, und wo sich Menschen aus allen Herrinnen Länder treffen und Seemannsgarn zum Besten geben.

Revennis

Die Marktstadt **Revennis (EW 800, vor allem Mittelländer)** am Barun-Ulah hat eine große Bedeutung für Aranen. Sie ist der Stammsitz der Familie Königin Eleonoras und Heimat ihres Brudes, des Radjars Kharibet, der hier fast so viel Zeit verbringt wie in Baburin oder Zorgan. Eine Karawanserei der Mada Basari bestimmt den Marktplatz, doch fällt sie in der eng bebauten Stadt zu klein aus, um alle Reisenden aufzunehmen. So konkurrieren zahlreiche kleine Herbergen um die Gunst der leidlich Abgewiesenen. Im *Heiliger Ascandear* schmücken unzählige Heiligenbilder und kleine Schreine die Wände und die Besitzer preisen ihr Haus als besonders gesegnet, die *Fuchsstube* bietet Separees für Handelstreffen und das *Kaiser Reto* verspricht mittelländische Küche. Auf einer Felsinsel im Fluss thront das Erbkastell von

Revennis, die wohl mittelländischste Burg Araniens. Sie wacht von der Mitte einer Brücke aus über den Barun-Ulah und den Flusshafen. Stolz weht hier seit Eleonoras Hochzeit das Banner des Mhaharanyats neben dem von Revennis.

Roswylde 🐉

Südlich von Korushkand, eingerahmt von Gebirge und Meer, liegt **Roswylde (EW 600)**. Einst herrschte über das Beyrounat und die gleichnamige Stadt ein Adelsgeschlecht, das auf eine lange Tradition von Hexen zurückging, doch Roswylde wurde aus unbekannten Gründen um 1020 BF aufgegeben. Seitdem ließen sich erneut Bauern nieder, doch da diese Region besonders stark vom Krieg betroffen war, hatten sie kein gutes Los. Mittlerweile hat sich der Perainegeweihte 🏹 *Sulman ibn Taref* in Roswylde niedergelassen und den Tempel wieder aufgebaut. Er versucht zwischen den Bauern, die die Unabhängigkeit anstreben, und den noch immer häufig wechselnden Herrschern zu vermitteln.

Sanakar 🐉

Sanakar (EW 650) ist eine kleine Ortschaft, die wenige Meilen vor Nasir Malkid an der Transaranica liegt, und die vor allem von den Durchreisenden und der Straußenzucht lebt. Die Einwohner Sanakars pflegen mit viel Hingabe eine große, überregional bekannte Straußenrennbahn. Im Monat Tsä, wenn die Sonne noch nicht so heiß brennt, veranstaltet die Ortschaft ein großes Rennen, zu dem Straußenzüchter aus ganz Gorien und dem Umland anreisen. Vor dem Rennen werden die Tiere mit bunten Bändern, Kränzen und Farbe geschmückt, im Phextempel werden Wetten angenommen und der Geweihte des Tsatempels segnet mitgebrachte Tiere. Die Zeremonie ist beliebt bei Züchtern von Rennsträußen, die sich von einem prächtigen Elterntier eine besonders erfolgreiche Stammlinie erhoffen.

Shara 🐉

Shara (EW 800) lebt vom Meer und ist doch vom nahen Perainekloster Umm Parin geprägt. Pilger ziehen von der örtlichen Pilgerherberge durch Arangenalleen zu uralten heiligen Meditationsorten und manche von ihnen weiter in den Wald der Milden Schwestern oder nach Anchopal. Neben Korallentauchern sind auch die Bootsbauer und Schiffzimmerleute von Shara landesweit bekannt. Das benötigte Holz wird mit Schiffen gebracht und niemals im Wald geschlagen, da dies von den Geweihten des Klosters streng verboten wird. Die Riffe vor der Stadt bergen Ruinen einer vergangenen Zivilisation, deren Relikte manchmal von Tauchern feilgeboten werden.

Shariwan 🐉

In **Shariwan (EW 1.000)** stehen Stadt und Umland noch immer unter der unangefochtenen Herrschaft der Oronis. Seit dem Fall Orons herrscht die Belkelel-Paktiererin und Tempelherrin 🏹 *Yashara* mit ihren Getreuen über das Gebiet. Im befestigten Zentrum der Stadt leben etliche Söldner und Sklaven, die als Handwerker und Landwirte die Versorgung der Stadt sichern. Von

der Karawanserei aus geht Yashara ihren Regierungsgeschäften nach und betreut den Belkelel-Tempel, der an das Gebäude angeschlossen ist. Der einstige Rahjatempel wurde schon vor langem entweiht und zu einem Heiligtum der Bel'Khelel umgestaltet (was nur einem winzigen Kreis der Einwohner bekannt ist). Rings um Shariwan sieht man ausgedehnte Mais- und Weizenfelder, Obsthaine und Weideland, auf dem Schafe und Ziegen grasen, sowie einige Felder mit tiefdunklen Weinreben. Vor einiger Zeit kam es hier zu einem blutigen Aufstand, dem sogenannten Schnitter-Aufstand, der von den Oronis aber blutig niedergeschlagen wurde.

Smijad 🐉

Etwa 30 Meilen vor Elburum liegt die Ortschaft **Smijad (EW 650)**. Smijad verfügt über eine immer volle Karawanserei, einen Phex- und einen Perainetempel und gilt als letzte Wegstation vor dem Erreichen der elburischen Hauptstadt. In der Stadt gibt es mehrere Rennkuckuckzüchter, die vor allem die Eier der Hennen verkaufen, da diese als Delikatesse gelten. Angeblich ist vor einigen Jahren die Koppel eines Züchters von Unbekannten zerstört worden, sodass seine Tiere sich über ganz Elburien, vor allem Richtung Westen, ausgebreitet haben. Die Smijadim gelten als ein genügsamer Menschenschlag, der unter oronischer Herrschaft gelitten hat und die neue Radjara von Elburien verehrt, da sie häufiger zu Gast ist und Geschenke mitbringt, ohne Gegenleistung zu verlangen.

Tamaris 🐉

Das paradiesische **Tamaris (EW 850)** wirkt wie der perfekte palmyrenische Ort. Keine Mauer umgibt das weitläufige Städtchen, wo an jedem der weißgetünchten Häuser mit Kuppeldächern Blumen und Kräuter ranken und wo keine Straße hinführt. Nur einige kaum begangene Wege schlängeln sich zwischen Rosenhecken und verwilderten Gärten, wo die Gärten von Tamaris in die Natur übergehen. Die Bewohner von Tamaris glauben fest, dass ein besonderer Segen auf ihrem Land liegt. Sie leben in einem autarken Paradies, in dem der Boden vor Leben überquillt und jeder sich den palmyrener Müßiggang leisten kann. Fast jede Frau ist üppig und jeder Mann wohldefiniert. Hier huldigt man den friedlichen Schwestern Tsä, Peraine und Rahja, sowie den mythischen Stammvätern Palyramis'. Fremden gegenüber ist man misstrauisch und es gibt keine Herbergen, damit die Ruhe des als heilig wahrgenommenen Ortes nicht gestört werde und der Segen der Fruchtbarkeit sich nicht abnutze.

Tarashim 🐉

Das Dorf **Tarashim (EW 500)** besteht im Grunde nur aus der Sippenburg der Beni Tarashim, deren mythischer Stammvater Tarash das Gebiet besiedelt haben soll. Der Beyroun von Tarashim ist das Sippenoberhaupt *Iban Tarash*. Jeder Familienzweig hat einen eigenen Teil der Burg zugeschrieben bekommen, sodass diese durch jahrhundertelange Umbauarbeiten mittlerweile eher wie sieben aneinandergebaute Burgen anmutet. Im Inneren der Burg liegt ein Marktplatz mit einem Brunnen,

auf dem Händler ihre Waren feilbieten. Die verwinkelten Gänge, Flure und Zimmer der Burg sind in Familienviertel unterteilt. Da die Burg über sonst keine allgemeinen Bauten verfügt, müssen Gäste, auf der Durchreise bei einer der sieben Familien um Herberge bitten. Gäste, die den Eindruck erwecken, als hätten sie etwas Interessantes zu berichten oder wären eine gute Verbindung, werden von den Familien regelrecht umworben.

Teralkira 🐉

Die Zeit scheint in **Teralkira (EW 1100)** stehengeblieben zu sein. Fast kommt es einem vor, als trete man in der Zeit zurück in die Tage des alten Nebachot, wenn man die Stadt erreicht. Teralkira ist durch und durch tulamidisch und in verwinkelte Sippenviertel und kleine Basare geteilt, die verschachtelte, flachdachige Häuser miteinander verbinden. An einer uralten Brücke über den Tasilim nehmen die Sippenkrieger des Stammesfürstin der Kharaman, Azral ay Teralkira, Wegzoll ein. Willkommen fühlen Reisende sich hier selten, denn jeder scheint jeden zu beobachten und es wirkt, als gäbe es kaum Privatsphäre, denn jede Sippe wacht über ihre eigenen, wie über Nachbarn. In kleinen Schreinen wird Efferd und Praios gehuldigt und der *Feqztempel* zeigt ein urtulamidisches Bild des Gottes als Mungo, Feind der Schlangen und Herr über Zauberei. Die Kharaman pflegen alte Rituale, an denen kein Fremder teilnehmen darf, und die von ihren Nachbarn mit abergläubischer Sorge gesehen werden. So übergeben sie, ganz ohne Segen des Boron, ihre Toten dem Fluss.

Teriliabad 🐉

Nur eine Tagesreise südlich von Elburum liegt **Teriliabad (EW 700)**. Die Ortschaft wurde einst von Mittelreichern gegründet und hieß früher Terilia. Aus der Zeit der Gründung stammt noch der Ingerimtempel und der Ruf, dass in Teriliabad hochwertige Waffen hergestellt werden. Allerdings ist die Stadt vor allem als Geburtsort des wahnsinnigen *Alrik Donation von Terilia* bekannt, der als Magiergraf von Edas vor etwa 500 Jahren Borbarad diente und als einer der mächtigsten Diener Belkeles bekannt war, bevor er unter rätselhaften Umständen verschwand. Teriliabad weist zudem einen neuen Perainetempel und einen Efferdschrein auf, wesentlich seltsamer mutet jedoch der Rur-und-Gror-Schrein an, den vor einigen Jahren maraskanische Exilanten in der Ortschaft errichtet haben. Aus abergläubischer Furcht, die Maraskaner könnten zurückkommen, wird der Schrein von den Teriliabadern immer noch mit Gaben versorgt, um die beiden Zwillingsgötter milde zu stimmen.

Ulahbar 🐉

Unterhalb der majestätischen Gadangfälle, in denen sich das gelbe Wasser des Flusses über viele Schritt in die Tiefe ergießt, liegt **Ulahbar (EW 600)**. Die flussabwärts gefloßten Baumstämme werden in Ulahbar wieder eingefangen und erneut zu Flößen gebunden und dabei verzollt. Bereits in Jindir gezimmerte Flöße und beladene Schiffe umgehen die Wasserfälle und den Zoll bei Ulahbar auf von Stromschnellen geplagten

Nebenflüssen des Gadang. Wer Waren flussaufwärts transportiert, muss diese in Ulahbar auf Esel oder Menschenrücken umladen und an den Wasserfällen vorbei schleppen lassen. Dies führt dazu, dass in Ulahbar viele Händler Quartier machen und in einer der Karawanseerien des Ortes unterkommen. Die Karawansereien und Stallungen haben dem kleinen Ort viel Wohlstand gebracht, doch haben sie ihn auch zum Ziel von Räubern und Raubtieren gemacht, die sich nachts an den hilflos einquartierten Eseln zu schaffen machen.

Untersternheim 🐉

Untersternheim (EW 800, davon 500 Mittelländer) steht im Schatten Baburins und ist so ein eher beschauliches Örtchen, in das kaum ein Fremder kommt, liegt es doch abseits der wichtigen Handelswege. Die Architektur ist mittelländisch geprägt und, wie der Name vermuten lässt, ist Untersternheim von Mittelländern gegründet worden. Die Häuser sind im Fachwerkstil aus Lehmziegeln errichtet und bieten mit ihren Spitzgiebeln eine in Aranen ungewohnte Silhouette. Die Untersternheimer sind sich der eigenen Situation durchaus bewusst und machen gerne sarkastische Witze und Wortspiele, in denen sie ihre Stadt über die Maßen loben. Manche Ortsfremde verstehen den Humor der Sternheimer nicht und so haben sich aus Missverständnissen schon die seltsamsten Gerüchte über den Ort verbreitet. So soll es hier einen geheimen Phextempel geben, der gleichzeitig der größte des Landes ist, allerdings meinen die Sternheimer damit den Nachthimmel. Der eigentliche Phextempel des Ortes ist wenig beeindruckend.

Veharis 🐉

Veharis (EW 1.100) lässt sich nicht guten Gewissens als Stadt bezeichnen, es ist ein verstreut liegendes Großdorf aus mehreren Sippengehöften mit einem gemeinsamen Ortskern, in dem regelmäßig ein Viehmarkt stattfindet. Eine Besonderheit ist der *Schlangenjäger*-Tempel des Firun, in dem der Gott von Hirten verehrt und in den tulamidischen Aberglauben gegen Schlangen eingebunden wird. In den Wäldern der Region sollen Schlangen und Vögel im ewigen Kampf gegeneinander liegen. Zu Streit kommt es in Veharis immer wieder, wenn Ziegenhirten ihre Herden in Weinberge oder Felder treiben und so die Ernte schädigen.

Waraqis 🐉

Waraqis (EW 850) ist ein von wunderschönen Obsthainen umgebener Ort, in dem einem fast das ganze Jahr der Duft von Blüten in der Nase liegt und in dem Schmetterlinge und Bienen in der Luft tanzen. Erst mit der Belehnung Amaryds zum Radjar von Zorghana wechselte der einst babrurische Ort den Herrscher, doch dank Khari-bets Einwirken sind die Bewohner Amaryd wohlgesonnen. Dieser besucht mit seinem Onkel oft die Stadt und ihren *Bußetempel der Rondra*, in dem die Baburen Andenken an Heldentaten sammeln, die ihre Schmach beim Fall Nebachots wiedergutmachen sollen.

Auch wenn man sich unter Zorganer Herrschaft wohlfühlt, ist der Bund zum Stamm der Ulashani und dem

Volk der Baburen groß, sodass die Loyalitäten vieler in Waraqis gespalten sein werden, sollte es einmal zum Konflikt kommen.

Yaisirabad 🏰

Yaisirabad (EW 1.200), oft **Yasirabad** genannt, ist die wichtigste Stadt im Norden Elburiens. Als Dimiona die Macht ergriff und in Llanka der Malmer, ein krebsartiges Seeungeheuer, die Hafeneinfahrt blockierte, wurde Yaisirabad zur wichtigsten Anlegestelle für oronische Schiffe. Yaisirabad wird von der Großfamilie der ehemaligen Harani und Gefolgsfrau Dimionas, *Dalilah al'Mhanachi*, verwaltet. Die Familienmitglieder der al'Mhanachi sind einflussreich und haben Positionen im ganzen Beyrounat und Emirat bezogen. Sie stellen Adlige, Kapitäne, Geweihte und Offizierinnen. Über die Stadt selbst herrscht die ehemalige Sultana von Elburum und jetzige Harani *Jashild saba Dalilah*, der man nachsagt, sich mit jedem einzulassen, der ihr Vorteile einbringt oder der ihr hilft, ihre Gelüste zu befriedigen. Obwohl die Stadt über Tempel des Efferd, des Boron und der Rahja verfügt, sind die Yaisirabader vor allem Anhänger der Herrscherfamilie, denen sogar ein kleiner Schrein errichtet wurde. Allerdings basiert die Verehrung nur zum Teil auf Freiwilligkeit. Unter oronischer Herrschaft war Dalilah eine strenge Herrscherin, die die Menschen dazu zwang, ihre Familie als von „der Göttin“ auserwählt zu huldigen.

Yakshabar 🏰

Wo der Tebah in den Karnah mündet, liegt umgeben von Schilf und Reisfeldern **Yakshabar (EW 900)**. Über dem Ort thront auf einem Hügel der Palast der Beyrouna, in dessen Hallen im Falle eines Angriffes die ganze Stadt Platz hätte. Weite Treppen führen vom Palast herab in die Flussniederungen. Hier wird geschäftiger Handel getrieben, in dem die örtliche Mondsilberwesira, deren Kontor die örtliche Karawanserei betreibt, eine zentrale Rolle spielt. Die meisten Waren werden auf dem schwimmenden Markt gehandelt, wo Bauern und Fischer ihre vollbeladenen Boote staken und auf dem die Zedernflöße aus dem Raschtulswall ihren Besitzer wechseln. In diesem Gewirr von schwankenden Baumstämmen, Schilfbooten und Lorchas ist es leicht, die Orientierung zu verlieren.

Yaspilil 🏰

Eine Furt überquert in **Yaspilil (EW 700)** den Karnah, doch jenseits des Flusses liegen keine großen Städte, sondern nur die Wildnis Djeristans. Schon mehr als einmal überquerten Reiterhorden hier den Fluss, um ins reiche Tamaristan einzufallen. Wenn es passiert, so suchen die Bewohner des Ortes Schutz bei ihren Nachbarn, den Säbeltänzern im weltabgeschiedenen Kloster *Dair al'Sulef*. Zwischen Ekstase und Askese üben sich die rahjagefälligen Ordensleute in ihrer Kampfkunst, die sie *Die Liebreizende* nennen. Yaspilil ist von Reisfeldern und seerosenbedeckten Teichen umgeben, in denen Spiegelkarpfen gezüchtet werden. Die massiven Fische haben fast keine Schuppen sondern eine ledrige Haut, ein Ergebnis generationenlanger Zucht. Sie

gelten als besondere Delikatesse. Diese gibt man auch den als Glücksbringer gehaltenen Katzen des Ortes, welchen man eine eigene Halbgöttin namens Rahkatza zuschreibt.

Yerkesh 🏰

Yerkesh (EW 1.300) ist eine relativ neu errichtete Stadt mit uraltem Erbe. Sie liegt nahe der Ruinen des urtumlamidischen Alt-Yerkesh, das erst vor wenigen Jahren wieder aus den Fluten auftauchte, als der Barun-Ulah seinen Lauf veränderte. Die Stadtherrin von Yerkesh ist gleichzeitig die Stammesführerin der Ulashani, die ihre Wurzeln bis ins alte Yerkesh zurückverfolgen kann. Die Herrscherinnenfamilie ist im Ort überaus beliebt. Aus dem Stamm der Ulashani stammen auch die Schneider des Ortes, die Tanzgewänder für Sharisadim anfertigen. *Isha al'Shaya* ist eine Institution ihrer Kunst und fertigt Gewänder in traditionellen Schnitten und mit Farben, über deren Herstellung nur sie und ihre Erbin wissen. *Hamarbald* ist neu im Geschäft und hat sich damit einen Namen gemacht, in den Ruinen gefundene Schmuckstücke in seinen Tanzgewändern wieder zu verwerten. In den Ruinen Alt-Yerkeshs befinden sich Überreste des Herrschaftspalastes in einem fast 30 Schritt tiefen, algenüberwucherten Krater, neben einem relativ gut erhaltenen Hörnertempel des Baalat Khelevatan, Resten des Orgienhains des Baalat Khelevatan-Kultes, einer verfallenen Arena unterhalb des Tempels sowie eines Blütentempels der Avesha.

Zedrakin 🏰

Das am rauschenden Terchab gelegene Zedrakin (**EW 500, davon 50 Ferkinas**) ist der Sammelpunkt für Holzfäller, Flößerinnen und Glücksritter der Region, die hier ihren Gewinn verprassen, bevor es sie erneut in die Wildnis zieht. Schankwirte, Liebesdiener und Glücksspielerinnen profitieren von den rauen Gesellen, und einschlägige Söldner lassen sich in den Blockhütten des Ortes anwerben. Im aus turmhohen Stämmen errichteten *Zederntempel* huldigt man Efferd als Gott der Flößer, Zedern und des Siral. Der Korschrein am Waldrand dient nur als Tarnung für blutige Ferkinariten.

Zorgan, die Mondsilberne 🏰

»Perle am Barun-Ulah, Schönste der Schönen, die Mondsilberne, Herz Araniens. die Stadt der Spiegel, erhabene Hauptstadt der Mhaharani mit den heilenden Händen, Hort des Friedens und des Handels, Garten der Rahja. Unsere Hauptstadt Zorgan trägt ihre Beinamen zurecht!«
—Tsafira saba Harischeth, Zorganer Schreiberin, 1040 BF



»Auf den ersten Blick mag Zorgan nur schöne Seiten besitzen, aber wenn du genau hinschaust, wirst du sehen, dass der Schein genauso trügt, wie der Zauber eines Scharlatans.«

—Darion aus Gareth, Streuner im aranischen Exil, 1041 BF

Region: Mhaharanyat Aranien, Radjarat Zorghana

Einwohner: 20.000

Herrschaft: Radjar Amaryd al'Nabab, vertreten durch Palastwesira Nadjara saba Sulcheka

Tempel: Boron, Efferd, Firun, Hesinde, Ingerimm, Perraine (zusätzlich mehrere Schreine), Phex, Praios, Rahja Rondra, Travia, Tsa, Schreine verschiedener Heiliger (vor allem Arkos I. von Zorghana, Khabla, Niobara von Anchopal und Therbûn von Malkid)

Handel und Gewerbe: Aranischer Schlauchwein, Edelsteine (vor allem Amethyst, Diamant, Lapislazuli, Rubin, Saphir, Smaragd, Türkis), Gold, Lederwaren, Mais, Mondsilber, Papier, Papyrus, Pergament, Porzellan, Schmuck, Stoffe (vor allem Baumwolle, Damast, Plüsch, Samt), Obst (vor allem Arangen, Granatapfel, Orangen, Pfirsiche), Raschtulswaller, Silber, Weizen, Zwiebeln

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast, Schreiberschule, Typographisches Institut, Zorganer Rosengarten, Mondsilberpalast, Sternopalast, Krak al'Shah

Stimmung in der Stadt: Zorgan rühmt sich, die schönste und prächtigste aller aranischen Städte zu sein. Die Zorganer sind weltoffen, gelten aber auch als etwas hochnäsiger und ignorieren die Schattenseiten ihrer Stadt.

Die Stadt im Spiel: Zorgan ist eine Stadt wie aus 1.001 Rausch. Hier können tulamidische Stadtabenteuer um gerissene Diebe, böse Wesiras und mächtige Dschinne ihren Anfang nehmen.

Stadtrundgang

Der Legende nach soll Zorgan von einem mächtigen Dschinn errichtet worden sein. Fest steht, dass die Stadt bereits zur Zeit des Diamantenen Sultanats um etwa 1800 v. BF erwähnt wird. Heute ist Zorgan die Hauptstadt Araniens und die Residenz des Königspaares. Die Stadt selbst ist keinem Beyrounat unterstellt und verwaltet sich völlig selbstständig.

Das Herz Zorgans ist das geschäftstüchtige *Sulhaminiah* mit seinem großen Basar und zahlreichen Händlern.

Die Altstadt *Zorrigan* besteht aus vielen engen, unheimlichen Gassen und ist an ihren Rändern der Unterschlupf dubioser Händler und Diebe. Vor vielen Jahren entvölkerten die Zorganpocken das Viertel, sodass viele Häuser bis heute leerstehen.

Das *Palastviertel* liegt auf einem Hügel im Norden Zorgans. Hier residiert das Königspaar im sagenumwobenen Spiegelpalast, umgeben von ihren Getreuen und Dienern.

Ruhiger geht es im bäuerlichen *Schahmiran* zu. Das Viertel ist durch die Kirche der Perraine, Obsthaine und den Zorganer Rosengarten geprägt.

Kenragird ist das Viertel der Handwerker und, wie Schahmiran, im Osten der Stadt gelegen.

Das Umland von Zorgan ist eine von Obsthainen und Weizenfelder gesäumte Ebene, die zur Versorgung der Bewohner genutzt werden.

Die Stadt ist zur Landseite hin von einer großen Wehrmauer umgeben, die aus der Mondsilbernen Zeit stammt. Innerhalb Zorgans gibt es noch eine Mauer, die das Palastviertel abschirmt, und die Überreste einer Wehranlage in Kenragird.

Zorgan ist nicht nur die Heimat Alteingesessener. Nachdem viele Menschen aus Gorien, dem Yalaiad, Elburien, von Maraskan und sogar aus Tobrien vor den Heptarchen flüchteten, siedelten sie sich für Jahre in Zorgan an. Mittlerweile sind viele Geflüchtete in ihre Heimat zurückgekehrt oder sind Teil der Zorganer Bürger geworden.

Sulhaminiah (SU)

Im Handelsviertel Sulhaminiah wird der Reisende zahlreiche Sehenswürdigkeiten der Mondsilbernen entdecken. Berühmt sind das **Typographische Institut (SU01)**, wo der Buchdruck perfektioniert wird und die **Schreiberschule (SU02)**, wo für eine jährliche Gebühr von 25 Dinaren das Handwerk des Schreibers erlernt werden kann. Den westlichen Teil Sulhaminiahs nimmt der Zorganer *Handelshafen* ein. Schiffe aus anderen Teilen des Mhaharanyats, vor allem aus Elburien und dem Emirat Aimaristan, liegen hier vor Anker.

Die einzige Magierakademie, die den Aranischen Exodus überstanden hat, ist die **Zauberschule des Seienden Scheins (SU03)**. Hier werden gleichberechtigt Illusionsmagierinnen und Scharlatane von ihrer Spektakularität *Methelessa ya Comari* (siehe Seite 109) und anderen Lehrern ausgebildet.

Im Norden des Viertels liegt der **Mondsilberpalast (SU04)**, das ehemalige Haupthaus der Mada Basari und immer noch einer der wichtigsten Häuser des Ordens. Als öffentlicher Phextempel dient der **Tempel der Mondsilbersultana (T03)**, der zu Ehren Sybias umbenannt wurde.

An einer Straße zum Handelshafen wurde auch der **Sidi Hashnabit-Tempel (T04)** erbaut, der dem Meerestempel Efferd geweiht ist. Für Aranien war dieser Efferdtempel über Jahre hinweg das Zentrum des Kultes, bis die neue Meisterin der Brandung ihren Sitz nach Llanka verlegte. Der Wahrer der Ordnung der **Halle von Recht und Ordnung (T05)** verlässt diese nur, wenn er zu einer praiosgefälligen Zeremonie gerufen wird. Zwar ist Praios keiner der aranischen Hauptgötter, der Tempel selbst stammt jedoch aus Gareth's Zeit und ist eine aus wertvollem Marmor erbaute Augenweide.

Der größte **Basar (SU05)** Araniens liegt inmitten Sulhaminiahs. Hier wird alles gehandelt, von Weizen, über edle Stoffe wie Damast, bis hin zu handgefertigten Gegenständen aus weißem Gold (dem aranischen Porzellan).

Mit den Mada Basari verbunden ist der aranische Botendienst, sodass es nicht verwundert, dass in Zorgan auch das **Haupthaus der Blauen Pfeile (SU06)** liegt. Die Pfeile sehen sich aber der Konkurrenz anderer Botendienste ausgesetzt.

Obwohl Travia nicht zu den wichtigsten Gottheiten der Aranier zählt, wird dem **Marzipantempel (T06)** immer wieder eine größere Spende unbekannter Herkunft zuteil, sodass die Geweihten selbst den Bettlern der Stadt gelegentlich als Almosen eine süße Nachspeise zubereiten können.



100 Schritt



ZORGAN

- Sulhaminiyah (SU)
- SU01 Typographisches Institut
- SU02 Schreiberschule
- SU03 Zauberschule des Seieuden Scheins
- SU04 Mondsilberpalast
- SU05 Basar
- SU06 Haupthaus der Blauen Pfeile
- SU07 Pilgertor
- SU08 Niederlassung der Beilunker Reiter
- SU09 Badehaus 'Sullani'
- SU10 Garnison der Stadtwache
- SU11 Residenz des Fadli ibn Kamal
- SU12 Elburisches Tor
- Zorrigan (ZO)
- ZO01 Theater
- ZO02 Zorriganer Tor
- Palastviertel (PV)
- PV01 Spiegelpalast
- PV02 Sternpalast
- PV03 Garnison der Knapen des Königs
- PV04 Garnison des Regiments 'Eiserne Tiger'
- PV05 Mhaharanstator
- Schahmiran (SM)
- SM01 Hospital unserer gnadenv. Herrn
- SM02 Inmanifeld
- SM03 Effertor
- SM04 Perainetor
- Kenragird (KE)
- KE01 Königlich Aramische Stellmacherei
- Außerhalb (AU)
- AU01 Krak al'Shah
- AU02 Feste Donnersturm
- G01 Herberge 'Alt-Zorrigan'
- G02 Hotel 'Altzorgan'
- G03 Taverne 'Rüfelpf'
- G04 Taverne 'Madala'
- G05 Herberge 'Abu Radjinas Kajüte'
- G06 Karawanserei 'Rotes Kamel'
- G07 Karawanserei 'Weißes Kamel'
- G08 Teehaus 'Lotosblüte'
- G09 Bordell 'Shalims Traumstube'
- G10 Bordell 'Hexennacht'
- T01 Kloster und Tempel der ewigen Rulle (Boron)
- T02 Tempel der Schlange (Hesinde)
- T03 Tempel d. Mondsilbersultana (Plex)
- T04 Sidi Hashnabit-Tempel (Efferd)
- T05 Halle v. Recht & Ordnung (Praos)
- T06 Marzipantempel (Travia)
- T07 Löwentempel (Rondra) und Niederlassung der Yppolitaner
- T08 Rosentempel (Rahja)
- T09 Tempel der Trophäen (Firin)
- T10 Tempel der immerwährenden Wandlung (Tsa)
- T11 Sidi Esmeralda-Tempel (Perahe)
- T12 Sidi Esmeralda-Tempel (Ingerimm)

Wer Zorgan Richtung Süden verlassen will, kann das **Pilgertor (SU07)** durchschreiten, an dem die Transarania nach Anchopal anschließt. Am Pilgertor gelegen, erhebt sich der rondragefällige Löwentempel mitsamt der Niederlassung der Yppolitaner (T07).

Die schon erwähnte Konkurrenz der Blauen Pfeile hat sich in der **Niederlassung der Beilunker Reiter (SU08)** eingerichtet. Die Reiter werden vor allem für Nachrichten eingesetzt, deren Bestimmungsort außerhalb Araniens liegt.

Umgeben von einem wundervollen Garten, gelegen am südlicheren der beiden *Flamingoseen*, empfängt der prachtvolle **Rosentempel (T08)** Gäste. Hier residiert der Hüter des Rosengartens *Nestario Daneios* (siehe Seite 117). Fast völlig bedeutungslos ist der **Tempel der Trophäen (T09)**. Kaum ein Besucher verliert sich in die Halle des Jagdgottes Firun, den nur wenige Adlige verehren.

Einen ausgezeichneten Ruf genießt das Badehaus **Sultani (SU09)** (Q5/P5), in welchem schon so manche Königin zu Gast war und dessen Angestellte zu den besten Masseuren des Kontinents zählen.

In der **Garnison der Stadtwache (SU10)** sind jeden Tag die Niederhöhlen los und die gut 100 Gardisten kommen ihren Aufgaben auf den Gassen und Basaren kaum hinterher.

Viele Gerüchte ranken sich um die **Residenz des Fadil ibn Kamal (SU11)**. Es soll sich bei ihm um einen Schwarzmagier gehandelt haben, aber das Anwesen ging in den Besitz der Mada Basari über, bis das Haus von Mondsilbersultana Sybia höchstpersönlich an eine Gruppe von verdienten Helden übertragen wurde.

Vor einigen Monden wurde der tsageweihte **Tempel der immerwährenden Wandlung (T10)** abgerissen und wieder aufgebaut. Die Geweihten entschieden sich zu dem drastischen Schritt, weil das Gebäude schon über einhundert Jahre hier stand – am nächsten Tag entschieden sie spontan, den Tempel wiederaufzubauen.

Ganz weit im Osten, an der Grenze zu Kenragird und Schahmiran, liegt das **Elburische Tor (SU12)**, welches zur Elburnia führt.

Das Hotel **Altzorgan (G02)** (Q5/P6/S15) gilt als die vielleicht beste Adresse in der Stadt und Hotel der Spitzenklasse. **Abu Radjinas Kajüte (G05)** (Q2/P2/S10) ist eine billige Unterbringungsmöglichkeit für eine Nacht, aber man sollte wachsam sein, sonst fehlt einem am nächsten Morgen der Geldbeutel.

Eine Legende unter den Karawansereien ist das unglaublich beliebte **Rote Kamel (G06)** (Q3/P3/S24) von *Taref as'Sarjabaran* (siehe Seite 113). Meiden sollte man hingegen Tarefs Konkurrenz, das **Weißes Kamel (G07)** (Q2/P4/S12). Hier wird man von dem Besitzer meistens über den Tisch gezogen und erhält für übertriebene Preise ein dreckiges Bett und lieblos zubereitete Speisen.

Wer nur einen Tee trinken will, sollte das Teehaus **Lotosblüte (G08)** (Q4/P3) aufsuchen. Hier gibt es eine hervorragende Auswahl an Teesorten, sogar Mondsilbertee soll zu bekommen sein, wenn man den Preis zahlen kann.

Zorrigan (ZO)

Die Altstadt, die von den Bewohnern immer noch Zorrigan genannt wird, liegt direkt am Palastviertel. Enge

Gassen und verwinkelten Straßen kennzeichnen das Stadtviertel. Berühmt wurde Zorrigan durch die vor etwa 100 Jahren hier wütenden Zorganpocken, die unzählige Opfer unter den Bewohnern forderten. Noch heute sind viele Häuser und ganze Straßenzüge leer und verlassen.

Ein Relikt der Garethter Herrschaft ist das Theater (ZO01). Hier hält seit Jahren der Gaukler Fabrizio Wache, der vergeblich versuchte, die Menschen für Theaterstücke zu begeistern.

Im westlichen Teil Zorrigans liegt der *Totenhafen*. Früher, vor der Seuche, wurden viele Tote auf Booten dem Meer übergeben. Heute, wo aus Vorsicht meist noch Kremationen genutzt werden, ist der Hafen verlassen, sieht man von den Dieben und Bettlern ab, die in den alten Bootshäusern untergekommen sind.

Wenn der Totenhafen schon unheimlich wirkt, so lässt der Osten des Viertels manchen Neuankömmling in der Stadt erzittern. Stets hat man das Gefühl, dass man beobachtet oder verfolgt wird.

Das Viertel ist jedoch nicht gänzlich unbewohnt. Rings um die König-Arkos-Allee, die sich vom Palasthügel bis zum **Zorriganer Tor (ZO02)** erstreckt, sind neue Zorganer eingezogen und beleben das Viertel.

Wer eine Bibliothek, öffentliche Gelehrtenschule oder ein Museum besuchen möchte, ist im hesindegeweihten **Tempel der Schlange (T02)** richtig.

In Zorrigan gibt es unzählige Tavernen und Kaschemmen: die Herberge **Alt-Zorrigan (G01)** (Q2/P2/S8) hofft auf Verwechslung mit dem Hotel Altzorgan. Ersteres ist ein Loch, zweiteres ein Hotel der Spitzenklasse. Die Taverne **Rüffeltopf (G03)** (Q1/P1) ist nur eine Seemannskneipe mit fahlen Bier, dafür aber spottbillig. In der Taverne **Madala (G04)** (Q3/P3) hingegen kann man einheimische Kost in guter Qualität speisen und die Preise sind vernünftig und nicht überteuert.

Für leibliches Wohl anderer Art kann man das Bordell **Shalims Traumstube (G09)** (Q3/P4/S12) besuchen.

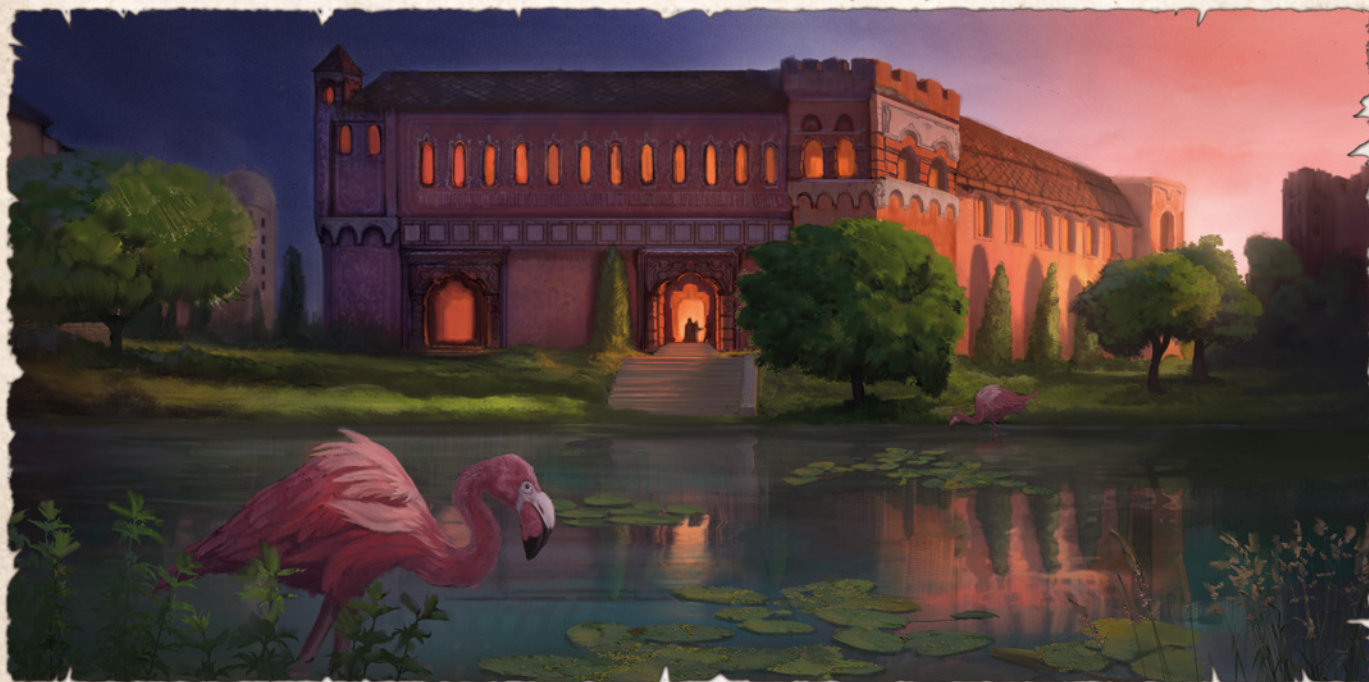
Palastviertel (PV)

Das Palastviertel wird vom sagenumwobenen **Spiegelpalast (PV01)** eingenommen, der Residenz der Herrscherinnen Araniens. Vier Stockwerke hoch, gebaut aus edelstem weißen Marmor und im Inneren versehen mit hunderten von Spiegeln, ist der Palast für jeden, der ihn betritt, ein Weltwunder. Auch neben dem weitläufigen Palast weist die Oberstadt weitere bemerkenswerte Gebäude auf.

Im gänzlich aus grauem Marmor gehaltenen **Sternenpalast (PV02)** residiert nominell der Radjar von Zorghana. Da Radjar Amaryd aber vor allem in Alhidor weilt, wird er fast ständig durch seine Palastwesira **Nadjara saba Sulcheka** (*1012 BF, 1,72 Schritt, lange schwarze Haare, braune Augen, grazile Bewegungen einer Shari-sad, gute Menschenkennerin und Spitzelin) vertreten.

Die dem König verpflichteten Knappen sind nahe des Spiegelpalastes in einer eigenen **Garnison (PV03)** untergebracht.

Der größte Teil des Radjarsregiments ist in der königlichen Festung Krak al'Shah untergebracht, da die Soldaten allerdings ebenso im Palastviertel gebraucht



werden, um die Knappen des Königs zu unterstützen, wurde eine eigene **Garnison der Eisernen Tiger (PV04)** angelegt.

Der einzige Zugang zum Palastviertel ist das **Mhaharanstor (PV05)**, das ständig von einem Trupp der Knappen des Königs und der Eisernen Tiger bewacht wird. Es zeigt König Arkos I. und seine Frau Mygdonia, verziert mit Silber- und Türkiseinlegearbeiten.

Schahmiran (SM)

Schahmiran liegt im Osten Zorgans und ist ein ländliches Viertel, in dem viele Bauernsippen wohnen. So verwundert es nicht, dass man hier den **Sidi-Eslamin-Tempel (T11)** findet, ein Perianetempel, der zu Ehren der Heiligen Eslamin errichtet wurde. Die Tempelvorsteherin *Shalinde Krötenbrugger* verrichtet schon viele Jahre ihren Dienst in der Stadt und gilt als wichtigste Geweihte des nördlichen Araniens.

Das **Hospital unserer gnadenvollen Herrin (SM01)** dient Peraine und steht in engen Kontakt zum Perainetempel. Hier werden Kranke von Laienschwestern und -brüdern gepflegt.

Zwar besitzt die Stadt trotz der Tulamidisierung noch immer mit Arania Zorgan eine Immanmannschaft, aber kein Immanstadion, sodass das **Immanfeld (SM02)** mitten auf einem Acker in Schahmiran liegt.

Der ungewöhnlichste Ort in Schahmiran ist der *Zorganer Rosengarten*. Dieser wurde erst im Jahr 1023 BF eröffnet, zog aber zauberhafte Wesen, die sogenannten Rosendschinne, an, welche zahlreiche Besucher des Gartens verführten. Die Rosendschinne leben immer noch hier, zeigen sich aber ihren Gästen seltener und sind oft abweisender als früher.

Wer das Viertel von außerhalb betreten oder wieder verlassen möchte, der durchschreitet entweder das **Efferdtdor (SM03)** im Norden, oder das **Perainetor (SM04)** im Osten.

Kenragird (KE)

Wie Schahmiran ist auch Kenragird ein ruhiges Viertel Zorgans, welches östlich der *Flamingoseen* liegt. Kenragird ist das Zentrum der Zorganer Handwerkskünste. Hier leben und arbeiten unzählige Handwerker, beispielsweise die berühmten Stellmacher der **Königlich Aranischen Stellmacherei (KE01)**. Obwohl Ingerimm in Aranien nur wenig Einfluss hat, ehren die Bewohner des Stadtviertels den Gott und haben mit dem **Sidi Esmeralda-Tempel (T12)** den wohl prachtvollsten Ingerimmentempel ganz Araniens erbaut.

Ein Fremdkörper des ruhigen Viertels ist das Bordell **Hexennacht (G10)**. Über das Freudenhaus werden zahlreiche Geschichten verbreitet, so sollen hier Hexen als Prostituierte arbeiten und Freier, wenn sie ihnen nicht gefallen, mit üblen Flüchen belegen.

Außerhalb (AU)

Direkt vor dem Pilgertor liegt **Krak al'Shah (AU01)**, eine Zitadelle, in der ein Großteil der Soldaten des Regiments der Eisernen Tiger untergebracht ist.

Ebenfalls außerhalb der Stadtmauern liegt die **Feste Donnersturm (AU02)**, die dem Orden der Donnerer als Ordenshaus dient.

Kloster und Tempel der ewigen Ruhe (T01), die beide dem Boron geweiht sind, liegen westlich des Barun-Ulah. Die Geweihten betreten die Stadt nur, wenn sie wegen eines Todesfalls gerufen werden und kümmern sich ansonsten um den Boronanger und Patienten mit Oron-Traumata.

Nördlich des Boronklosters erstreckt sich der *Zorganer Kriegshafen*. Hier sind vor allem Bi- und Triremen sowie Thalukken stationiert, die allesamt zur aranischen Flotte gehören.

KULTUR & WISSENSCHAFT



»Ja, wir schätzen die schönen Dinge im Leben, ich glaube, mit einer neuen Süßigkeit ließe sich hier ein besseres Geschäft machen als mit neuen Waffen. Peraine hat dieses Land mit goldenen Feldern gesegnet und wir speisen gern mit Freunden oder der Familie, nicht nur, wenn es dabei, so wie heute, Früchte, Marzipan und andere Delikatessen gibt. Wir zeigen auf dem Teller, was wir haben und genießen Peraines Gaben. Außerdem sollte eine gewisse Ästhetik nicht fehlen und du wirst mir zustimmen, meine Liebe, dass selbst eine schlichte Schale Hirsebrei gleich viel ansehnlicher wird, wenn einige Fruchtstücke oder Rosenblätter darin liegen. Rahjagefällige Schönheit ist Teil unseres Lebens. Ja, das ist durchaus ein Grund, eines unserer berühmten Parfüme zu benutzen oder Schmuck anzulegen. Diese Halskette? Sie stammt aus Zorgan, in der Gegend werden Glas und Stoffe in allen Farben von Tsas Regenbogen hergestellt. Ja, wir sind neben Rahja und Phex auch der Jungen Göttin zugetan, wir machen wenig Unterschied, ob eine Technik aus den Zeiten der Urtulamiden stammt, von den Garethern oder aus dem Reich des Horas, wenn sich mit ihr das Leben einfacher oder schöner gestalten lässt. Ich habe bereits einige bemerkenswerte Ergebnisse in der Heilkunst gesehen, in denen neuere Techniken mit urtulamidischen kombiniert wurden.

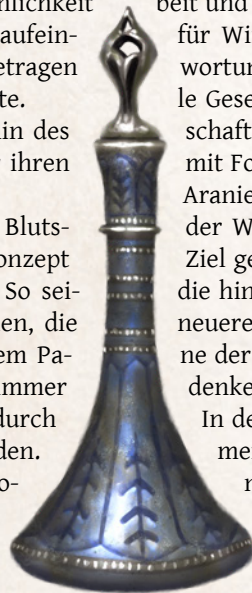
Viele Menschen hier können lesen und schreiben, schließlich wollen alle eine ordentliche Buchhaltung haben. Aber auch um Lyrik für Geliebte zu schreiben oder vorzulesen, greifen viele zu Feder und Griffel. Einiges ist wirklich wunderschön, aber mitunter wäre das Papier besser für anderes verwendet worden.

Ob wir die Mathematik auch als Wissenschaft schätzen, nicht nur auf dem Basar? Selbstverständlich, weder Baukunst noch Astronomie kann ohne sie gedeihen. Die Baukunst ist die Krone des Handwerks. Wenn du einmal die gorischen Wasserterrassen oder die Rosenbrücke hier in Elburum gesehen hast, wirst du es verstehen. Wobei ich auch Häuser, die im Sommer kühl bleiben, sehr mag. Die Krönung der Wissenschaften ist die Astronomie. Manche begnügen sich mit einem einfachen Horoskop, aber Aranien bringt seit Jahrhunderten die klügsten Sterndeuterinnen hervor. Du hast sicher schon von Niobara von Anchopal gehört. Ihre Tradition wird hier fortgeführt, auch nach dem Sternenfall. In allen Städten kannst du hervorragende Karten des Nachthimmels erwerben und die Anchopaler Astrolabien sind die besten der Welt. Ich kann dir eine gute Händlerin empfehlen. Sie wird dir einen anständigen Preis vorschlagen und mit Phexens Hilfe kannst du beim Feilschen noch ein paar Schekel sparen.«

—die Astrologin Lajella Kalefsunni im Gespräch mit einer Bekannten aus dem Horasreich, 1039 BF

Sitten & Gebräuche

Unbedingter Brauch in allen Lebenslagen ist die standesgemäße **Ansprache des Gegenübers**. Dabei ist weniger die korrekt gewählte Bezeichnung als „Hochwürden“, „Durchlaucht“ oder ähnliches von Bedeutung, wie man es aus dem Mittelreich kennt, sondern vielmehr der Prozess der Preisung, mit dem die Ansprache vorstattengeht. Je größer der Rangunterschied zwischen den Personen, desto mehr und aufwändigere Komplimente sind dem Gegenüber zu entrichten. In guten Gaststätten, wie dem Roten Kamel in Zorgan, ist es so Sitte, dass jeder Gast angesprochen wird wie ein Edelmann. So hört man Ausrufe wie: »Oh, du Sohn der Weisheit. Dein Name ist in jeder Stadt entlang des Barun-Ulah wohlbekannt. Tritt ein, Sahib, und bette deinen lieblichen Leib in meinem bescheidenen Hause, das dir nur gerade so gerecht werden kann«. Die allerobers- te Ehrerbietung ist man neben Mhaharani und Mhaharan vor allem den selten gesehenen Dschinnen und Sphingen schuldig, da einem sonst schlimmstes Unheil drohen soll. Doch nicht nur Status wird ästhetisch und rituell gepflegt. Auch die Beziehung zu sich selbst wird in Aranien sorgsam zelebriert. Jeder Seele wird eine Pracht zugeschrieben, die nach außen getragen werden will. Der **Körperpflege** wird daher viel Zeit und Geld gewidmet. Noch vor Sonnenaufgang wäscht, rasiert und parfümiert sich jedes respektable Gesellschaftsmitglied, um sich auf Gebet und Arbeit vorzubereiten. **Kleidung** darf in Aranien ausdrücklich bunt und aufwändig gestaltet sein und wird häufig gewechselt. Unter Freien und Höhergestellten gilt es als sittlich, passenden Schmuck zu tragen, der die Vorzüge der eigenen Persönlichkeit betont. In Adelskreisen sollte nicht an zwei aufeinanderfolgenden Tagen dieselbe Kleidung getragen werden, wenn man sich Spott ersparen möchte. Es ist aranischer Brauch, dass die Matriarchin des Haushalts ihre Erbin ernennt, indem sie für ihren Sohn eine qualifizierte Frau aussucht. Die angeblich unersätzbliche Bindung über Blutsverwandschaft wird in Aranien durch das Konzept der **Seelenverwandschaft** herausgefordert. So seien manche Individuen wiedergeborene Seelen, die auf der Queste nach verdienter Rast in einem Paradies einander bereits seit Jahrhunderten immer wieder begegnen oder aus Borons Hallen durch Tsas Wunsch wieder zurückgeschickt wurden. Adoptionen solch seelenverwandter Personen sind nicht alltäglich, aber auch keine Seltenheit. Ein ersehnter Glücksfall liegt vor, wenn der Matriarchin der Fund einer



seelenverwandten Schwiegertochter gelingt, die als kompetente und vertrauenswürdige Nachfolgerin geeignet ist. Auf diese Weise wird die Herrschaft per mütterlicher Geburtslinie in (unbedenklicher) Reinform erreicht.

Neben der politischen Ordnung des Landes, bei der traditionsgemäß Frauen in Herrschaftspositionen bevorzugt werden, hat das **Matriarchat** ebenso in den privaten Bereichen des Lebens seinen Einfluss auf das Handeln der aranischen Bevölkerung. So hat die umfassende Konzentration auf die Förderung gemeinschaftlichen Ackerbaus eine Trennung von männlichen und weiblichen Lebensräumen zur Folge. In den meisten Regionen Araniens sind die Frauen für das wirtschaftliche Gedeihen ihrer Sippe verantwortlich und betätigen sich bei Feldarbeit und Handel, während die Männer mit der Pflege von Heim und Kindern betreut werden. Anders als im Mittelreich, sind so geschlechtsspezifische Bräuche und Attributzuschreibungen verbreitet, etwa die Annahme, Männer seinen emotional geschulter und hätten den stärkeren Beschützerinstinkt, wohingegen Frauen einen besseren Geschäftssinn und mehr Gefühl für Diplomatie besäßen. In Palmyrabad hingegen hat sich eine gesonderte Sitte herausgebildet, nach der Männer für alle Belange von Haus und Hof, die körperlich und emotional bearbeitet werden können, und Frauen für jegliche intellektuellen Aufgaben zuständig sind. In Zorgan wird der Haushalt als Geschäftssache verstanden, sodass den Männern dort die Zuständigkeit für emotionale Arbeit und Künste ans Herz gelegt wird, während Frauen für Wirtschaftliches und Nachkommen die Verantwortung übernehmen. Weiterhin hat die matriarchale Gesellschaftsordnung historisch zu einer gemeinschaftsorientierten, nachhaltigen Ackerwirtschaft mit Fokus auf Effizienz statt Wachstum geführt, der Aranien seinen heutigen Wohlstand, trotz kriechender Wüste, verdankt. Grund dafür war das oberste Ziel gesicherter Versorgung für Mütter und Kinder, die hinter jeden Wachstumsgedanken zurücktrat. In neuerer Zeit haben die regionsumspannenden Pläne der Mada Basari in dieser Hinsicht zu einem Umdenken und steigender Marktorientierung geführt. In den Bräuchen der Gesellschaft schlägt sich dies merklich in abermals gesteigerter Statusmobilität nieder, die mit einer neuen Wahrnehmung von Unfreien einhergeht. Seltene Proteste gegen soziale Markierungen sind erste Anzeichen für einen möglichen kulturellen Wandel.

Sprache & Schrift

Im Mondsilbernen Königreich existieren zwei Sprachen gleichberechtigt nebeneinander: *Tulamidya* und *Garethi*. Viele Aranier sprechen beide Sprachen, verwenden im Alltag jedoch üblicherweise nur eine. Dabei ist im Norden Garethi weiter verbreitet, während besonders

in Palmyramis, Gorien und im Yalaiad Tulamidya als Hauptsprache gesprochen wird.

Das aranische Tulamidya ist mit Garethi-Begriffen durchsetzt und hat sich in der Wortbeugung ans Garethi angepasst, umgekehrt enthält das aranische Garethi



eine Vielzahl an Tulamidya-Vokabeln, doch haben sich auch einige Worte aus den Zeiten Haranijas und des Diamantenen Sultanats erhalten, die anderenorts nahezu unbekannt sind. Diese Mischung hat mit der Zeit zum sprichwörtlichen „Barburinischen Sprachgewirr“ geführt, wie es unter der Garether Herrschaft abfällig genannt wird. Im Alltag gibt es deswegen jedoch wenig Schwierigkeiten. Reisende mit Garethi- oder Tulamidyakenntnissen haben kaum Verständigungsprobleme. Sollte ihr aranisches Gegenüber sie doch einmal nicht verstehen, wird jemand mit entsprechenden Sprachkenntnissen hinzugezogen.

Die Aranische Schreibreform

Die *Aranische Schreibreform* von 1041 BF hat diese Besonderheiten des aranischen Tulamidya schließlich in die offizielle Schriftsprache übernommen, damit letzte Reste der Garether Herrschaft entfernt und sich der gesprochenen Sprache des Königreiches angenähert. Für die meisten Aranier hat sich daher mit der Reform nichts geändert, sie betrifft vor allem die offizielle Korrespondenz.

Geschrieben werden beide Sprachen seit Jahrhunderten mit *Kusliker Zeichen*, wobei auch viele Aranier die *Tulamidya-Zeichen* beherrschen. Die Kunst des Lesens ist weiter verbreitet als im Mittelreich und hängt in Aranien, wie so vieles, vom eigenen Vermögen ab. Viele Wohlhabende können lesen, doch mit mangelndem Reichtum nimmt die Alphabetisierungsrate ab, die wenigsten armen Bauern können lesen. Wer es kann, widmet sich nicht nur offiziellen, religiösen und Verwaltungstexten, sondern auch Unterhaltungslektüren. Beliebt sind außerdem astrologische Abhandlungen, aus denen sich die idealen Termine für Geschäftsabschlüsse, Feierlichkeiten und Reisen ableiten lassen.

Urtulamidya wird vor allem von Gelehrten verwendet, ebenso nutzen es etliche Qabalyim, um ihre Geheimnisse niederzuschreiben, wenn sie nicht gleich eine eigene Geheimschrift entwickeln.

Andere Sprachen sind in Aranien selten und, falls sie genutzt werden, auf bestimmte Kreise beschränkt. So beherrscht ein Teil der Gelehrten und Geweihten *Bosparano*, während in Diebes- und Händlerkreisen viele eine lokale Variante von *Atak* oder *Füchsisch* nutzen. In Palmyramis in Richtung Fasar und in Zorghana sind vereinzelt Brillantzwerge anzutreffen, die untereinander *Rogolan* sprechen, es jedoch gewöhnt sind, mit ihrer nicht-zwergischen Umgebung auf Tulamidya zu kommunizieren.

Begriffe aus dem aranischen Tulamidya

Begriff	Bedeutung
Isinnu	(eigentlich <i>Maha as-Isinnu</i> : »Es ist mir ein Fest, ich freue mich, dich zu sehen«) Sei begrüßt, ich freue mich, dich zu sehen; Begrüßungsfloskel
Mazira	(eigentlich <i>Azila as-Mazira</i> : »Rosen auf deinem Weg«) Abschiedsfloskel
Men-bahana	Entschuldigung
Nasam Alrika	Ich heiße Alrika
Rafik/a	Freund/in
Marakati/Marakata	Geliebter/Geliebte
massarut	abgemacht (beendet ein Handelsgespräch)
Godarai	Adoption
moshalas	sich hinsetzen und eine Sache in Ruhe besprechen
Chaza, Khaza	Fluchworte

Anreden

In Aranien werden mittelreichische Floskeln ebenso genutzt wie tulamidische. Auch ist es in Aranien nichts Ungewöhnliches, die Zwölfgötter, besonders Peraine, Phex, Rahja und Rondra, in einer Grußformel zu

nennen. Jüngere Mitglieder der Oberschicht versuchen gern, sich mit farbigen Grußformeln wie »Ich danke allen Göttern, dich zu sehen« oder »Ich küsse deine Augen« gegenseitig zu überbieten.

Höhergestellte werden in Aranien offiziell mit *Sahib* oder *Sahiba* angesprochen, *Effendi*, wie in einigen tulamidischen Stadtstaaten, ist unüblich und selten geworden. Allerdings begnügen sich die Aranier nicht mit diesem einzelnen Wort, es wird um zahlreiche blumige Komplimente ergänzt und oft dadurch ersetzt. So wird beispielsweise eine Weidener Ritterin „tapfere Bezwingerin aller Gefahren“ oder „ruhmreiche Tochter des Nordens“ genannt. Dabei spielt es keine Rolle, mit wem die Aranier sprechen, sie nutzen für Heldinnen wie Erzfeinde, beste Freunde, Familienmitglieder und vollkommen Fremde farbenfrohe Komplimente oder Beleidigungen. Allgemein schmücken sie ihre Sprache blumig aus und halten knappe Worte besonders bei Anreden für unhöflich, reagieren jedoch bei offensichtlich Nichttulamiden selten gekränkt ob dieser „garethischen Trockenheit“.

Aranier duzen einander über Standesgrenzen hinweg und greifen hier ebenso auf Komplimente und schmeichelnde Anreden zurück, um ihrem Respekt vor Höherstehenden Ausdruck zu verleihen. Einige Aranier, vor allem jene Baburiens, sind aber auch an das „Ihr“ gewöhnt und benutzen es.

Die Etikette bei Hof

Die Höfe der Herrschenden stellen keine Ausnahme bei der Anredenkultur der Aranier dar, hier dürfen blumige Komplimente und farbenfrohe Beschreibungen der eigenen Position keinesfalls fehlen. Offiziell verlangt es das Protokoll, dass sämtliche Titel einer Herrschenden genannt werden müssen. Tatsächlich werden jedoch oft zahlreiche lobende Bezeichnungen für die entsprechende Herrscherin statt der vollständigen Titulatur benutzt. Da dies dem üblichen aranischen Sprachgebrauch entspricht, stören sich die Wenigsten daran. Zudem lässt sich so verschleiern, wenn man die offiziellen Titel nicht alle kennt. Diese sind ebenfalls ausgesprochen blumig und nehmen teilweise Bezug auf längst vergangene Ereignisse oder Bräuche, die mitunter bis auf die Titel in Vergessenheit geraten sind. Dies ist bösen Zungen zufolge ein weiterer Grund, weshalb die meisten Aranier lieber ihrer „großzügigsten, erhabenen, von Peraine und Phex tausend Mal gesegneten Sahiba“ schmeicheln denn der „Herrscherin über die Goldähre“.

Wie heißt du? – Namensgebung

Die aranische Namensgebung ist mit einer Vielzahl regionaler und familiärer Variationen dazu geeignet, einen nordmärkischen Beamten zur Verzweiflung zu treiben. Der wichtigste Name der Aranier ist der Vorname, mit dem sie tagtäglich angesprochen werden. Dabei sind tulamidische wie garethische Namen ebenso anzutreffen wie Mischungen beider Landessprachen. Die Namen von Heiligen oder bekannten Persönlichkeiten sind beliebt, während in Llanka und Umgebung in den letzten Jahren häufig aus dem Thorwalschen stammende Namen vergeben werden.

Vornamen können öffentlich und rechtlich verbindlich geändert werden, was weder anstößig noch ungewöhnlich ist und höchstens zu familieninternen Querelen führt. Sollten im eigenen Wohnort Einwohnerlisten geführt werden – was nicht überall der Fall ist – muss dort die Namensänderung gegen eine kleine Gebühr eingetragen werden, ansonsten genügt eine öffentliche Bekanntgabe des Namenswechsels vor Familie und Nachbarn. Dabei ist es möglich, einen Namen des anderen Geschlechts anzunehmen und dieses dadurch offiziell zu ändern. Namensänderungen können mit bedeutenden Ereignissen wie einer Eheschließung, einer Weihe oder, wie im Falle Kharibets III., bei einer Amtsübernahme einhergehen.

Aranische Namen

Nachnamen kommen bei mittelreichisch geprägten Familien in Nordaranien vor. Oft wird der Name des Geburtsorts mit einem angehängten -i zum Nachnamen, häufiger nennen Aranier allerdings den Sippennamen. Die meisten Aranier tragen jedoch einen Vater- beziehungsweise Mutternamen nach dem Vornamen. Männer stellen mit *ibn* (Sohn des/der) den Vornamen ihres Vaters dem eigenen Vornamen nach, wie beispielsweise der Mondsilberwesir *Salamon ibn Dafar* (siehe Seite 114). In Einzelfällen benennen sich aranische Männer nach der Mutter, wenn diese besonders angesehen ist.

Frauen führen den Namen ihrer Mutter oder, sofern verheiratet, ihrer Schwiegermutter, meistens fällt hier die Wahl auf den Namen der Höherstehenden. Dieser Name folgt je nach regionaler oder familiärer Tradition entweder auf ein *saba* (Tochter der) oder wird mit angehängtem -*sun(n)i* oder -*sunya* nachgestellt. Für ersteres ist die Traviaheilige *Melissa saba Rasmani* (siehe Seite 98) ein Beispiel, für letzteres die Niobarastochter *Lajella Kalfsunni* (siehe Seite 117).

Selbstverständlich lassen sich diese Möglichkeiten kombinieren, es ist durchaus möglich einen Eltern- und einen Sippen- oder Ortsnamen zu führen. Die Emira *Baymara Banazirsunni* könnte sich so beispielsweise auch *Baymara Ulashani* oder *Baymara Banazirsunni Ulashani* nennen.

Bei gleichgeschlechtlichen Paaren obliegt es dem Ausgang einer gepflegten Diskussion, zu entscheiden, welchen Namen ihre Kinder als Vater- oder Mutternamen führen sollen.

Das aranische Adoptionsrecht erlaubt viele Möglichkeiten, verschiedene Nachnamen zu führen. Üblicherweise wird jedoch der Name des adoptierenden Elternteils übernommen und mit *ibn* oder *saba* nachgestellt, um die Verbundenheit mit dem neuen Elternteil auszudrücken. Mit der Adoption in eine andere Sippe wird der alte Sippename durch den neuen ersetzt, in einigen Orten ist dafür eine Aufnahmezeremonie nötig.

Die Familiennamen des Adels geben oft mit einem „von“ oder „ay“ an, über welchen Ort die Familie herrscht. Andere adlige Familiennamen sind eigentlich tulamidische Ehrennamen, die nach der Verleihung an bedeutende Ahnen weitergegeben wurden. Die Namen der Adelsgeschlechter werden theoretisch vom Vater auf die Kinder vererbt, tatsächlich wird im Falle einer Heirat, oder

seltener einer Adoption, im Vorfeld ausgemacht, wer in Zukunft welchen Namen führt. Diese Entscheidung ist Teil der Hochzeitsverhandlungen, und besonders in Baburien wird dabei gleichzeitig ausgehandelt, zu welcher Sippe die zukünftigen Eheleute gehören werden.

Weibliche Vornamen

Asleika, Asgrima, Aylanora, Ayshulianne, Banazir(a), Belizath, Dalilah, Damara, Dassareth, Dilhabeth, Demeya, Dunjanild, Elaisha, Eleonora, Emerbeth, Esmeralda, Farissa, Fayrieke, Gazalinde, Hildebeth, Iphemia, Ishannah, Jashild, Jasina, Kalashra, Karibenai, Khedrine, Khelbara, Khorena, Lailalinde, Leushanya, Manjula, Merishja, Mygdonia, Nabulind, Nedimsira, Neraidane, Perainibith, Peranshaya, Rahjana, Rasmani, Sha(n)ya, Shulinai, Sybia, Tsabine

Männliche Vornamen

Amaryd, Amirwolf, Arkos, Arras, Ascandear, Assaban, Assarufried, Beyhelm, Djafardeon, Djemilassar, Dschadirfried, Dscheridan, Farukol, Harunian, Jashan,

Karibeth, Kashban, Korwad, Leatmon, Leomar, Leuhalan, Marwamir, Merkan, Merkodar, Nabur, Nezahet, Omjaralf, Peranjador, Rahjabert, Rahjadan, Rakul(fried), Rasan, Rasulan, Refardeon, Retoban, Rondramir, Selimdor, Sharondrio, Taref, Tariq, Tulefried, Wulftan, Yadail, Yassirdan, Yorlak

Familiennamen

Alahjan, al'Awan, Alhazir, as'Sarjabaran, as'Tahan, Bis-har, Elburumi, Elyeshinnah, Terekandi, Turshem, Veharisi, Zorgahani

Adelsnamen

ak'Shahbra, as'Ahlán, al'Nabab, von ... Ankrabad, Awalakand, Farukand, Ras Abris, Ras Surya, Tasilimpfort, Tebanfurt, Yerkesh

Sippennamen

Aimaristani, Chalukani, Kahraman, Korushay, Madanya-ni, Mygdoshani, Sinsalya, Ulashani, Yalethani, Zoranijan

Redensarten & Aberglaube

Aberglaube dreht sich in Aranien meist um anthropomorphisierende Legenden über die Natur und insbesondere die Tierwelt sowie die Aufschlüsselung der göttlichen Naturgesetze durch Mathematik, Zahlenmystik und die Beobachtung der Himmelskörper. Die Grenze zwischen Wissenschaft und Aberglauben ist dabei für Außenstehende oft schwer zu durchschauen, da sich begründete Schlussfolgerungen und Gedankensprünge aus denselben Informationsquellen speisen. Für den Aranier ist der Unterschied im Alltag meist unerheblich, wenngleich die gebildete Bevölkerung zwischen Hörensagen und Beweisen gut trennen kann, wenn sie möchte.

Die Alchimie wird in Aranien nicht nennenswert gefördert, doch ihre Logik der Zuschreibung bestimmter Attribute auf die Essenz der Materie findet hier in der Talismanherstellung ihre Anwendung. Teile des Fuchsfelles und rotes Haar, welches an jenes erinnert, sollen Glück in allen Lebenslagen bringen, da sie mit Phex assoziiert werden. Zum Wohlgefallen des Gottes werden sie in Amuletten verarbeitet. Pferdehaar dient der Förderung der eigenen Konstitution, besonders der Hoffnung, die eigene Schnelligkeit zu erhöhen. Wer sich List und Fassung herbeisehnt, hüllt sich in Tigerpelz oder sammelt Schnurhaare des Tieres, um sie sich in den Gürtel zu stecken.

Zahlen sollen in ähnlicher Weise eine Essenz, ja sogar einen Charakter besitzen, da sie von einigen einflussreichen Gelehrten als Bausteine des Kosmos gehandelt werden, welche die Gesetze der Götter kodieren. So hat sich ein kleiner Zirkel von Gelehrten gebildet, die Kababyloth, die Zahlenmagie praktizieren. In den südlichen Tulamidenlanden hat sich um die Auflösung der Worte in Zahlen eine eigene Wissenschaft gebildet. In Aranien wird Zahlenmagie hingegen alltäglicher und mystischer angewendet. So kennen die Aranier die Macht der 1, die als Einheit und Vollkommenheit verstanden wird, aber auch

vor Einsamkeit und Arroganz warnt. Die 12 gilt, als Zahl der Götter, dem Prinzip der Verwirklichung allen Potentials. Auch die 13 wird fast überall, selbst über die Tulamidenlande hinaus, als Spalter und Verräter verstanden. Manche Aranier verwenden in ihren Gesprächen Zahlen und Zahlenfolgen als Metaphern, bilden Summen, um kommende Ereignisse vorauszuahnen, oder wählen, ganz abergläubisch, lieber den Hocker mit 3 Beinen (weder allein, noch teilbar, also stark und einflussreich), statt den mit 4 ($1+3 =$ sichere Herrschaft, aber auch $2+2 =$ Intrigen und Herausforderung des Glücks). Eine aranische Spezialität sind die Zahlenquadrate, die auf Basaren verkauft werden. Mit Rosenblüten oder Henna bunt gefärbte Papierquadrate werden mit einem Gitter aus 3 mal 3 Kästchen bemalt und die Zellen jeweils mit einer Ziffer versehen. Die Anordnung und Art der Zahlen soll dabei bestimmte Attribute bündeln, Schlechte Eigenschaften im Zusammenspiel aufheben und wünschenswerte Multiplizieren. Wer hier mehr wagt, kann auch mehr gewinnen, geht dabei aber ein größeres Risiko ein. Am wirkungsvollsten sollen nämlich solche Quadrate sein, bei denen möglichst wenige Ziffern mehrmals vorkommen. Riskante Zahlen müssen so sorgfältig in der richtigen Anordnung mit durchweg positiven, wie der 3, kombiniert werden, um die beste Wirkung zu erzielen. Wirklich komplex wird es, sobald Summen, Raumverhältnisse und Wechselwirkungen berücksichtigt werden.

Zahlen spielen darüber hinaus für die Erkennung von Mustern eine Rolle, aus der sich die Aranier Prognosen für die Zukunft erhoffen. Neben der Beobachtung von Vogelflughouten und dem Lesen des Teesatzes nach dem Mahl, gilt dabei dem nächtlichen Himmel besondere Aufmerksamkeit. Aus der Konstellation von Sternen und Sternbildern sollen die Pläne der Götter abzulesen sein und das Schicksal der Sterblichen ergründet



werden können. Spielerisch betätigt sich selbst die einfache Bevölkerung gelegentlich mit Horoskopen, die gerne auch künstlerisch festgehalten werden. So kann man Kinder auf dem Lande dabei beobachten, wie sie mit einem Stöckchen Sternbilder vom Himmel in den Staub abmalen oder Hausmänner, die Konstellationen von Tsa- und Boronstagen in Tücher sticken, die als Familienchronik Wände und Böden zieren.

An Türen und Fenstern sieht man manchmal Scheiben aus Lehm oder Gips, sehr selten Glas, befestigt, die ein Labyrinth ziern. Statt einer Huldigung des Nandus verbirgt sich dahinter jedoch der Volksglaube, zornige Geister würden sich in den Windungen verirren und so nicht in das Haus eindringen können.

Der Gildenmagie gegenüber pflegen die Aranier nach den Erfahrungen mit den Magierkriegen eine starke Abneigung, die sich neben Vorurteilen in Aberglauben niederschlägt. Magier, die nicht eindeutig bunt und nahezu lächerlich gekleidet sind, wie die Scharlatane und Illusionisten der Akademie zu Zorgan, werden mit großer Wahrscheinlichkeit als Unglücksboten bezichtigt werden. In der Nähe von Magiern bedecken sich Aranier oft Mund oder Ohren, um bösen Einflüssen den Weg zu versperren. Augenkontakt sei jedoch rondragefälliger Mut,

der vor manchen Verzauberungen schützt, sodass ein entlarvter Magier bald einem Raum starrender Personen gegenüberstehen wird. Das Betreten von Gaststätten ist mit spitzen Hüten meist nicht gestattet und so mancher Karawansereibesitzer ließ ganze Türrahmen austauschen, nachdem ein Magier ohne ausdrückliche Einladung über die Schwelle trat. Kurios ist besonders der Aberglaube, Dämonenbündler könnten ihre Zunge nicht rollen, nachdem sie von den Göttern als Lügner gebrandmarkt worden seien. So werden Magier oft aufgefordert, ihre Unschuld zu demonstrieren.

Des eigenen Glückes Schmied im engsten Sinne ist in Aranien unbekannt, da grundsätzlich die Regel gilt, dass Glück nur verschenkt oder gegen Geld weitergegeben werden kann. So kann es vorkommen, dass Talismane durch dutzende Hände wandern, nur um am Ende wieder bei derjenigen anzukommen, die ihn ursprünglich gefertigt hat. Natürlich darf dabei nie zugegeben werden, dass dies absichtlich passiert ist.

Neugier wird zugunsten von Glauben verpönt, da es heißt, ein Artefakt verliere seine Kräfte, wenn sein Zauber herausgefordert wird. So wird einem ausdrücklich ans Herz gelegt, Talismanbeutelchen, Wunschkästchen und Amulette nie zu öffnen.

Zeitrechnung & Jahreslauf

Gerechnet wird auch in Aranien in den Jahren nach Bosparans Fall. Es heißt, dass bereits Mondsilbersultana Sybia diese Zeitrechnung der Garether Zählung nach Kaiserjahren vorzog. Vereinzelt gibt es Orte, wo eine lokale Zeitrechnung genutzt wird, beispielsweise nach einer Herrscherin oder dem Fall Orons, diese sind jedoch oft bereits zehn Meilen weiter unbekannt.

Die Monate werden wie anderenorts nach den Zwölfgöttern benannt, verschiedene alte tulamidische Bezeichnungen werden nur in einzelnen Dörfern, von Gelehrten oder Qabalyim verwendet.

Jahreslauf

Der Jahreslauf wird durch verschiedene Feiertage und die Jahreszeitenwechsel geordnet. Besonders an Tern und Barun-Ulah folgt der Lebensrhythmus den Hochwassern der Flüsse, was sich in entsprechenden Feiertagen niederschlägt. Die Hexen Araniens gliedern ihr Jahr nach den Tagundnachtgleichen, an denen sie ihre Hexennächte feiern.

Praios

1. Neujahr; Opfer an Phex mit der Bitte um Glück, teilweise Orakel; außerdem Sommersonnenwende
7. Leomarstag (Baburin); an diesem Tag soll der Heilige Leomar Rondra herausgefordert haben; Wagenrennen

Rondra

5. Marzilissa (Izignedim am Barun-Ulah); Feiertag für die Heilige Melissa mit Wettbewerb um die größte Mandelernte

- 12.-14. Turnier in Baburin

Efferd

1. Tag des Wassers; Laternenprozession in Llanka
16. Nebelfest; nominell geheimer Phexfeiertag mit allerlei Orakel; oft Ende der Herbstregenzeit

Travia

1. Fest der eingebrachten Früchte; Beginn einer Reihe von Weinfesten, außerdem Herbst-Tagundnachtgleiche
5. Jagdturnier (Zorghana); Jagdwettbewerbe des Adels
7. Befreiungstag (Elburische Halbinsel), man feiert das Ende der oronischen Herrschaft

Boron

2. Woche Gauklerfest (Yalaiad); Volksfeste in einigen Orten des Yalaiads mit Gauklern auf der Rückreise vom Khunchomer Gauklerfest

Hesinde

5. Eslaminstag (Zorgan); Gedenktag für die Heilige Eslamin Phraisop, es wird der Seuchenopfer gedacht und der Perainekirche Kerzen geopfert

Firun

1. Wintersonnenwende
16. Tag der Hingabe; Feiertag des Heiligen Ascandear von Baburin, in Palmyramis bekommen Frauen süßes Gebäck in Blütenform, in Baburin werden im Rahjatempel Süßspeisen und Blumen geopfert

Tsa

1. Tag der Regenzeit; Regenfest; Tanz und Opfergaben an Peraine und Efferd für eine gute Ernte und Bitte um milde Hochwasser

Phex

4. Tag des Heiligen Therbûn von Malkid
16. Tag des Phex; nominell geheimer Phexfeiertag, Händlerinnen, Diebe und andere bitten um Glück und gute Geschäfte
25. Katzensglück (Ras'Lamasshu); Opfer von Leckerbissen an Rahkatza und die Katzen des Ortes, gilt als besonders glückbringend für Neuanfänge

Peraine

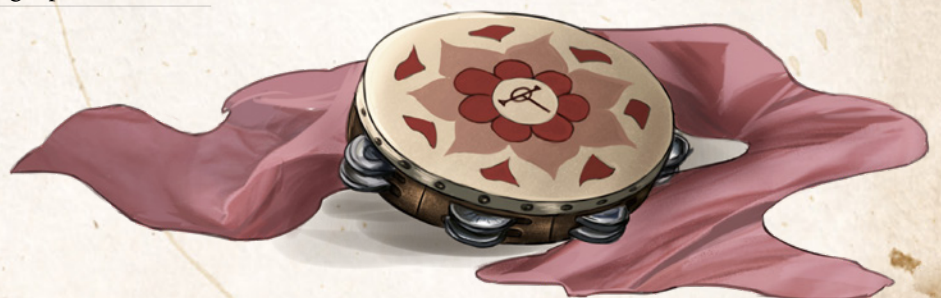
1. Saatfest; auf dem Land Umzüge zu den Feldern, in den Städten Paraden; außerdem Frühlings-Tagundnachtgleiche
- 7.-12. Bardentreffen in Zorgan; alle vier Jahre Volksfest mit Barden aus ganz Aventurien
- 26./27. Nacht des Haines (Anchopal); Opferung von Blumen und frischem Grün im Morgengrauen
30. Unabhängigkeitstag; teilweise Umzüge, man preist die Unabhängigkeit von den Garethern; in Bakrachal opfert man der heilig gesprochenen Sybia al'Nabab

Ingerimm

7. Tag der Heiligen Esmeralda; Prüfung der Feinschmiede-Lehrlinge
28. Tag der Heiligen Sulcheya (Zorghana); in Rahjatemplein werden Kunstwerke geopfert und neue für das kommende Jahr begonnen

Rahja

- 1.-7. Fest der Freude; Volksfeste mit Umzügen und Tanz
30. Rahjasegen; es werden Rosen in die Häuser gestellt, die während der Namenlosen Tage schützen sollen



Gesellschaft & Stände

In Aranien mischt sich die tulamidische Geldaristokratie mit dem Lehnssystem des Mittelreichs und uralten Sippenstrukturen. Zwar tragen die mittelreichischen Titel längst tulamidische Bezeichnungen und der Wohnort ist für Sippenzugehörigkeit wichtiger als wirkliche Blutsverwandtschaft, aber sie prägen die aranische Gesellschaft ebenso wie die tulamidische Ansicht, Geld sei Macht. Der aranische Adel gilt oft als Sippenoberhaupt, dessen Ämter und Titel teilweise noch aus Zeiten der mittelreichischen Herrschaft oder davor stammen. Die meisten Aranier in den Städten und auf dem Land sind Freie und Halbfreie. Dazu kommt die vergleichsweise kleine Gruppe der Sklaven, bei denen es sich zumeist um säumige Schuldner, sehr selten um verurteilte Verbrecher handelt.

Eine starre Ständetrennung wie im Mittelreich ist für die Aranier eher befremdlich oder gilt als überwundenes Relikt der Vergangenheit. Mit Phexens Gunst steht hier allen der Weg zu Wohlstand und Adel offen.

Der Stand einer Aranierin

Den Lebensweg eines Menschen bestimmen die Götter: Phex ist mit den Tüchtigen und Rahja mit den Leidenschaftlichen. Den gesellschaftlichen Platz zu verlassen, an dem man geboren wurde, ist in Aranien möglich und keineswegs anrühlich.

Die aranische Gesellschaft ist sehr durchlässig: Sklaven können hier nicht nur ihre Freiheit erlangen, sondern mit entsprechendem Vermögen oder einer vorteilhaften Ehe sogar in den Adel aufsteigen. Umgekehrt kann eine entsprechend hohe Strafzahlung nach einem Verbrechen Wohlhabende bis in die Schuldklaverei führen. Bei höheren Adligen und sehr Reichen ist dies allerdings meistens reine Theorie, üblicherweise springt ein Familienmitglied ein, um den Verwandten vor der Sklaverei zu bewahren (und anschließend familienintern die Schulden einzufordern).

Eine Ehe mit einer gesellschaftlich niedriger stehenden Person bedeutet in Aranien keinesfalls einen Ansehensverlust, ebenso wenig schadet hier eine niedere Herkunft dem Ruf einer Adligen. Gleichsam gilt der Traum eines Hirtenjungen, Rosenritter zu werden, nicht als Hirngespinnst – mit Phexens Gunst ist alles möglich.

Die Adelshierarchie

Die Adelshierarchie des Königreiches ist einerseits durch die Jahre der Garether Herrschaft, andererseits durch die Sippen- und Stammesstrukturen längst vergangener Zeiten geprägt. Der Adel sieht sich in der Tradition des alten Emirats Oron und der Stämme der Region und ist stolz auf die eigene Unabhängigkeit. Die mittelreichisch geprägte Lebenspyramide ist in der Theorie sehr streng, wird aber durch eine Vielzahl lokaler Besonderheiten gebrochen. Darüber hinaus ist die Weisungsbefugnis hochgestellter Adliger in lokalen Angelegenheiten eingeschränkt, was besonders die Adhirajanim gern als Argument verwenden, um sich jeglichen Anweisungen zu widersetzen.

Standesmarkierungen in Aranien

Aranien kennt eine klare Rangordnung der Stände, die durch soziale Rituale und das Tragen bestimmten Schmucks zur Schau gestellt und gepflegt wird. Auf den ersten Blick ist der gesellschaftliche Stand an dem Metall des Schmuckes zu erkennen: **Sklaven** sind zum Tragen eines unedlen Eisenrings verpflichtet, der ihnen neben den Pflichten gegenüber ihrem zeitweiligen Besitzer auch das Recht auf bedingungslose Versorgung und Schutz vor Exil einräumt. **Halbfreie** markieren sich mit Bronzeschmuck, der meist ebenso aus einem Ring, manchmal aus einem Armband besteht. Die größte Gruppe der Aranier sind die **Freien**, denen es gestattet ist, sich in Silber zu kleiden. Jede Form und Menge sind dabei akzeptiert. Ausschließlich **Adlige** dürfen sich nach Sitte mit Gold behängen. Geweihte greifen manchmal zu veredelten Meteor- und Sterneisenringen mit gefassten Edelsteinen, welche sie als Diener ihrer Gottheit ausweisen. Mondsilber ist eine der legendärsten Kostbarkeiten des Dornenreichs und frei von Standesdünkeln, sodass es von allen getragen werden darf, die es geschenkt bekommen haben oder sich leisten können.

An der Spitze des Reiches stehen die Königin Eleonora und ihr Gemahl König Arkos, in Aranien **Mhaharani Schahi** und **Mhaharan Schah** genannt. Sie gelten als Oberhaupt des großen Stammes aller Aranier und sind beim Volk sehr beliebt. Sie berufen sich auf Dassareth von Nebachot, vor allem aber auf Sybia al'Nabab, die Mutter des Mhaharans, die Aranien vom Mittelreich löste und in die Unabhängigkeit führte.

Unter der Mhaharani steht die **Radjara** (männl. Radjar, Mz. Radjaras), früher auch Sultanas genannt. Eine Radjara herrscht wie eine Fürstin über eine Provinz, die dem Gebiet eines Stammes entspricht, und gilt als dessen Anführerin.

Der Rang einer **Emira** (männl. Emir, Mz. Emire) ist mit dem einer Gräfin vergleichbar. Sie herrscht über einen größeren Abschnitt eines Radjarats, der oft anhand naturräumlicher Gegebenheiten und durch das Wohngebiet eines Teilstammes bestimmt wird. Eine Emira ist Oberhaupt des Teilstammes in ihrem Emirat. Da die Grenzen der Teilstämme untereinander jedoch nicht immer mit den politischen Grenzen übereinstimmen, kommen ihr vor allem viele Schiedsaufgaben zu. Auch muss sie zwischen den unterschiedlichen Interessen der Beyrounate vermitteln.

Unter der Emira steht die **Beyrouna** (männl. Beyroun, Mz. Beyroune), die mit einer Baronin verglichen werden kann. Beyrounas verwalten einen Teil eines Emirats, ein Beyrounat, und sind die Sprecherinnen einer jeweiligen Großsippe.

Eine **Harani** (männl. Haran, Mz. Harane) herrscht über ein Dorf oder, in einigen Fällen, über ein Kloster. Haranis sind mit den Edlen des Mittelreichs vergleichbar und Oberhäupter der lokalen Sippen. Bei vielen Haranis ist dies nicht nur ein traditioneller Titel, sondern strengere Herrschaftspraxis, besonders in Regionen wie Djeristan oder dem Yalaia.

Amtsadel

Alle vom Rang einer Beyrouna und höher haben die Möglichkeit, für besondere Leistungen oder Aufgaben den Titel **Beysa** (männl. Bey, Mz. Beysas oder Beys) zu verleihen. Dieser Amtsadel steht zwischen Beyrouna und Harani und wird meistens auf Lebenszeit verliehen, in einigen Fällen wird er mitsamt allen dazu gehörenden Aufgaben vererbt. Aufgrund der aranischen Sippenstrukturen sind nicht alle Verwandten Adliger ebenfalls von Adel, nur direkte Kinder, Partnerinnen und Partner einer Adligen gehören dem Adelsstand an, alle anderen sind Freie. Deswegen wird dieser Titel gern genutzt, um Verwandte oder verdiente Heldinnen zu adeln, auch ist er der einfachste Weg, in den aranischen Adel aufzusteigen. Nur eine Beyrouna oder mächtigere Person kann den Titel vergeben.

Eine aranische Besonderheit ist die Anrede adliger Kinder. Diese werden immer als **Prinzen** und **Prinzessinnen** bezeichnet, gleich ob ihre Mutter Radjara oder Harani ist. Bei Ortsfremden kann es durchaus zu Verwirrung führen, wenn von Prinz oder Prinzessin die Rede ist, die es zu retten oder heiraten gilt.

Mit den aranischen oder tulamidischen Sitten nicht vertraute Reisende halten gelegentlich Kadis für Adlige. Der Begriff **Kadi** ist für beide Geschlechter gleich – in einigen Regionen ist für weibliche Kadis allerdings auch Kadia gebräuchlich – und bezeichnet von der lokalen Beyrouna eingesetzte Richter und Verwalterinnen. Diese verhandeln die allermeisten Streitigkeiten und übernehmen Verwaltungsaufgaben, adlig sind sie oft nicht, Kadi ist eine reine Amtsbezeichnung.

Wichtige Adelsgeschlechter Araniens

Das bekannteste Adelsgeschlecht Araniens ist die Familie des Königshauses **al'Nabab**. Der heutige Name der Familie geht auf Sybia al'Nabab zurück, die als Tochter Zorganer Händler geboren wurde und nach dem Tod ihres vergnügungssüchtigen Gemahls Muzaraban Aranien unter ihrem Geburtsnamen in die Unabhängigkeit führte. Der alte Name des Adelshauses, Bensunni Dassareth, wird mittlerweile kaum noch verwendet, den meisten Araniern ist der Beiname der verehrten Königsmutter Sybia vertrauter. Die Familie führt ihren Stammbaum letztlich auf Dassareth, die letzte Sultana von Nebachot und erste Herrscherin des Emirats Oron, zurück.

Dem wahrscheinlich einflussreichsten Adelshaus Araniens, der Familie **von Revennis**, entstammen die Mharani Eleonora (siehe Seite 108) sowie ihr Bruder Kharibet III. (siehe Seite 109). Das Geschlecht führt sich auf einen Weidener Ritter zurück, der irgendwann zu Zeiten der Garethter Herrschaft auf den Thron Baburins gelangte.

Dessen Nachkomme Merkan von Revennis wurde 982 BF in den Baburenstamm der Madanyani adoptiert, blieb jedoch als Herrscher mittelreichisch geprägt und ließ sich stets als Fürst titulieren. Seine Kinder wandten sich stärker dem tulamidischen Aspekt des Radjarats zu, mit Eleonora und Kharibet lenken zwei von ihnen heute nicht nur die Geschicke der Familie, sondern ganz Araniens.

Die weitverzweigte Familie **al'Kira** führt ihre Ahnenreihe bis ins Diamantene Sultanat zurück, ihr entstammen berühmte Balayanim wie die elburische Schwertmeisterin Ishanna al'Kira (siehe Seite 118), aber ebenso, in einem anderen Teil, seit etlichen Generationen die Radjaras von Palmyramis (siehe Seite 111). Es heißt, dass das Adelsgeschlecht mit mindestens dem halben aranischen Adel durch teilweise generationenalte Verwandtschaft verbunden sei.

Erst zur Zeit der oronischen Herrschaft zu überregionaler Bedeutung aufgestiegen, ist die Familie **al'Mhanachi** von Yaisirabad, die von einigen aufgrund ihrer

Die Wesire Araniens

Im Mondsilbernen Königreich überlassen viele Herrschende die eigentliche Verwaltung und die Mühen der Buchhaltung einem Wesir oder einer Wesira (Mz. Wesire). Dieser urtulamidische Begriff bezeichnet einen Verwalter oder eine Beraterin. Während ein Kadi für die Einhaltung von Gesetzen zuständig sind, haben Wesire oft andere Aufgaben. Ihre Machtbefugnisse hängen davon ab, wer sie eingesetzt hat.

Das genaue Tätigkeitsgebiet von Wesiren ist ebenso wie ihre Anzahl nicht beschränkt, weiterhin steht es allen Herrschenden offen, Wesire zu ernennen, zum Beispiel für die Verwaltung abseits gelegener Ländereien oder ausgefallener Bereiche. Dabei kann es durchaus passieren, dass sich Herrschende ihren eigenen Interessen widmen, während die Wesira die eigentliche Macht innehat.

Helden werden mitunter zu Wesiren berufen, um sie für ihre Taten zu ehren oder ihnen einen respektinflößenden Titel zu verleihen, wenn sie im Auftrag einer Herrscherin Geheimnisse lüften. Oft erhalten Wesire einen Namenszusatz, der ihren genauen Tätigkeitsbereich benennt. Die hier aufgeführte Liste ist keineswegs als erschöpfend zu verstehen und soll nur einen Einblick in die möglichen Aufgaben geben:

- **Großwesira:** Spitze der königlichen Verwaltung
- **Palastwesir:** Verwalter eines Palastes, auch Titel des höchsten Verwalters einer Radjara
- **Gestütswesir:** Verwalter eines Gestüts
- **Weinwesir:** Verwalter von Weinkellern oder -bergen
- **Rüstwesira:** Verwalterin eines Arsenal der königlichen Armee

Geschichte misstrauisch beäugt wird. Hier wird erst die Zukunft zeigen, ob das derzeitige Oberhaupt Jashild (siehe Seite 113) sich und die ganze Familie von ihrer dunklen Vergangenheit lösen kann. Bisher scheint das der Fall zu sein, allerdings ist Jashild relativ jung und ihr fehlt das Format ihrer Mutter.

Die Familie **al'Aghra** stellte etliche Generationen lang die Emira von Korushan. Seit ein Großteil des Hauses der Zorganpocken-Epidemie zum Opfer fiel, haben sich die Überlebenden der Göttin Peraine zugewandt. Das bekannteste Mitglied dieses Geschlechts ist die Hochmeisterin der Therbüniten, Shila al'Aghra (siehe Seite 116).

Die niederen Stände Araniens

Die **Freien** stehen unter dem Adel und stellen vor allem in Baburien und Zorghana auch außerhalb der Städte einen nicht unbeträchtlichen Anteil der Bevölkerung. Sie müssen eine jährliche Wehrsteuer von 20 Dinaren entrichten, um sich von Waffenpflichten freizukaufen und so die Bezahlung entsprechender Bewaffneter zu finanzieren. Die Summe ist für alle Erwachsenen eines Haushalts zu zahlen, was in schlechten Jahren immer wieder dafür sorgt, dass Freie zu Halbfreien werden. Im Alltag lassen sich diese kaum voneinander unterscheiden, wobei **Halbfreie** außerhalb der Städte oft den Großteil der Bevölkerung stellen. Halbfreie sind zu arm, um 20 Dinare jährlich aufbringen zu können und somit offiziell Mündel der Beyrouna ihres Wohnorts. Diese hat als Sippenoberhaupt nominell die Vormundschaft inne und muss für Schutz sorgen. Im Gegenzug müssen Halbfreie

die Hälfte des Tages oder eine bestimmte Menge Zeit im Monat für ihre Beyrouna arbeiten statt für sich selbst. Sonst stehen ihnen viele Rechte zu, sie sind keineswegs mit Leibeigenen zu vergleichen. Halbfreie dürfen nach Belieben heiraten und innerhalb des Beyrounats umziehen sowie Eigentum besitzen und damit, so Phex will, auch zu Freien aufsteigen. Dafür müssen sie ihrer Beyrouna glaubhaft belegen, so viel zu besitzen, dass sie in den nächsten zwei Jahren ihre Wehrsteuer zahlen können, um offiziell als Freie eingetragen zu werden.

Unter den Halbfreien stehen die **Sklaven**. Bei diesen handelt es sich meistens um Verbrecher oder säumige Schuldner, denn die Schuldklaverei auf Zeit ist in Aranien weit verbreitet. Große Höfe wie im Süden, auf denen fast ausschließlich Unfreie arbeiten, sind jedoch selten. Sklaven als Hauptarbeitskraft sind vor allem in Steinbrüchen und Minen anzutreffen. Besitzer können ihre Sklaven freilassen, oft geschieht das anlässlich eines bedeutenden Ereignisses wie einer Geburt, eines Feiertages oder eines Todesfalls. Allerdings ist es in Aranien streng verboten, kranke oder alte Sklaven freizulassen, um auf diesem Wege überflüssige Esser loszuwerden. Weitere Gesetze regeln, dass Sklaven angemessen zu versorgen sind und verbieten ihre Misshandlung. Dabei haben Kadis sogar die Möglichkeit, stark vernachlässigte oder misshandelte Sklaven gegen den Willen des Besitzers freizulassen.

Der Verkauf von Sklaven ins nicht-aranische Ausland ist offiziell verboten, allerdings kümmert das in einigen abgelegenen Orten im Yalaiad niemanden und auch manche Adhirajanim verkaufen gelegentlich Sklaven.

Kleidung & Tracht

Des Araniers liebstes Kleidungsstück ist die weite **Pluderhose**. Sie wird, wie die meisten aranischen Gewänder, sowohl von Frauen wie auch Männern getragen und ist von einfachen Baumwollmodellen bis hin zu aufwendig mit Goldfäden und Perlen bestickten Ausführungen auf Araniens Straßen anzutreffen. Ebenso variiert der häufig getragene Stoffgürtel, der zur Hose oder über der Kleidung getragen wird, von einfach bis zu schmucküberladen. **Wickelkleidung** allgemein und **Saris** im Besonderen sind ebenfalls sehr beliebt. Unter den bunten Stoffbahnen trägt Frau zumeist eine gerade geschnittene Hose und ein **Seidenhemd** oder einen **Choli**, eine bauchfreie Bluse mit kurzen Ärmeln. Männer bevorzugen eher eine Weste oder verzichten auf weitere Bekleidung des Oberkörpers. Diese Vorlieben können jedoch bei wechselnder Mode auch tauschen.

Ein weiteres wichtiges Kleidungsstück ist die oft sehr bunte **Weste**, die von jedem immer und überall gerne getragen wird. Materialien und Verzierung werden dabei dem Anlass und Stand entsprechend gewählt. Etwas vornehmer als die Weste ist der **Kaftan**. Dabei handelt es sich um einen langen Mantel aus dünnem Stoff, der Ärmel aufweisen kann. Wer sich gerne rahjagefällig kleidet, der trägt ihn mit einem tiefen Halsausschnitt

oder verzichtet unter dem offen getragenen Kaftan auf ein Hemd. Der Kaftan ist bei aranischen Magiern und Scharlatanen sehr verbreitet und gebräuchlicher als die Magierrobe. Auch Geweihte und andere Gelehrte tragen gerne einen Kaftan über oder anstatt ihrer Dienstkleidung. Eine weitere Mantelform neben dem Kaftan ist der **Burnus**. Dieser besteht aus Schaf- oder Baumwolle und wird über der übrigen Kleidung getragen. Burnusse werden üblicherweise nur auf Reisen getragen, um sich in kalten Nächten zu wärmen oder durch die aufgenähte Kapuze vor dem Staub der Gorischen Wüste zu schützen. **Ponchos** sind weit verbreitet, vor allem dort, wo kultureller Kontakt mit Ferkinas besteht oder in der Vergangenheit bestanden hat.

Schwere Schleier und die Keffiya werden ausschließlich bei Reisen durch die Wüste getragen, da sie als Gewandung der Rastullahgläubigen gelten. Wohlhabende Aranier tragen hingegen der Mode wegen gerne einen hauchdünnen **Seidenschleier** vor Mund und Nase. Manche nutzt stattdessen die glücksverheißenden **Goldschleier**, die aus vielen dünnen Goldmünzen bestehen. Der **Fez** gilt als Standessymbol der einfachen Bevölkerung und als beliebteste Kopfbedeckung Araniens. Es handelt sich um eine runde Filzkappe, meistens rot

eingefärbt und mit einer Quaste versehen, die etwa in der Höhe des Fezrandes herunterhängt.

Der **Turban** ist dagegen den Wohlhabenden und Adligen vorbehalten. Dieser besteht aus einer langen Stoffbahn, die in einer komplizierten Reihenfolge um den Kopf des Trägers gewickelt wird. Zusammengehalten wird der Turban durch eine Nadel oder Brosche, die meist über der Stirn platziert ist, und noch zusätzlich durch Federbüsche oder Juwelen verziert sein kann. Gelegentlich dient ein Fez oder Helm als Unterbau und lässt den Turban noch imposanter wirken.

Nur selten sieht man in Araniern jemanden ohne ein Schmuckstück am Körper. Neben Ketten, Armreifen und Fingerringen findet man bei Araniern Ohr- und Nasenringe, Fußkettchen, Haarschmuck, Zehenringe, Bauchnabelstecker und sogar in die Zunge gestochenen Perlen. Besonders **Münzen** und Ketten aus edlen Metallen, sowie geschliffene **Edelsteine** erfreuen sich großer Beliebtheit. In gehobeneren Schichten ist **palmyranischer Schmuck** der letzte Schrei. Diese äußerst unpraktische Mode beinhaltet durchstochene, überlange Fingernägel und Ketten, die über den ganzen Körper Ringe und andere Schmuckstücke miteinander verbinden oder in die Frisur eingeflochten werden. In Palmyramis ist dieser Stil vor allem bei den Frauen, die dem Müßiggang frönen, verbreitet, in manch anderer Region Araniens trifft man ihn vermehrt bei Männern an. Im Gegensatz zum Schmuck, ist **Schuhwerk** für viele Aranier weit weniger wichtig. Gerade die ärmere Bevölkerung verzichtet oft vollständig darauf. Wer nicht barfuß

gehen will, greift häufig zu **Pantoffeln** oder **Sandalen**, die man hier in den verschiedensten Formen findet. Einige haben keine Sohle und sind reine Zierde, andere umhüllen den Ganzen Fuß mit Seide. Aber auch praktische Modelle aus Filz oder Leder sind üblich und felsige Untergründe haben Holzsohlen für diese Schuhe hervorgebracht. Vor allem bei der reitenden Oberschicht, aber ebenso für Reisen, körperliche Arbeit oder das Leben im Gebirge finden dagegen leichte Stiefel Verwendung.

Schönheitsideale

Das aranische Schönheitsideal ist im Allgemeinen ein athletischer, ausgewogener Körper, der zum Kriegshandwerk oder zum Ausleben der schönen Künste befähigt oder aber die Körperfülle, um den eigenen Wohlstand öffentlichkeitswirksam zur Schau zu stellen. Es gibt dabei unterschiedliche regionale Interpretationen, da das wichtigste Element der Erscheinung darin liegt, Kompetenz in seiner gesellschaftlichen Rolle auszustrahlen. Manche Adelshäuser legen sehr viel Wert auf die körperlichen Erscheinungsformen, in der einfachen Bevölkerung ist es weniger von Bedeutung, den Moden des Adels zu folgen. In Palmyramis sind beleibtere Frauen näher am rahjanischen Schönheitsideal, in Zorghana hingegen gilt ein wohlgenährter Mann als attraktiv.

Kampfkunst & Kriegsführung

Die Regimenter des Königreichs sind aufgrund der während der letzten Kriege gesammelten Erfahrungen strategisch stationiert worden. Jedes Radjarat verfügt über ein einzelnes Regiment und zusätzliche Sippenkrieger der einzelnen Beyroune. In den Kriegen gegen Oron und die Novadis musste Aranien einige Verluste hinnehmen. Der König hat inzwischen die Truppenkontingente aufgefrischt oder neu ausgehoben. Insgesamt setzt das Mhaharanyat bei der Armee auf eine Mischung aus berittenen Einheiten, Fußsoldaten und Spezialeinheiten. Zu letzteren gehören die außergewöhnlichen Regimenter mit Streitwagen aus Baburien und den Kriegselefanten aus Palmyramis oder dem Yalaiad. Das Herz der Offiziere bilden Kriegerinnen aus Baburin, während die einfachen Soldaten aus der jeweiligen Provinz stammen.

Bei Bedarf kann der Mhaharan Schah eine Landwehr ausheben, was in der Vergangenheit aber nur selten geschah. Meist werden im Kriegsfall aranische Sippen verpflichtet oder Söldner angeworben. Zusätzlich erhalten die Heere Unterstützung der Rondra- oder, sehr selten, Korkirche. Im Gegensatz zu anderen Königreichen sind in Aranien Zauberer kaum Teil der Armee. Die Ausbildung der einzigen Akademie in Zorgan ist mit dem Schwerpunkt auf Illusionen weniger für den Kampf ausgelegt, wenngleich hier Potential besteht, das bewusst

nicht gefördert wird. Dafür verfügt Aranien über Konstrukteure, die Kriegsmaschinen herstellen.

Die Armee arbeitet eng mit der Kriegerakademie in Baburin zusammen. Erfahrene Sippenmitglieder bilden die entsprechenden Sippenkrieger aus. Diese gehören nicht zum Teil des eigentlichen Heeres, können aber verpflichtet werden. Die rahja- und rondragefälligen Balayanim aus Elburum sind selten Teil militärischer Einheiten.

Das aranische Militär kennt folgende Ränge: Tschau/ (Korporal/in), Beybashar/i (Bannerträger), Bashar/i (Weibelin, 10 Soldaten), Agha/hi (Hauptmann/-frau, 50 Soldaten), Miralay (Oberst/Obristin, 500 Soldaten), Hazar/i (Marschall/in) und Capschar/i (Admiral/in).

Wichtige Heerhaufen Araniens

Die Einheiten Araniens, die den Radjaraten des Reiches zugeordnet sind, tragen nicht nur wohlklingende Namen. Obwohl diese von Unwissenden in anderen Ländern manchmal belächelt werden, ist nicht zu vergessen, dass sie ihre Kompetenz bereits in einigen Schlachten unter Beweis gestellt und gemeinsam als Heer der Gerechten das Mittelreich unterstützt haben.

Das Regiment Eisernen Tiger

Das Eliteregiment des Radjarats Zorghana ist auf Stangenwaffen spezialisiert und größtenteils in der

Zorganer Festung Krak al'Shah (siehe Seite 55) stationiert. Die schwere Fußtruppe in Gelb-Blau gehört zu den bekanntesten Regimentern des aranischen Heeres. An der dritten Dämonenschlacht und im Krieg-der-35-Tage im Jahr 1028 BF bekamen ihre Gegner die Krallen der Veteranen-Kämpfer zu spüren. Zu den Aufgaben des ersten Banners gehört u. a. die Bewachung des Spiegelpalasts in der Hauptstadt Zorgan.

Das Regiment Nebachot

Im Radjarat Baburien beheimatet wird diese Einheit auch als Fürstliches Streitwagen-Regiment bezeichnet. Der beeindruckende Streitwagen ist mit einer Lenkerin und einem oder mehreren Bogenschützen bestückt. Die Heimat des Regiments ist Baburin, sodass eine enge Verbindung zur Kriegerakademie besteht. An der Schlacht um Zorgan war die Kavallerie-Einheit, die an rot-weißer Farbe zu erkennen ist, in der Vergangenheit beteiligt.

Das Regiment Raschtulswall

Erfahrung aus dem Krieg-der-35-Tage bringt die leichte Kavallerie Raschtulswall des Radjarats Palmyramis ebenfalls mit. Das Regiment der berittenen Säbelschwinger ist in Palmyrabad anzutreffen und an der weiß-grünen Symbolik sowie dem Palmyrer Reitersäbel zu erkennen.

Das Regiment Skorpiongarde

Die Skorpiongarde bildet die schwere Kavallerie des Radjarats Elburien. Die reitenden Kämpferinnen mit der Dschadra wurden nach dem Krieg-der-35-Tage neu aufgestellt und haben ein schweres Erbe angetreten, denn ihre Vorgänger liefen im Jahr 1022 BF zum Moghulat Oron über und bildeten die oronische Garde. Die Neugründung der blau-weißen Einheit erfolgte nach der Schlacht von Zorgan.

Das Regiment Ibisgarde

Da der Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban im Rahmen des Kriegs-der-35-Tage wichtige Gebiete des Radjarats Gorien an sich riss, verlor die dortige Ibisgarde lange Zeit an Bedeutung. Inzwischen hat der Herrscher die schwere Infanterie in Grün-Gelb mit den Schnittern erneuert, um die derzeitige Grenze in Niedergorien bei Nasir Malkid zu sichern.

Das Regiment Kobragarde

Als Unterstützung und zur zukünftigen Befriedung des umkämpften Radjarats Yalaia hat König Arkos die Kobragarde ins Leben gerufen. Es handelt sich aufgrund der vorherrschend sumpfigen Vegetation um eine leichte Kavallerie, die als Waffen meist einen Säbel oder Stechhammer nutzen und auf eigenen Kriegselefanten ins Feld ziehen. Die Einheit mit der gelb-braunen Symbolik hat ihr Hauptquartier bei Malqis.

Die Rosenritter

Der Mhaharan Schah gründete einst den Orden der Rose (siehe Seite 101) mit dem Ziel, die Ideale Rondras und Rahjas im Kampf gegen die oronischen Umtriebe

durchzusetzen. Viele Rosenritter fielen im Kampf gegen das Moghulat. In den letzten Jahren ist die Mitgliederzahl des Bundes stark gewachsen, da viele dem ruhmreichen König und seinen Zielen als Oberhaupt nachzueifern. Geeignete Kandidaten bringen neben höfischen oder künstlerischen Kompetenzen gute Kenntnisse im Nahkampf mit Säbel, Schwert oder dem Reiterkampf mit. Aufgrund des rahjanischen Bezugs sind nur wenige Hierarchien vorhanden.

Die aranische Flotte

Die aranische Flotte besteht vor allem aus Triremen, Biremen und Thalukken, teilweise noch aus mittelreichischen Beständen der Perlenmeerflotte. Aranien verfügt über 12 Geschwader, wobei ein Geschwader aus einer Trireme und einem halben Dutzend Biremen sowie Thalukken und Potten als Begleitfahrzeuge besteht. Die Matrosen sind aranientreu und motiviert, die Ruderklaven der Galeeren hingegen kaum. Magische Unterstützung gibt es an Bord so gut wie nie. Flaggschiff ist die Prinz Amaryd, Admiralin die alte *Peliop*e von Rathmos, eine erfahrene Seefahrerin.

Die Sippenkrieger

Zu den Baburen gehören verschiedene Stämme, die im ganzen Radjarat Baburien verteilt sind. Alle besitzen jeweils eine unterschiedliche Anzahl an Sippenkriegern.



- Die *Aimaristani* haben sich ihrem Lebensraum an der Küste angepasst. Den Anführer **Yadail ibn Rondrian ay Sara** leiten als Fernhändler eher Handelsinteressen.
- Der Stamm der *Kahraman* lebt eher zurückgezogen nah an der Natur. Bei Fremden haben sie sich dem Verhalten der Sippenführerin **Azral ay Teralkira** angepasst und reagieren ausweichend, vor allem bezüglich politischer Angelegenheiten.
- Die kämpferischen *Madanyani* leben bei Baburin. Im Vergleich zu anderen Stämmen legen sie die Rüstung selten ab. Ihr Oberhaupt ist **Kharibet III.**, Radjar von Baburien und Bruder der Königin.
- Im kleinen Stamm der *Sinsalya* finden sich besonders Gelehrte und Handwerker, aber auch waghalsige Reiter und Bogenschützen. Der derzeitige Anführer **Kashban ibn Sieghelm** hat größeres Interesse am Entwerfen von Bauwerken als an Diplomatie.
- Das Siedlungsgebiet der einflussreichen *Ulashani* ist das Emirat Ulashan in räumlicher Nähe zur Hauptstadt Zorgan. Sie gelten als gute Kämpfer mit der Lanze. Das Sippenoberhaupt ist die Emira **Baymara Banazirsunni**.

Von Kriegern und Balayanim

Ebenso wie die variablen Einheiten der Armee setzt Aranien auf spezialisierte Kämpfer, die ihr Wissen an gelehrsame Schüler weitergeben. Den angehenden Streiterinnen Araniens stehen als Ausbildungsstätten eine traditionsreiche Kriegerakademie, eine über die Landesgrenzen hinaus berühmte Balayan-Meisterin, sowie erfahrene Sippenverbände zur Verfügung, um die Kunst des Waffenhandwerks zu erlernen oder zu verbessern.

Die Kriegerin aus Baburin



Die Kriegerakademie Keshal Hashinnah ist stolz auf ihre jahrhundertealte Tradition. Für die Aufnahme der vornehmlich weiblichen Schülerinnen ist ein guter Ruf der Familie oder ein dicker Geldbeutel entscheidend. Die angenommenen 5 bis 30 Zöglinge pro Jahr erwartet eine altherwürdige Ausbildung im Kampf mit dem Streitwagen, Säbel und Wurf-

speer. Die Kenntnisse von Kampfstrategie und der Umgang mit Personen aus adligen Kreisen zählen ebenfalls zum Unterricht. Im Lehrplan werden unter den Augen der strengen Akademieleiterin **Yasmina saba Demeya ay Nasirabad** einzelne Disziplinen wie das Reiten, der berittene Schuss oder der Streitwagen nicht außergewöhnlich hervorgehoben. Ziel ist der Erwerb von flexiblen Kampffähigkeiten. Trotzdem kann die Kriegerin eigene individuelle Schwerpunkte setzen. Sechs Jahre lernen die Kriegerinnen an der Akademie, bis die Abschlussprüfung in den Disziplinen Streitwagen und Wurfspeer wartet. Mit dem Kriegerbrief steht

Die Kriegerakademie Keshal Hashinnah in der Übersicht

Vollständiger Name: Kriegerschule Keshal Hashinnah ai Baburin (früher: Kadettenschule oder Akademie der königlich-aranischen Reiterei und Streitwagenlenker)

Standort: Baburin

Träger: Mhaharanyat Aranien

Spezialgebiet: Reitkunst, Säbelkampf, Strategie, Streitwagen

Leiterin: Yasmina saba Demeya ay Nasirabad (*980 BF, gutaussehend, klare Stimme, aufmerksame Beobachterin, bewertet Männer härter)

Fachliche Reputation: Die Abgängerinnen der angesehenen Akademie sind erfahrene Kämpferinnen, die mit ihren Fähigkeiten die Schwachen schützen. Ihrem Dienstherrn folgen sie loyal, sodass sie häufig eine Anstellung bei wichtigen Persönlichkeiten in Aranien, dem Mittel-, oder Horasreich finden. Aufgrund des hohen Frauenanteils haben die Kriegerinnen in den patriarchisch geprägten Tulamidenlanden mit Vorurteilen zu kämpfen.

Besonderheiten: Ausbildung von Streitwagenfahrerinnen, vor allem Frauen an der Akademie

üblicherweise der Dienst in der aranischen Armee an, den viele im Regiment Nebachot (siehe Seite 67) verbringen und dort auch verbleiben. Andere knüpfen Bande zu einer Emira, Beyrouna oder einem wichtigen Handelshaus, um zukünftig dort eine Anstellung zu erhalten. Die Ausbildung ist insgesamt sehr kostspielig, da sogar das Reitpferd aus eigener Tasche zu finanzieren ist. Stipendien sind eine große Seltenheit. Die männlichen Krieger aus Baburin umfassen etwa ein Drittel der Schüler und müssen durch besonders harte Anstrengungen versuchen, den Respekt der Akademieleiterin zu erlangen.

Die Spielwerte zur Profession der Baburiner Kriegerin findest du auf Seite 130.

Die Balayan nach Ishannah al'Kira

Seit über zwanzig Jahren hat **Ishannah al'Kira** die Ausbildung in der Kampfkunst des Flammenreihers in der Balayan-Schule übernommen, deren Wurzeln bis in das Diamantene Sultanat zurückreichen. Die Kampf-stilistik ist an die Bewegungen des Flammenreihers angelehnt. Die fließenden Bewegungen und tanzähnlichen Schrittfolgen sollen den Gegner irritieren, um blitzschnell mit dem Säbel angreifen zu können. Der Kriegsfächer dient dabei als wichtiger Schutz, um die Waffe des Gegners abgleiten zu lassen.



Die Ishannah al’Kira-Balayan in der Übersicht

Vollständiger Name: Balayan-Schule des Flammenreihers der Ishannah al’Kira

Standort: Elburum

Spezialgebiet: Kampf mit Säbel (Khunchomer, Reitersäbel, Aranischer Säbel) und Kriegsfächer, Dienste als Leibwächterinnen

Leiterin: Ishannah al’Kira (*995 BF, überdurchschnittlich groß, elegante Bewegungen, legt Wert auf gutes Benehmen)

Fachliche Reputation: Eine Balayan aus Elburum gilt als eine der fähigsten Kämpferinnen des Landes. Aufgrund ihrer eindrucksvollen Kampfkunst und dem versierten Umgang mit wichtigen Persönlichkeiten auf höfischem Parkett, muss sie kein Duell – weder mit dem Säbel noch mit der Zunge – fürchten.

Besonderheiten: fast ausschließlich Frauen

Die Ausbildungsdauer umfasst mindestens fünf Jahre. Dabei lernen die Schülerinnen nicht nur den ästhetischen und ehrenhaften Kampf, sondern beschäftigen sich auch mit Etikette, Rhetorik und bildenden Künsten, die sie auf ihre späteren Aufgaben vorbereiten. Im Gästehaus der Schule steht den angehenden Kämpferinnen ein fast luxuriöser Lebensstil zur Verfügung. Zum Abschluss muss der Zögling als Prüfung gegen die Meisterin selbst antreten und in einem würdigen Kampf bestehen. Bei Erfolg erhält die Kämpferin einen Siegelring zur ausgebildeten Balayan, der ihr die Tore zu Adelshöfen oder Handelsdynastien öffnet. Nur in seltenen Ausnahmefällen werden Männer angenommen. Es heißt, dass einige junge Männer versuchen, die Lehrmeisterin

in Frauengewändern und Gesichtsschleier von ihrem außergewöhnlichen Talent zu überzeugen. Sofern ein Mann unterrichtet wird, hat dies neben besonderem Talent häufig politische oder finanzielle Hintergründe. Nach langer Tätigkeit schaut sich die berühmte Meisterin frühzeitig nach einer geeigneten Nachfolgerin um, da ihr das zunehmende Alter zu schaffen macht und sie eine Verlangsamung ihrer Reflexe befürchtet. Die Spielwerte zur Profession sind auf Seite 132 zu finden.

Sippenkrieger

In Aranien werden einige Söhne und Töchter wohlhabender Eltern in die Obhut von Verwandten oder einer Sippe übergeben, um mithilfe von erfahrenen Mitgliedern das Waffenhandwerk und die kulturellen Kenntnisse der Sippe zu verinnerlichen. Dort lernen sie, die Feinde der Sippe abzuwehren oder repräsentative Aufgaben zu übernehmen. Je nach Sippenverband können sich verschiedene Schwerpunkte ergeben. Die Spielwerte zur Profession sind auf Seite 130 zu finden.

Der Sippenkrieger in der Übersicht

Vollständiger Name: Sippenkrieger (meist aufgeteilt nach den Baburenstämmen der Aimaristani, Kahraman, Madanyani, Sinyalya oder Ulashani)

Standort: je nach Sippe

Spezialgebiet: bewaffnete Kampftechniken, Reitkunst

Leiter: Sippenvorsteher

Fachliche Reputation: Aranische Sippenkrieger erlernen ihre Fähigkeiten hauptsächlich im Umgang mit Waffen, der Reiterei und in allgemeiner beziehungsweise gehobener Etikette.

Essen & Trinken

Die aranische Küche ist trotz des Einflusses des Mittelreichs traditionell tulamidisch geprägt. Tageszeit und Hitze bestimmen dabei das Essen. Ein Frühstück besteht üblicherweise aus Fladenbrot, Oliven und Joghurt. Während des heißen Mittags speist man häufig Obst, Suppe und die aufgewärmten Reste des Vorabendmahls. Erst abends wird es üppiger und je nach Standort Fleisch, Fisch, Gemüse und süße Nachspeisen auf den Tisch. Tee darf zu keiner der Mahlzeiten fehlen. Allgemein ist die aranische Küche für ihre süßen Nachspeisen bekannt, während die Küche der südlichen Tulamidenlande vor allem für kulinarisch anspruchsvolle Gewürze steht.

Speisen

Eine der Grundlagen der aranischen Küche ist **Pidda**. Dabei handelt es sich um ein helles Fladenbrot, das je nach Geschmack mit Sesam, Kümmel oder Mohn bestreut wird. Pidda wird üblicherweise mit Oliven oder Datteln gereicht. In vielen Städten gibt es Piddaverkäufer auf

der Straße, die das Brot aufgeschnitten und gefüllt mit Gemüse und Fleisch servieren.

Neben dem bekanntesten **Obst**, der Orange (je nach Sorte als Arange oder Oronge bekannt), werden im Mharanyat u. a. noch Trauben, Pflaumen, Feigen, Datteln, Pfirsiche, Granatäpfel und Aprikosen angebaut.

Die Vielfalt zeigt sich nicht nur beim Obst, sondern ebenso durch die **Gemüsesorten**, die auf den Tisch kommen. In einer aranischen Küche wird je nach Geldbeutel und Jahreszeit gerne mit Kürbissen, Tomaten, Gurken und Eierfrüchten, Knoblauch und den allgegenwärtigen Zwiebeln gekocht.

Fleisch ergänzt dafür seltener das Mahl und wenn doch, dann ist es vom Huhn oder teures Kalbsfleisch. An der Küste ernähren sich die Aranier von **Fisch** und **Efferdfrüchten**, etwa Zorgangarnelen und Lllankahummern.

Käse wird in Aranien kaum hergestellt, sieht man vom Schafskäse ab. **Eier** hingegen werden vom Rebhuhn, dem Strauß und dem Pfau eingesammelt und zubereitet. Die Aranier würzen ihre Fleisch- und Gemüsegerichte

gerne mit **Pfeffer**, entweder dem berühmten roten Khunchomer Pfeffer oder dem sanfteren grünen Aranischen.

Zu den liebsten Süßspeisen der Aranier gehören **Yoghurt**, der in unterschiedlichsten Varianten mit Fruchtstücken, Honig oder zerkleinertem Mandelkernen angeboten wird, **Halva**, ein Nachtisch für den schmaleren Geldbeutel, der aus Sesam und Zuckersirup hergestellt

wird, sowie das berühmte **Marzipan** (in Almada auch als Puninpan bekannt), die Königin der Nachspeise, für die Mandeln, Pistazien, Pinienkerne und Rosenwasser benötigt werden.

Getränke

Kaum eine Mahlzeit einer Aranierin kommt ohne **Tee** aus. Fast alle aranischen Teesorten weisen ein Fruchtaroma auf. Namhafte Ausnahmen sind Tulamidengold und Pfefferminze, besonders beliebte Sorten sind aber Apfel-Feige- und der Arangentee. Berühmt ist zudem der Mondsilberne Tee, der nur während weniger Tage im Jahr geerntet werden kann und so teuer ist, dass ihn sich nur Wohlhabende leisten können.

Neben Tee wird in Aranien vor allem **Scherbet** getrunken, der Saft einer beliebigen Frucht, welcher mit Wasser verdünnt wird. Wer es sich leisten kann, trinkt ihn sogar eisgekühlt.

In Zorghana wird ebenso zur Erfrischung gekühlter und gesüßter Tee getrunken, der nach seinem Erfinder Taref as'Sarjabaran (siehe Seite 113) auch **Tarefs Tee** genannt wird.

Bier wird nur selten in Aranien serviert, sieht man von Weizenbier gemischt mit süßem Fruchtsirup ab, das größtenteils in Baburien und Zorghana Absatz findet.

Statt Bier trinkt man in Aranien lieber heimische **Weine**, etwa den herben Aranischen Schlauchwein, der in einem Lederschlauch heranreift, oder den süßen Raschtulswaller, eine exquisite Rotweinsorte.

Spirituosen werden nur selten angefertigt, sieht man von verschiedenen Eierlikörsorten und Reisschnaps ab.



Spiel & Sport

Spiele und sportlicher Wettstreit sind in Aranien weit verbreitet, dabei ist die Begeisterung für Ball- und Würfelspiele jedoch nicht so ausgeprägt wie im nördlichen Teil Aventuriens. Kartenspiele sind ebenso kaum verbreitet, das Inrah wird eher für Weissagungen verwendet. Großer Beliebtheit erfreuen sich dagegen Brettspiele, allen voran das Kamelspiel. Dieses wird von allen Altersgruppen und Ständen zu jeder Jahreszeit in Hütten und Palästen, im Teehaus, auf dem Dorfplatz oder im Innenhof der Karawanserei gespielt. Dabei unterscheiden sich nur die Qualität der Spielfiguren und die möglichen Gewinne, nicht jedoch die Begeisterung der Spielenden.

Mitglieder aller Stände sehen außerdem gern Majunas und Sharisadim zu, wenn diese ihre Kunst präsentieren. Neben diesen Vergnügungen verbringt der Adel seine Freizeit gern bei der Jagd. Falknerie gilt als die edelste Jagdweise, die Sybia al'Nabab sehr liebte und förderte. Die Hatz mit Hunden ist ebenso verbreitet und angesehen.

Daneben erfreut sich der Rennsport in Aranien großer Beliebtheit. Pferderennen sind überall beliebt, in Baburien hat seit den Tagen des Heiligen Leomar Wagenrennen eine lange Tradition und in Gorien werden sogar Strauße in Rennen geritten oder vor leichte Wagen gespannt. An den Rennen nehmen üblicherweise Adlige und wohlhabende Freie teil, die sich entsprechende Reittiere und Wagen leisten können, während alle anderen am Straßenrand jubeln.

Allgemein gilt Rennsport besonders unter jungen Adligen als angemessene Freizeitbeschäftigung. In den letzten Jahren haben besonders junge Männer Straßenrennen für sich entdeckt, bei denen sie mit Streitwagen auf großen Verkehrswegen wetteifern. Besonders beliebt ist dafür der Abschnitt der Transaranica zwischen Zorgan und Al'Beroshim, was unter Anwohnern nicht nur für Freude sorgt.

Ritterliche Turniere sind in Aranien dagegen eher selten, eine Ausnahme ist das Turnier von Baburin im

Rondra, welches jedes Jahr zahlreiche Pilger und Schaulustige anlockt.

Organisierten Sport gibt es in Aranien seit der Garetherr Herrschaft in Form einiger Imman-Mannschaften. Diese stammen aus den größeren Städten, wie sich an ihren Namen erkennen lässt: *Arania Zorgan*, *Kriegshammer Baburin* und *Sandvipern Anchopal*. Die meisten Spielerinnen und Spieler von *Sturmwind Llanka* kamen in Oron ums Leben, doch die traditionsreiche Mannschaft lehrte seit ihrer Neugründung die anderen mit thorwalsch-aranischer Entschlossenheit das Fürchten und hat in Llanka eine Begeisterung für das Ballspiel angefacht.

Handwerk & Technik

Die Liebe zum Schönen hat in Aranien besonderes Können im Kunst- und Feinhandwerk hervorgebracht. Aus dem Königreich stammen prachtvolle Teppiche, farbige Stoffe, bemaltes Porzellan und zahlreiche Duftstoffe. Gewinnung, Verarbeitung und Verkauf dieser ist weit verbreitet und aranische Parfüme gelten unter Kennern aventurienweit als die besten für rahjagefällige Abenteuer. Aus dem Süden Araniens stammen modische Teppiche und Feze, während das Zentrum der Stoffweberei und Glasbläserei in Zorghana liegt, wo aus Glas neben Gefäßen auch Schmuck hergestellt wird. Letzterer kommt, aufgrund der Edelsteinminen, häufig aus Palmyramis, wo man ihn gern mit Ziermünzen dekoriert. Grundsätzlich gibt es jedoch innerhalb jedes größeren Ortes Kundige der einfachen Schmuckherstellung. In Aranien ist zudem die Porzellanherstellung weit fortgeschritten.

Dagegen gibt es in Aranien keine überregional bekannten Waffenschmiede, obwohl aus Baburien gute Klingen stammen. Dort werden die besten Streitwägen der Tulamidenlande, laut baburischer Meinung sogar ganz Aventuriens, gefertigt.

Die meisten Aranier stehen Innovationen und Verbesserungen des Bestehenden ebenso offen gegenüber wie der Wiederentdeckung alter, tulamidischer Techniken, solange sie das Leben angenehmer gestalten. Allgemein verschmelzen Neues und Altes im Königreich ebenso wie Mittelreichisches und Tulamidisches. So werden Häuser oft in einer Mischung verschiedener Techniken errichtet, wodurch beispielsweise tulamidisch-flache Dächer kein Grund sind, auf mittelreichische Glasfenster zu verzichten. In der Baukunst verschmelzen die Einflüsse besonders, sie gilt zudem als Krönung des Handwerks und hat Bauwerke wie den prächtigen Pfauenpalast in Elburum, die Befestigungen von Barbrück und die Eisenbrücke über den Karnah hervorgebracht.

Astrologie und Sternkunde

Die Kenntnis über Gestirne und ihren Verlauf ist in Aranien weit verbreitet, gute Sternkundlerinnen genießen hohes Ansehen und werden in allen Lebenslagen um Rat gefragt, vom richtigen Datum für Saat, Weinlese und Feierlichkeiten bis zur Anfertigung eines Geburtshoroskops.



Das Instrumentarium der Himmelsbeobachtung ist daher von hoher Qualität und in ganz Aventurien beliebt; aus kaum einem Land stammen so präzise Sternkarten und hochwertige Astrolabien. Diese sind gar so begehrt, dass sich die *Mada Basari* um ein Monopol auf den Handel mit



Astrolabien bemüht. An der Qualität der Astrologie hat sich mit dem Sternenfall nichts geändert, im Gegenteil, er hat die Sternkundigen nur animiert, schnellstmöglich die Veränderungen am Himmel in Kartenwerke zu übertragen. Nicht alles sternkundliches Wissen ist frei zugänglich. Die Phexgeweihten hüten ihre Geheimnisse ebenso wie einige Hexenzirkel und verschiedene Qabalyim, besonders die *Töchter Niobaras* (☿ 174). Über diese heißt es, dass sie eine uralte Wasseruhr und ein Astrolabium von Niobara selbst hüten, die ihnen die präzise Längengradbestimmung ermöglichen.

Obwohl die Sternkarten aventurienweit in der Schifffahrt beliebt sind, spielt der Schiffsbau selbst im Mondsilbernen Königreich keine bedeutende Rolle. Zwar werden Schiffe gebaut und genutzt, große Geheimnisse oder Innovationen in diesem Bereich stammen jedoch aus anderen Teilen Aventuriens.

Landwirtschaft

Um abseits des Schwemmlandes an den Flüssen das ganze Jahr Felder und Haine zu versorgen, werden seit

Jahrhunderten Bewässerungsanlagen und -systeme genutzt und angelegt. Dieses Netz aus Kanälen, Zisternen, Wasserterrassen und Schöpfträdern muss ständig gewartet und instandgehalten werden. Das entsprechende Wissen wird dabei oft innerhalb einzelner Familien weitergegeben und die Details über genaue Neigungswinkel oder die ideale Mörtelmischung streng gehütet.

Während einige Tüftler und Mechanikerinnen daran arbeiten, die Bewässerungsanlagen zu verbessern, trägt zur Fruchtbarkeit karger Böden auch die Anwendung verschiedener Dünger bei. Dabei mischen Alchimisten, Hexen und Perainegeweihte teils abenteuerlich erscheinende Dinge, doch ein Blick auf Felder und Obsthaine zeigt, dass man besser nicht über Dünger mit gehackten Zitronenschalen, verbrannten Hühnerfedern und weiteren Geheimzutaten spotten sollte.

In der Pflanzenzucht haben die Aranier erstaunliche Ergebnisse hervorgebracht. Die Zucht von Rosen und Obstbäumen gilt hier vom einfachsten Bauern bis zur Radjara als angemessene Betätigung und so manches Dorf hat seine eigenen Rosen- und Obstsorten.

Kunst & Musik

In den Traditionen Araniens spielen Musik und Tanz eine sehr zentrale Rolle und treten in den meisten Fällen gemeinsam auf. Nur selten wird Musik gespielt, ohne dass entweder Tänzer auftreten, oder sich die Gäste im gemeinsamen Tanz beteiligen. Beliebte Instrumente sind Kabasflöten und Dablatrommeln, die oft von Schellen unterstützt werden und den typisch aranischen Klang ausmachen. Getanzt wird dazu der Dab'he, ein Gruppentanz, der mit schnellen Schritten, Sprüngen und akrobatischen Einlagen getanzt wird. Derjenige, der Tempo und Schritte vorgibt, unterstützt seinen Tanz oft mit einem wirbelnden Tuch oder Stock. Die Tänze der Majuna, also der aranischen Zaubertänzer, sind aus diesem Volkstanz hervorgegangen.

Ähnlich wie im Dab'he, tanzen Majuna fast immer in Gruppen mit einem Vortänzer. Im Volkstanz wechselt dieser, in den professionellen Tanzgruppen ist dies eine feste Position, die häufig durch den einzigen magischen Zaubertänzer besetzt wird. Aus dem oft eher simplen Gruppentanz haben die Majuna eine Kunstform entwickelt, die mit Geschwindigkeit, Akrobatik und waghalsigen Sprüngen atemberaubende Tänze zustande bringt.

Sharisadim dagegen, für gewöhnlich weiblich und in Aranien weniger berühmt als ihre männlichen Kollegen, treten allein auf und überzeugen oft mit langsamen, eleganten Tänzen. Ihre Tradition ist vom aranischen Tempeltanz beeinflusst.

In vielen Gegenden Aventuriens finden ab und an Gebete von Rahjageweiheten in Tanzform statt, in Aranien können Gebetstänze jedoch in Tempeln fast aller Götter erfahren werden. Diese haben eine feste Form, in der jede Bewegung eine Bedeutung hat, sodass der kundige Beobachter den Inhalt des Gebetes durch Zusehen erkennen kann. Die Bewegungen sind oft langsam und enden in lange gehaltenen Posen, die eine große Körperbeherrschung voraussetzen. Die Rahja- und Tsakirche sind berüchtigt dafür, immer wieder neue Bewegungen zu erfinden, um Bekanntes auszudrücken. Besonders interessant sind gemeinsame Gebetstänze von verschiedenen Kirchen, die an großen Feiertagen aufgeführt werden. Tänzer und Musiker sind in jeder Taverne, Karawanserei, jedem Palast des Adels und auf jedem Fest gern gesehene Gäste. Gebetstänzer kann man entgegen ihren weltlichen oder magischen Kollegen selten einfach einladen, ihr Tanz ist göttlichen Belangen und Gottesdiensten vorbehalten.

Gesang ist in Aranien, abgesehen vom Bardentreffen in Zorgan, weit weniger verbreitet als der Tanz. Nur selten wird Musik von einem Sänger oder einer Sängerin begleitet und oft tritt der Gesang als weiteres, begleitendes Mittel hinter dem Tanz zurück. In Musik und Tanzkunst sind mittelreichische und andere fremdländische Einflüsse sparsamer gesät als in vielen anderen Lebensbereichen Araniens. „Thorwalsche Musik“ ist gar ein Ausdruck für grässlichen Krach.

In anderen Kulturen ist vor allem das aranische Kunsthandwerk bekannt. Die Aranierin selbst sieht ihr Land als Zentrum der Schönheit und Kunstfertigkeit und die vielfältigen florierenden Handwerke, die ausschließlich für die Erstellung von Kunst und Schönheit dienen, unterstützen diesen Eindruck. Götterfiguren aus Halbedelsteinen und Edelsteinen sind äußerst beliebt, genauso wie die filigranen Kunstwerke der Glasbläser, die in allen vorstellbaren Farben und Formen verzaubern. Aranische Mosaikkünstler sind für ihre hallenfüllenden Werke weit über die Landesgrenzen hinaus berühmt und die Zuckerbäckerei gehört zu den angesehenen Berufen und darf bei keinem Fest oder Anlass fehlen. Gerade in der Zorganer Gegend ist zudem, unterstützt durch die Schreibschule und das Typographische Institut, die Kalligrafie beliebt.

Besonders zu erwähnen sind darüber hinaus die Edelsteinschleiferei und die Schmiedekunst. Sind sie allgemein sehr gut entwickelt, übertreffen sie sich in der Herstellung von Schmuck geradezu selbst. Ob die Kunstfertigkeit der Schmuckherstellung zu den ungewöhnlichen, beliebten Schmuckarten geführt hat, oder die Vorliebe für das Durchstechen und Verbinden immer neuer Körperregionen zur besonderen Kreativität der Schmieden, ist dabei nicht mehr auszumachen. Man wird jedoch in keinem anderen Land Aventuriens eine solche Auswahl an exquisitem und außergewöhnlichem Schmuck finden wie in Aranien.

Bücher

Aranien besitzt eine alte Tradition der Buchherstellung und, über Maraskan, auch des Buchdrucks, einige der prominentesten Werke, auf die Helden in Aranien stoßen können sind:

- *Astrale Geheimnisse* (Autorin; Niobara von Anchopal, etwa 350 Seiten, sternkundliches Standardwerk, etwa 50 originalgetreue Abschriften und bis zu 200 weitere, lückenhafte Kopien)
- *Chroniken von Ilaris* (Autoren, verschiedene Mitglieder der Ilaris-Sekte, drei Bände mit jeweils 180 bis 200 Seiten, verbotene Schriften über Demokratie und Ablehnung der Götterverehrung, ca. 200 Abschriften)
- *Codex Pax Aventuriana* (Autor: Rohal, etwa 300 Seiten, ein Strafgesetzbuch, ca. 500 Abschriften)
- *Compendium Drakomagia* (Autor: Pher Drodont, 340 Seiten, beschäftigt sich mit Drachen und Pyrdacors Herrschaft, angeblich nur noch 12 Abschriften in Kirchen- und Privathänden vorhanden)
- *Kitab ash Shifa* (Autor: u. a. Harito al'Venu, ca. 250 Seiten, Meisterwerk der Heilmagie, 1 Original (bei Khelbara ay Baburia))
- *Liber Methellessae* (Autorin: Methellessa ya Comari, etwas über 200 Seiten, ein hochgelobtes Meisterwerk der Illusionsmagie, 5 Originale (2 bei Methellessa, jeweils 1 in Besitz der Magieakademien von Zorgan, Grangor und Punin, über 35 Abschriften))
- *Rahjasutra* (Autor: unbekannt, ca. 160 reich illustrierte Seiten, widmet sich verschiedenen Liebesstellungen und dem Werben, 10 Originale, etwa 350 Abschriften)
- *Sephir al'Taref* (Autor: unbekannt, ca. 160 Seiten, verbotene Belkelel-Bibel, Original unbekannt, mindestens 100 Abschriften)
- *Sternkundliche Tafeln* (Autorin: Niobara von Anchopal, fast 400 Seiten, kompetenteste Werke über den Sternenhimmel, 3 Originale (Khunchomer Magierakademie, kaiserliche Bibliothek zu Gareth und Hesindtempels zu Kuslik), sowie etwa 350 Abschriften)



HANDEL & WANDEL



»Aranien ist ein reiches Land, dies wissen wir alle. Doch wie misst man Reichtum? In Gold, Silber und Kupfer? Dann seid euch gewiss, davon gibt es in Aranien zu Hauf. Dinare, Schekel, Hallah und Kurush sind ein Symbol unseres stolzen Mhaharanyats. Nach vielen Jahren unter der raulschen Knute endlich Münzen, die unsere Wappen tragen und nicht das Gesicht fremder Kaiserinnen. Doch sie sind ein Symbol. Den Reichtum Araniens können wir nicht nur in Münzen messen. Das gelbe Korn das auf den Feldern wogt, die fruchtbaren Täler von Barun-Ulah und Tern, die Arangen und der Wein, auch hier ist unser Land reich gesegnet und kann mehr Schiffsbäuche mit einer Ernte füllen als in Zorgan, Elburum und Llanka anlegen könnten und mehr Kamele und Elefanten beladen als sich zwischen den sieben Waisen und Anchopal zusammentreiben ließen. Das Mhaharanyat ist reich an Geschichte, unser Wissen reicht ungebrochen in die Zeit der Rashdul al'Sheiks zurück. Magisches Wissen, legendäre Artefakte und Kunsttechniken wurden seit diesen uralten Zeiten von Mutter zu Tochter weitergereicht. Aber auch neue Entwicklungen werden in Aranien gemacht. Wir gehören zu den ersten, die den sich verändernden Sternenhimmel kartografieren, die Druckkunst wird in Zorgan gepflegt wie in kaum einer anderen Stadt und die Heilkunst und das Wissen über die Anatomie ist im Mhaharanyat so groß wie an kaum einem anderen Ort.

Doch all dies sind nur Mittel, einzelne Münzen im Schatz Araniens. Denn so manches Reich ist trotz voller Schatzkammern verarmt, leidet trotz ergiebiger Felder Hunger und verliert trotz großer Geschichte an Bedeutung. Der wahre Reichtum Araniens, das sind wir, die Aranier. Mit perainegefälligem Fleiß und phexgegebenem Geschick verwalten und mehren wir die Ressourcen unseres Landes. Damit dies so bleibt, hat uns die große Sybia von Zorgan die Mada Basari hinterlassen, die Aranien durch finstere Zeiten lenkten und gegen Oron und sein verschwörerisches Erbe schützte. Noch heute leiten meine Ordensschwwestern und Ordensbrüder die Herrscherinnen Araniens an und wachen über den Erhalt unseres Reichtums wie über die Bilanzen eines Handelshauses und so soll es auch in Zukunft bleiben. Doch ist es gleichwohl die Zeit, unseren Reichtum in all seinen Facetten auszukosten, denn Phex belohnt uns für unsere Dienste und Aranien kann es sich leisten.

Alles hat seinen Preis. Ein jeder Aranier muss für unsere Dienste zahlen, gleich ob Sklave, Freier oder Harani. Selbst so manche Radjara, so viel kann ich verraten, hat sich ab und an bei der mada basari ein paar Dinare geliehen? Wer? Nun, dass kann ich euch nicht sagen, solange der Preis nicht stimmt.«

—Salamon ibn Dafar, Mondsilberrat der Mada Basari, 1041 BF



Wenn ein Fremder sich eine Aranierin vorstellt, dann ist es nicht selten die umtriebige Fernhändlerin, die selbstbewusst in die Welt tritt, die Reichtümer ihrer Heimat feilbietet und exotische Waren zurück ins Mhaharanyat bringt. Der Handel ist in der Tat ein Kern der aranischen Kultur und hat das Reich zu dem gemacht, was es ist. Mit großen natürlichen Reichtümern gesegnet und zwischen Perlenmeer und Raschtulswall gelegen, dem Tor zwischen Tulamidenlanden und Mittelreich, war es vorherbestimmt, dass das Mhaharanyat mit seinen Nachbarn zu allen Seiten Handel treibt, vermittelt und floriert.

Hier ist der Umschlagsplatz für Güter der Tulamidenlande auf dem Weg in den Norden und umgekehrt. Die wichtigsten Knotenpunkte des Handels sind Baburin und Barbrück am Barun-Ulah und die Perlenmeerhäfen, allen voran Zorgan, aber auch Elburum und Yaisirabad. Denn obwohl große Karawanen auf ausgebauten Routen das Land durchziehen, sind die Wasserwege entscheidend für den Warenverkehr Araniens.

Nicht nur mit den tulamidischen Nachbarn und dem Mittelreich wird Handel getrieben, auch Al'Anfaner, Bornländer und Händler von jenseits des Perlenmeers sind in aranischen Häfen willkommen. Das Mhaharanyat strebt nicht nach eigenen Kolonien, so werden keine neuen Uthuria-Expeditionen ausgerüstet und ein direkter Güldenlandhandel wird nicht angestrebt. Mit dem benachbarten Maraskan wird gehandelt, doch stehen die Kontakte der aranischen Handelshäuser hier hinter denen des Maraskan-Kontors in Khunchom zurück.

Handelsschiffe

Die tulamidische Kultur hat ihre eigenen Schiffe für die Seefahrt auf dem Perlenmeer und darüber hinaus hervorgebracht, die ebenfalls in Aranien verwendet werden. Am häufigsten ist sicher die dickbäuchige **Potte**, die den Küstenlinien folgt und häufig mit aranischem Weizen beladen ist. Noch typischer für die Tulamidenlande sind die **Thalukken**, deren lange, schlanke Rümpfe ohne Metall gebaut werden und die Schiffe schnell und hochseetauglich durch das Wasser der Meere tragen. Kleinere Formen der Thalukke werden **Dhau** genannt und vor allem von Fischern und Küstenhändlern verwendet. Die kiellose **Zedrakke** und ihre kleine Schwester, die **Lorcha**, werden von Mittelländern oft unterschätzt, doch die Bauweise ist in den Tulamidenlanden seit Jahrtausenden bewährt. Die Zedrakke wird aus im Raschtulswall geschlagenen Zedern gebaut und in ihrem kastenförmigen Rumpf werden wertvolle Waren über das ganze Perlenmeer transportiert. Auffällig sind auch die aus Binsen geflochtenen und mit Latten verstärkten Segel, die an die Flügel eines Drachen erinnern. Die Zedrakke ist ein wandelbarer Schiffstyp und wird in Zorgan, Mendlicum und Yaisirabad in Größen von der einmastigen Lorcha bis zum fünfmastigen Koloss gefertigt.

Die aranische Kriegsflotte muss sich vor denen ihrer Nachbarn nicht verstecken und in Mendlicum liegen Schiffe moderner Typen vor Anker, die es durchaus mit Mittel- und Bornländern aufnehmen können.

Währungen & Zahlungsverkehr

Feilschen gehört in Aranien, wie in fast allen Regionen, die von der tulamidischen Kultur geprägt sind, zu jedem Geschäft und ehrt den Herren Phex, dennoch hat sich aus Zeiten der mittelländischen Herrschaft ein festes Münzsystem etabliert. Reiner Tauschhandel findet fast nur in den abgelegenen Gegenden des Raschtulswalls und des elburischen Hinterlands statt. Besonders die Ferkinas geben wenig auf Münzen und treiben doch immer wieder Handel mit ihren geschäftstüchtigen Nachbarn.

Die Münzgewichte des Mittelreichs wurden nach der aranischen Unabhängigkeit übernommen. Dukaten entsprechen heute Dinaren, Silbertaler sind Schekel, Heller sind Hallah und Kreuzer sind Kurush, die man im Volksmund, ob des geprägten Symbols, auch Rosenkreuzer nennt. Gerade außerhalb der zentralen Handelsrouten, also nach Palmyramis, Elburien und Gorien hinein, werden oft nur aranische Münzen akzeptiert und Geldwechsler bestehen auf bis zu 10 % Gebühren für ihren Dienst. Besonders schwer haben es novadische Münzen, die oft gar nicht angenommen und sogar mit 20 % Wechselgebühren belegt werden.

Geprägt werden goldene Dinare nur in den Münzen von Zorgan, Elburum und Baburin, sie tragen das Wappen

des Mhaharanyats und das Gesicht von Königin Eleonora. Silberne Schekel werden zusätzlich auch in Palmyrabad, Llanka und Nasir Malkid geprägt und zeigen die Wappen des jeweiligen Radjarats. In der Hauptstadt jedes Emirats dürfen Kurush aus Bronze geprägt werden und so manche eitle Emira lässt sich hier mit Gesicht oder Familienwappen neben dem Symbol ihres Lehens verewigen, die Rückseite zierte immer eine Katze. Noch wilder sind die Symbole der aus Eisen gefertigten Kurush, die auf einer Seite eine Rose und auf der anderen fast beliebige Symbole tragen. Sie werden in Beyrounaten, großen Klöstern und natürlich den größeren Münzen geprägt.



Maße & Gewichte

In Aranien wurden die vereinheitlichten Maße Rohals des Weisen während der mittelländischen Herrschaft übernommen und finden auch heute noch Verwendung. Zu hilfreich ist es für ein Reich von Händlern, in denselben Gewichten zu messen wie ihre Nachbarn. So gilt auch in Aranien der Stein als wichtigste Gewichtseinheit, die von den Kadis und den Mada Basari streng durchgesetzt wird. Ähnlich verhält es sich mit Unzen und Skrupeln.

Ferner ist das Fass eine wichtige Einheit im Fernhandel und die großen Handelsgesellschaften wie die Mada

Basari und der Elburische Bund lassen ihre Fässer zur leichteren Buchhaltung in diesem Maß fertigen.

Schritt und Meile haben in Aranien ebenfalls Bestand, wobei die Tagesreise einer Pilgergruppe oder Karawane auf den Straßen Araniens oft die wichtigste Einheit ist. Das Land ist, von der unwegsamen Wildnis abgesehen, gut vermessen, sodass die Maßstäbe aranischer Karten des Maharanyats sehr zuverlässig und eine Hilfe für den gebildeten Reisenden sind.

Handel & Dienstleistungen

Aranien erscheint vielen Reisenden wie ein Land aus tausendundeinem Rausch, doch wer erwartet, magische Artefakte an jeder Straßenecke kaufen zu können oder für einfache Einkäufe durch eine lebensfeindliche Wüste reisen zu müssen, irrt. Aranien hat größtenteils ein warmes, angenehmes Klima und reichlich Wasser, sodass es nicht nötig ist, sich über und über mit Wasser zu beladen und vor Sandstürmen zu schützen. Ein dichter Schleier vor dem Gesicht gilt sogar als barbarisch. Eine Ausnahme stellt die Gorische Steppe dar. In ihren Halbwüsten ist Wasser kostbar und man muss die Lunge vor dem Staub der Gor schützen. Hier hat Ausrüstung für Wüstenreisen ihren Platz und wird auf jedem Markt angeboten. Im Raschtulswall ist es eher notwendig, sich bei Reisen im Gebirge vor Kälte zu schützen, denn die Berge sind ab etwa 3.000 bis 4.000 Schritt schneebedeckt.

In Aranien werden auch magische Artefakte erschaffen, es gibt Meister der Alchimie in den Städten und in der Herstellung von Tanzkleidung, der magische Eigenschaften zugeschrieben werden. Fliegende Teppiche jedoch sind ein seltenes Importgut aus den südlichen Tulamidenlanden. Nichts davon ist alltäglich und jedes

Artefakt ist der Stolz seiner Besitzerin oder Erschafferin und wird zu entsprechend hohen Preisen gehandelt. Ohne Einfluss der Magiergilden können Alchimika und Artefakte frei gehandelt werden und auch Scharlatane und Hexen dürfen ohne Einschränkungen ihre arkanen Gaben zu Märkte tragen. Mancher magische Gegenstand, der auf aranischen Märkten landet, hat seinen Ursprung im verborgenen Wirken einer Qabalya oder in den Ruinen einer vergangenen Zeit. Auch oronische Artefakte sind über zwielichtige Quellen noch zu beziehen. Die wichtigsten Handelsgüter Araniens stammen aus der Landwirtschaft. Die üppigen Weizenfelder werfen mit ihren zwei jährlichen Ernten mehr als genug ab, um große Mengen zu exportieren. Ob als Korn oder schon weiterverarbeitet als Mehl oder Brot, ist das Gold der Felder auf jedem Markt zu finden. Früchte wie die Arange und andere Peraineäpfel, aber auch Feigen, Trauben, Granatäpfel, Pfirsiche und Datteln tragen ihren Teil zum Reichtum bei, und sind auf den Märkten zu finden. Entsprechend reichhaltig und schmackhaft ist aranischer Reiseproviant.

Die Trauben des Landes werden zu Weinen wie dem edlen Raschtulswaller und dem verbreiteten Aranischen



Schlauchwein verarbeitet und in Schänken und auf Märkten angeboten. Wer keinen Wein trinkt, der nimmt in der Regel Tee zu sich, der an den Hängen der Gebirge sprießt.

Wem die zahlreichen Früchte noch nicht genug des Süßen sind, der kann sie kandieren lassen oder sich an Zuckergebäck gütlich tun, das in Aranien in hoher Blüte steht. Auch der Tee kann gesüßt werden und Marzipan ist eine örtliche Delikatesse, die es nur an wenigen anderen Orten gibt.

Pferde, Rinder und Strauße werden in Aranien gezüchtet und gehandelt. Leder, Baumwolle und Fleisch sind typische Erzeugnisse der aranischen Landwirtschaft.

Doch nicht nur Waren von Feld und Stall sind auf den aranischen Märkten zu finden. Auch das örtliche Handwerk schafft Besonderes: Bedruckte und edel verarbeitete Stoffwaren, von der Pluderhose zum Wandteppich, Astrolabien und Teleskope mit geschliffenen Linsen, Schmuck aus edlen Metallen wie Mondsilber, mit eingefassten Edelsteinen und filigraner Körperschmuck für Ohr, Nabel, Nase, usw.

Vieles, was die Aranier geschaffen haben, dient dem Müßiggang und der Gestaltung freier Stunden. Instrumente wie Kabasflöten und Dablatrommeln werden mit großer Meisterschaft gefertigt. Sitzkissen und Diwane sind beliebte Einrichtungsgegenstände und Spielbretter und Spielfiguren für die beliebten Brettspiele sind oft eigene Kunstwerke. In Zorgan werden Hallahromane gedruckt und von vielen Araniern verschlungen.

Abenteurer, denen nicht der Sinn nach Müßiggang steht, können in Aranien zahlreiche Waffen und Rüstungen erwerben, die vom Aufeinandertreffen der Kulturen der Tulamidenlande und Mittelreicher geprägt sind. Ein beliebtes Rüstungsteil ist der Baburiner Hut, der den Nacken seiner Trägerin mit Kettengeflecht schützt. Dazu werden eindrucksvolle Ringel- und Spiegelpanzer getragen.

Säbel und Speer sind die verbreitetsten Waffen Araniens und in vielen regionalen Varianten verbreitet. Geradezu legendär sind ferner die Kriegsfächer der Balayan und die Wurfscheiben phexischer Gesellen.

Preisliste

Waffen (tulamidischer Name)	Preis
Anchopaler Silberstern (Najidya)	45 S
Aranischer Säbel (Kalish)	185 S
Baburiner Streitwagenbogen (Al'Qitar)	75 S
Baburischer Wurfspeer (Ziriq)	60 S
Chalukischer Kettenstab (Silash)	110 S
Elburischer Lederschild (Kadjabar)	40 S
Elburumer Dornenfächer (Shuk al'Hadid)	230 S
Gorische Wurfscheibe (Altabir)	20 S
Llankaner Eisenfächer (Mur al'Hadid)	280 S
Mendlicumer Stechhammer (Babjadid)	90 S
Obstpflücker (Peranqar)	20 S

Oronische Dornengerte (Shukshada)	15 S
Oronische Klingengeißel (Belkibaq)	45 S
Oronischer Rahjafrevler (Radschalmuqua)	450 S
Oronischer Säbel (Almarsyf)	240 S
Oronischer Scimitar (Zimcatar)	360 S
Palmyrer Reitersäbel (Bin-Kalish)	180 S
Palmyrisches Dschadra (Mashiq)	60 S
Shariwaner Schnitter (Tharib)	75 S
Yalaiadsche Schnepfer (Balshitar)	160 S
Zorganer Dolch (Zimshara)	70 S

Rüstungen	Preis
Baburischer Spiegelpanzer (Alkadoresh)	380 S
Elburische Tuchrüstung (Elburesh)	50 S
Skorpionrüstung (Pamjara)	220 S
Zorganer Ringelpanzer (Shidaresh)	300 S



Besondere Gegenstände	Preis
Rahkatza-Statuette	20 S
Kleidung	Preis
Burnus	15 S
Fez	10 S
Goldschleier	50 S
Hemd	3 S
Kaftan	7,5 S
Körperschmuck	8-10 S
Pantoffeln	2 S
Pluderhose	3 S
Seidenschleier	25 S
Turban	0,8 S
Weste	3 S
Zungenperle	15 S
Kunsthandwerk	Preis
Anchopaler Astrolabium	300 S
Gorisches Glas	20 S (5 HF auf 5 HF)
Ommdablabader Dablatrommel	30 S
Zorganer Kabasflöte	15 S

Der Elburische Bund

Die Handelsgesellschaft Elburischer Bund wurde erst 1040 BF gegründet und steht in direkter und bewusster Konkurrenz zu den weitaus bedeutenderen Mada Basari. Der Bund ist ein Zusammenschluss von Adligen und Handelshäusern aus dem dichter besiedelten Norden Elburiens. Diese Region wird von den Zorganern oft verlacht und ignoriert, eine Ansicht, die gleichfalls von vielen Mada Basari zur Schau gestellt wird. Der elburische Bund jedoch ist nicht damit zufrieden, sich als Hinterwäldler abtun zu lassen. Stattdessen nutzen sie die Ressourcen ihres Landes und teils aus oronischer Zeit stammende Verbindungen, etwa nach Al'Anfa, um Geschäfte zu machen und ihren Einfluss zu mehren. Ihr Ziel ist es, die Monopole der Mada Basari und die Vorherrschaft Zorgans zu brechen und den eigenen Reichtum zu mehren. Der in Yaisirabad gegründete Bund wächst, denn er ist attraktiv für Händler, die sich, wie etwa Novadis und Maraskaner oder jene, denen die glaubensgeprägten Regeln der Mada Basari zu streng sind, nicht einem phexischen Orden wie den Mada Basari anschließen wollen. Auch wer unter dem Monopol der Mada Basari leidet, hat im Elburischen Bund nun Verbündete. Die Methoden des Bundes sind ruchloser als die der Mada Basari, doch mit einem Konkurrenten wie dem Mondkontor ist ihnen jedes Mittel recht.

Recht & Gesetz

»Im Mhaharanyat hat sich seit der Unabhängigkeit vom Kaiserthron ein äußerst bedenkliches Rechtssystem herausgebildet. Denn die Kadis orientieren sich dort nicht an dem von uns gelehrten Talionsprinzip, dessen Bezeichnung von dem bosparanischen Begriff für Vergeltung her stammt. Stattdessen werden Kompromissbereitschaft, Ausgleich und bisweilen sogar Milde in unverkennbarer Orientierung an Phex und Peraine gelehrt. Und dies, obgleich das Recht nach dem Weltengesetz zweifellos Praios und unserer Kirche anvertraut ist. Es sind schlimme Zustände.«

—Jahresbericht zum Stand des Rechts von Lichthüter Schelacharwin Praiotius von Kaldenberg, Praios 1033 BF

Das Rechtswesen des Mhaharanyats wird stärker von Phex und Peraine als von Praios geprägt, dem es im Mittelreich zugeordnet ist. Diese Entwicklung nahm mit der durch einen Vertrag mit dem Garethr Kaiserthron ausgehandelten Unabhängigkeit Araniens ihren Anfang und hat sich durch die Macht der Phexkirche und der Mada Basari für den Handel sowie der Perainekirche für die wichtige Landwirtschaft seitdem verfestigt. Dieser Prägung unterliegen alle gerichtlichen Verfahren, deren vordringliches Ziel nicht die Sanktion eines Rechtsbruchs, sondern die Entschädigung des Geschädigten ist. Diesem oder seinen Hinterbliebenen wird dann auch

die Betreibung des Verfahrens überlassen; nur hilfsweise übernimmt die Obrigkeit. Im Verfahren bemühen sich die Gerichte, eine phexgefällige gütliche Einigung der Parteien zu erreichen, die zur stärkeren Anerkennung des Ergebnisses und dauerhaften Befriedung führen soll. Dafür machen die Gerichte entsprechende Vorschläge, fordern die Bereitschaft der Parteien ein und können deren mutwillige Verweigerung ebenso sanktionieren wie unbilligen Druck auf die Gegenseite.

Gerichte & Rechtsgrundlage

Für die aranischen Friedensgerichte werden durch die Beyrounis für Dörfer oder Stadtviertel örtliche Kadis (männlich Kadi, weiblich manchmal auch Kadia) eingesetzt, um über Vergehen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 141) und private Streitigkeiten der einfachen Stände zu entscheiden. Daneben sind die Kadis zur Beobachtung des ihnen anvertrauten Bezirks, zum Verfassen regelmäßiger Berichte und zur umgehenden Meldung von Schwerverbrechen verpflichtet. Falls die Beyroune Harane eingesetzt haben, übernehmen diese die Aufgaben der Kadis.

Die Freigerichtbarkeit für die Entscheidung über Verbrechen und Handelsstreitigkeiten nehmen die Beyrounis wahr, während die Hochgerichte den Radjaren

zugeordnet sind. Deren Aufgaben der Entscheidung über Schwerverbrechen und Streitigkeiten unter Beteiligung der Beyrounis werden aber häufig auf die Emiras übertragen. In beiden Gerichtsbarkeiten wirken rechtsgelehrte und lebenserfahrene Wesire. Über allen steht der *Hohe Diwan* in Zorgan, der sich aus Vertretern der Mhaharani und den Radjaren zusammensetzt und die Aufgabe hat, über Zwistigkeiten unter diesen sowie Taten gegen den Seerosenthron zu befinden.

Mit der Unabhängigkeit vom Mittelreich hat Aranien nicht nur die dortige Rechtstradition, sondern auch dessen Regelungswerke hinter sich gelassen. Rechtsgrundlage ist vor allem der 475 BF durch Rohal den Weisen gestiftete *Codex Pax Aventuriana*, der geschätzt wird, weil seine vielfach abstrakten und philosophischen Vorgaben den Gerichten große Entscheidungsspielräume lassen. Die Passagen, die als zu starr und „mittelreichisch“ empfunden werden, wurden durch den Hohen Diwan „aranisiert“. Ein besonderer Fall der Anpassung an die aranischen Lebensumstände ist etwa das nahezu landesweite Verbot der Ziegenhaltung zum Schutz der ertragreichen Böden. Da die Tiere Pflanzen samt Wurzel herausreißen und fruchtbare Böden schädigen, dient das Verbot Nachhaltigkeit und Wettbewerbsfähigkeit gleichermaßen. Nur in wenigen Regionen, namentlich vor allem Baburien, wird jene Weisung von Lokalherrschern ignoriert, die eher den eigenen kurzfristigen Erfolg im Sinn haben, als den langfristigen Gedeih des Landes.

Strafen & Schuldklaverei

Sowohl bei einer gütlichen Einigung als auch bei einer Entscheidung der Gerichte ist das Hauptziel eine angemessene Entschädigung. Deshalb wird sowohl von Kerkerstrafen als auch (mit regionalen Ausnahmen) von Verstümmelungen abgesehen. Es gilt nämlich als pfeif- und peraineungefällig, den Delinquenten daran zu hindern, den eigenen Lebensunterhalt zu verdienen, und stattdessen versorgt werden zu müssen. Als Leibstrafen werden vor allem Stockhiebe vollzogen. Auch vor der Entscheidung wird der Übeltäter je nach Stand und Schwere der Straftat möglichst nicht festgesetzt, sondern zur Stellung eines angemessenen Pfandes oder eines Bürgen verpflichtet. Notfalls springt dabei die Mada Basari ein. Wer sich dem Verfahren dann zu entziehen versucht, wird schnell im ganzen Land von deren Kopfgeldjägern gesucht.

Ein Teil der Strafe ist immer die materielle Entschädigung des Geschädigten. Dies gilt sogar bei Ehrverletzungen wie einem Ehebetrug. Falls möglich wird eine Bußzahlung nach alter Sitte in Naturalien erbracht, wobei je nach Stand des Geschädigten und der Schwere der Tat Korn, Hühner, Schafe oder (bei Schwerverbrechen) sogar Pferde zu leisten sind. Auch die Qualität und Ausbildung der geschuldeten Tiere kann variieren. Kann die Bußleistung nicht erbracht werden, muss die Schuld abgearbeitet werden. Dauert dies voraussichtlich mehr als ein halbes Jahr, wird der Übeltäter dem Geschädigten als Schuldklave anvertraut. Dies gilt auch für vermögenslos gewordene Schuldner. Allein diese Form

der Sklaverei ist in Aranien erlaubt. Sie ist streng reglementiert und enthält zahlreiche Verpflichtungen, zu denen auch gehört, dass der Schuldklave entsprechend seines Standes und seiner Fähigkeiten eingesetzt, eine angemessene Schuldtilgung angesetzt sowie ein arbeitsfreier Tag pro Woche gewährt wird. Bei Nichtbeachtung kann der Schuldklave sofortige Freilassung verlangen. Insbesondere bei einer gütlichen Einigung ist es nicht unüblich und kann dort näher geregelt werden, dass der Schuldklave im Haushalt und Geschäft des Geschädigten eingesetzt wird. Sofern dies nach den Fähigkeiten und der Straftat nicht angemessen ist, kann es aber zum Einsatz in einem Steinbruch oder Forst kommen.

Die übelsten Verbrecher müssen ihre Schuld auf den Galeeren begleichen. Dieses Schicksal teilen ebenso die zum Tode Verurteilten, die erst nach der Schuld Erfüllung hingerichtet werden, sofern die Ruderbank dies nicht erübrigt. Zur sofortigen Hinrichtung kommt es nur bei Taten, die eine öffentliche Abschreckung erfordern. Als besondere Form ist bei schweren Rahjafreveln und für Anhänger ihrer erzdämonischen Widersacherin das Erhängen an Rosenstängelbündeln verbreitet.



Steuern & Zölle

Aranien ist das Tor zwischen Mittelreich und den Tulamidenlanden. Entsprechend viele Warenströme kreuzen sich hier und überqueren die Grenzen des Reiches. Spätestens seit der Herrschaft der Sultana Sybia von Zorgan sind Handel und die Interessen der Krone eng verbunden, sodass Zölle genutzt werden, um den Reichtum Araniens zu mehren. Dabei werden Fertigwaren, gerade wenn sie auch in Aranien hergestellt werden könnten, bei der Einfuhr mit starken Zöllen belegt. Bei der Ausfuhr von aranischen Waren wiederum erhalten die aranischen Handelsgesellschaften, besonders die Mada Basari, große Privilegien, während nicht-aranische Händler hohe Zölle zahlen. So bleibt möglichst viel Reichtum im Maharanyat und mehrt Macht und Einfluss der Herrscher und privilegierten Händler.

Es ist also wenig überraschend, dass an der Grenze zum Mittelreich der Schmuggel grassiert, der aber für die Umsätze des gesamten Maharanyats wenig Unterschied macht. Es ist kaum möglich, ganze Handelszüge durch das baburische Hochland zu schleusen und berittene Grenzjäger patrouillieren entlang der Ruinen der ertulamidischen Grenzmauer.

Die Grenze zu Hasrabals Gorien im Süden Araniens ist fließend und vom Kriegsgeschick bestimmt, doch auch hier reicht ein Posten an der Pilgerstraße, um Zölle einzutreiben. Floeszern ist als Vasallenstaat nominell unabhängig, doch seine Händler werden beim Handel fast wie aranische begünstigt. Umgekehrt werden den Mada Basari im Emirat große Privilegien eingeräumt. Khunchom sagte sich von Aranien los, als der damaligen Handelscompagnie in der Hafenstadt exklusive Rechte eingeräumt werden sollten, und ist weiterhin ein strikter Gegner der aranischen Handelspolitik.

Selbst einzelne Reisende werden an aranischen Grenzen und auf aranischen Straßen mit Steuern belegt. Bei deren Durchsetzung haben sich alte mittelländische Systeme mit tulamidischem Bakshish vermengt.

Jede Radjara oder Beyrouni Araniens kann ihre eigenen Steuern erheben und muss diese durchsetzen. Das Königreich selbst erhebt nach mittelreichischem Vorbild einen Zehnt, genau wie die Kirchen des Landes. Die wichtigste Steuer Araniens ist die Wehrsteuer von 20 Dinaren, denn sie unterscheidet den Freien vom Halbfreien. Nur wer die Steuer selbst zahlen kann, kauft sich von Waffen- und Gehorsamspflichten gegenüber seiner Lehnsherrin frei. Wer es sich nicht leisten kann, der muss Frondienste leisten und in den Krieg ziehen.

Weder Steuern noch Zölle, dennoch Kosten, die auf Reisende zukommen, sind die Gebühren der Geldwechsler. Sie tauschen Währungen aus dem Tulamidenland oder Mittelreich in aranische Münzen und behalten dabei ihren Anteil ein. Innerhalb Araniens jedoch werden die Münzen des Maharanyats von allen akzeptiert, während selbst mittelländische Währung zu höheren Preisen führen kann.

Die Mada Basari

Die Shakira ay Mada Basari, „Gesellschaft vom Mondkontor“, ging aus der Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie hervor, deren Ziel es war, den Reichtum Araniens zu mehren. Sie nahm als Zusammenschluss aus Adligen und Händlern ihren Anfang. Die ehemalige Sultana Sybia von Zorgan wandelte die weltliche Handelsgesellschaft nach Ende ihrer Herrschaft in einen Orden der Phexkirche um.

Die Hierarchie des Mondkontors ist flach, an der Spitze steht der **Mondsilberne Rat** aus *Salamon ibn Dafar* (siehe Seite 114), *Siminja al'Fenneqil* und einem dritten, verborgenen Ratsmitglied. Der Rat bestimmt gemeinsam die Ziele der Mada Basari. In der Hierarchie unter ihnen finden sich die **Mondsilberwesiras**, welche jeweils den einzelnen Niederlassungen vorstehen. Die Händler und Agenten nehmen den Rang eines **Mondsilberhadjins** ein. Die Bürokratie innerhalb der Mada Basari ist schlank und effektiv.

Händler der Mada Basari besitzen Zugang zu umfangreichen Handelsmonopolen, Befreiung von Ausfuhrzöllen und den Schutz des Mondkontors, der mit der **Basarigarde** über eine eigene Söldnereinheit verfügt. Dafür genießen Mondsilberwesire Vorkaufsrechte auf Waren und die Mada Basari als Ganzes erhalten einen Anteil von 5 % an jedem Geschäft.

Neben Söldnern und Kontoren, steht den Mada Basari die **Kornflotte** zur Verfügung, die an der gesamten Ostküste handelt. Dabei werden Lebensmittel, besonders Weizen und Peraineäpfel, sowie Handwerksgüter ausgeschifft. Importiert werden hauptsächlich Nordlandwaren, etwa aus Tobrien. Die Mada Basari verfügen nicht über Kolonien.

Dafür besitzen sie viel Land in Aranien, auf dem sich Felder, Plantagen und Fertigungsstätten finden. Das Juwel ist sicherlich Barbrück, der Standort des **Haupthauses** der Mada Basari und eine moderne Stadt gänzlich unter Kontrolle des Handelsbundes.

Die Mada Basari ziehen allerdings, fast eine Generation nach dem Erbe Orons und ohne Führung Sybias, nicht mehr an einem Strang. Jedes Mada Basari-Mitglied dient Phex und mehrt den Reichtum Araniens. Manche jedoch sehen die Zeit gekommen nun, da Oron besiegt ist, die Belohnung dafür einzustreichen, das Mhaharanyat sicher geführt zu haben und streben die vollständige Monopolisierung und Dominanz des Marktes an. Andere folgen dem mystischen Ansatz Sybias und ihres Testaments. So bauen die Mada Basari ihre Monopole aus, errichten neue Zollstationen, erforschen aber auch den Sternenfall und engagieren Sterndeuter und Mystiker. Zum Ausbau des Netzwerks und zur Förderung des Informationsaustauschs aller Händler, gibt die Mada Basari zudem neuerlich eine Zeitschrift namens *Der Mondsilberspiegel* heraus, die von Beginn an in hohen Auflagen gedruckt wird und in allen Mondkontoren und Hauptstädten der Emirate zu finden ist.

FLORA & FAUNA



»Das Spiel von Farbe, die verführt und straft, ist Teil der Seele unseres Reiches. Lass dir gesagt sein, dass im Kampf das Lesen von Farben über Leben und Tod entscheiden kann. Rotgold lockt sich der glühende Pelz des Tigers. Eine offene Warnung, wie Feuer, doch das Tier ist klug. Es hüllt sich in Schatten, nimmt die Schlichtung seiner Kraft in Kauf, und springt dir in den Rücken, wie Funkensprühen. Zu stolz für solche Taktik sind die Juwelen unseres Mhaharan Schah – zwölffach gesegnet sei er. Man denkt ein Huhn sei aus der Küche entkommen bei dem Weibe, doch ihr Gemahl entzückt mit seiner Pracht für beide. Hüte er sich, Knappe, natürlich rede ich von den Tieren und nicht – ! Sei's drum! Höre: Wie meine offene Hand schlägt er ein Rad aus Augen, die blaugrün schimmernd seinen langen Hals umspielen. Ein Wesen wie dieses hast du nie gesehen! In den Abgrund des Bösen zieht dich allerdings der Purpur des Mohns hinab, dem Gewächs darfst du nicht dein Auge schenken. Gefährlicher noch ist nur der König des Unheils, der jüngst aus dem Alten Wald kriecht. Man kennt die Drohgebärden seiner kleinen Verwandten gut, die da den Stachel zücken, um sich anzukündigen. Aber ihren Herrn, den falschen Tierkönig, kennst du nicht. Dein Vorgänger blickte ebenso frech drein, wie du jetzt, Junge. Das letzte, was ich von ihm hörte war ein feuchtes Röcheln, als er von den Scheren des grünen Riesen gepackt und fortgeschleppt wurde. Dämmert dir bereits, was für ein Wesen ich damals ins Herz des Waldes verfolgte? Nun dir sei gesagt, es war grün, wie dämonisches Unheil, und glänzte arrogant, wie falsches Geschmeide. Nun verzage nicht, ich sage dir, all dies vorher zu wissen, wird dir ein langes Leben bescheren. Die Regel ist simpel: was du begehrt, wird gefährlich. Das Schöne hat Macht. Und Liebe heißt wohl wagen, doch Blindheit lässt dich mit einer Hand voll Blut und Dornen zurück, drum sei wachsam. Ob ich noch über meine Dienste spreche? Dir würde bang, Kind. Nun mach mein Pferd bereit.«
—Lebensweisheiten des Rosenritters Lanzyber ibn Bastrabal, zu seinem Rossknecht, Nachtlager am Fuße des Djerim Yalath-Gebirges, 1042 BF



Flora und Fauna des Dornenreichs

Ein Großteil Araniens ist von Menschen urbar gemacht worden. So wird das Königreich durch weite Getreidefelder geprägt, auf denen Weizen, Reis, Hirse und Mais wachsen. Wenn keine Regenzeit ausfällt, lassen die ergiebigen Böden im Schwemmland der Flüsse sogar zwei Ernten zu. Überall in Aranien wird außerdem Obst angebaut, gerade dort, wo der Getreideanbau schwierig wird, dürfen neben keinem Dorf die Haine fehlen, in denen verschiedene Obstbäume bunt durcheinander wachsen. Farbenfrohe Blumengärten schmücken viele Dörfer und Sippenhöfe, während Perlhühner, Fasane, Enten und Pfauen zwischen den Häusern nach Futter picken.

Undurchdringliche Wildnis gibt es vor allem in den Gebirgen, dem *Djerim Yaleth*, den Salzbergen und im Westen Araniens, wo sich der *Raschtulswall* erhebt. Dunkle Wälder bedecken die steilen Hänge und auf den Gipfeln des Raschtulswalls liegt sogar im Sommer Schnee. In der Abgeschiedenheit der Bergwälder sollen neben dem Ginkgobaum und vereinzelt Alveranien zahlreiche bisher unbekannte Pflanzen und Tiere auf Entdeckung warten. Der *Farsh Uruch* und der *Alte Wald* in Aimaristan bergen noch viele Geheimnisse und es ist ein gefährliches Unterfangen, dort eins der seltsamen Tsatiere wie den Riesenigel finden zu wollen.

Einer der ertragreichsten Teile des Königreichs ist **Baburien**. Der nördliche Teil ähnelt dem südlichen Mittelreich noch sehr. Famerlorsblüten und Ginsterbüsche blühen in der Weidelandschaft, in der Rotpüschel, Kaninchen und andere kleine Nagetiere Schutz vor kreisenden Raubvögeln suchen und Rinder friedlich weiden. Doch schnell weicht die Weidelandschaft Steppen oder Kulturland und Baburien wird zu dem Aranien, wie es sich Klein-Alrik vorstellt: Wogende Felder tragen goldenen Weizen, in den Obsthainen biegen sich zur Erntezeit die Zweige unter der Last von Pfirsichen, Mandeln, Äpfeln und anderen Früchten. Weinberge und Rosengärten liefern die Rohstoffe für bekannte Güter wie Aranischen Schlauchwein und einzigartige Parfüme. Schwarze Thaluser Esel tragen Lasten, ziehen Karren oder treiben ein Schöpfrad an, während Pferde vor Streitwagen gespannt werden. Aranierkatzen spazieren in allen Größen und Fellfarben durch Dörfer und Felder, wo sie hin und wieder Hühner, aber auch wilde Tauben und andere Vögel aufschrecken. Außerdem jagen sie Ratten und Mäuse. Die Jagd auf Schlangen überlassen sie dagegen den Pfauen, die im ganzen Königreich in verschiedenen Farben beliebte Haustiere sind. Es heißt, dass der Tierkönig der Pfauen in Baburien lebt und sich immer wieder unter die halbwilden Vögel mischen soll. In den Gärten blühen Ziergewächse wie Kaiserkronen und Tulpen neben Nutzpflanzen wie Kürbissen, Pfeffer und buntem Mohn. Der nützliche Hennastrauch ist hier ebenfalls in großer Zahl zu finden. Abseits der Felder und Obsthaine erstreckt sich weite Steppenlandschaft. Dort werden Schafe, Rinder und – nur in Baburien erlaubt – Ziegen gehütet, oft mit Unterstützung großer Hunde. Der Barun-Ulah bietet zahlreichen Fischen, Flusskrebse und

Enten eine Heimstatt, außerdem wächst die berauschende Zithabar an seinem Ufer.

Die Küstenregion **Aimaristan** ist geprägt durch die Nähe zum Perlenmeer. Hier ragen Pinien zum Himmel auf und Waldwildnis bedeckt die Salzberge. Das Meer ist fischreich und die Aimaristani tauchen, um Muscheln und Korallen aus den Tiefen zu holen. Immer wieder lässt sich hier ein Blick auf Perldrachen erhaschen. Die schnellen Drachen leben an der gesamten aranischen Küste und sind ähnlich legendenumwoben wie die Pflanzen und Tiere des Waldes der Milden Schwestern.

In **Zorghana** dagegen gibt es wenig Wildnis, denn das kleine Radjarat ist sehr fruchtbar und dicht besiedelt. Es ähnelt Baburien. Auf den Feldern stehen Weizen und Baumwolle und in den Obsthainen wachsen Oliven, Feigen und Maulbeerbäume. Die im ganzen Land beliebten Peraineäpfel können Fremde besonders in Zorghana mit ihrer Variantenvielfalt verwirren, da gibt es Zitronen, Cedraten, Limetten, Arangen und viele mehr. In Zorghana sind nicht nur Anbau und Zucht von Obstbäumen bedeutend, der Gartenbau ist hier eine peraine- und rahjagefällige Kunstform. Dabei werden oft rein dekorative und nützliche Pflanzen nebeneinander gepflanzt, so stehen beispielsweise Flammenblumen neben Knoblauch. Eine Vielzahl verschiedener Rosen- und Jasminsorten liefern Blütenblätter für Duftstoffe und erfreuen das Auge. Daneben dürfen Gewürze und Heilkräuter nicht fehlen, Salbei und Melisse finden in jedem Garten Platz, Henna und der farbenprächtige Tigermohn werden teilweise auf eigenen Feldern angebaut. Auch die Fischzucht ist beliebt, in so manchem Garten schwimmen essbare Spiegelkarpfen und hübsche Goldfische im Teich. Ziegen dürfen in Zorghana nur in kleinsten Gruppen auf umzäunten Weiden gehalten werden, damit sie keinen Schaden an Gärten oder Feldern anrichten können. Wer es sich leisten kann, hält auch Reitpferde. Eidechsen und Schlangen, wie die Sandviper, verstecken sich zwischen Steinen und hin und wieder sind sogar Klapperschlangen anzutreffen. Tagsüber kreisen Falken am Himmel. Die Schleiereule macht lieber nachts Jagd auf Hamster und andere Kleintiere. Diese müssen sich zudem vor Rotfuchs und Süßmaul in Acht nehmen, letzteres verspeist jedoch lieber Fallobst.

Der Osten von **Palmyramis** ähnelt dem baburischen Hügelland, halbwilde Rinder- und Pferdeherden weiden Gras und Sträucher, hin und wieder gibt es eine kleine Gruppe Strauße zu sehen und um die Dörfer ziehen sich Obsthaine. Dazu wird Weizen angebaut, doch eine Kornkammer ist das Radjarat nicht. Dafür stammen große Mengen roter Wein und Tee von hier. Nachts singen Grillen ihr Lied, während Eulen und Fledermäuse durch die Dunkelheit fliegen. Ziergärten sind hier sehr beliebt, wobei Rosen teilweise als dornige Hecken um Dörfer gepflanzt werden, um Schakale und Khoramsbestien fernzuhalten. Katzen aller Art sind hier weit verbreitet,

Pardel und Berglöwen streifen durch die Wildnis und in Ras'Lamasshu lebt im Gefolge der Sphinx die größte Gruppe Aranierkatzen des gesamten Radjarats.

Im Vorland des Raschtulswalls sind viele Hügel mit Zedernwäldern bedeckt, hier verstecken sich kleine Herden von Elefanten, aber auch Rehe und Fasane. Je weiter es ins Gebirge hineingeht, desto wilder wird die Landschaft. Eiben färben die Wälder dunkel, zwischen den Felsen jagen Raschtulsluchse und Wölfe wilde Ziegen. In Djeristan ist das Kamah ein beliebtes Haustier. Es trägt Lasten über die steilen Bergpfade und liefert dichte Wolle. In den sturmumtosten Bergen lebt es wild in kleinen Herden. Über manche Teile der abgelegenen Wildnis kreist nur noch der Bergadler, doch es soll hier auch Berglöwen und sogar Drachen geben.

Elburien ist neben Baburien eine weitere Kornkammer Araniens, wobei auf dem Schwemmland des Terns nicht nur Getreide, sondern Baumwolle, und Zuckerrohr für die allseits beliebten Süßspeisen angebaut werden. Um die Dörfer wachsen verschiedene Arten Peraineäpfel und Aprikosen in großen Hainen, aber auch Oliven und Feigen fehlen hier nicht. Der braun-violette Rennkuckuck läuft fröhlich durch die Felder. Abseits der üppigen Weinberge hat die oronische Zeit ihre Spuren hinterlassen, besonders im oronischen Hochland wächst vereinzelt wilder Schwarzer Wein und die gelegentliche Dornrose. Im *Farsh Uruch-Wald* leben zwischen Zypressen und Akazien harmlose Baumbären, Riesenlöffler und Rotfuchse, aber es lauern ebenso Khoramsbestien, vereinzelte Marasken und der namenlose Purpurnohn auf Unvorsichtige. Die Nordküste der Halbinsel ist fischreich, hier werden sogar Otter gezähmt und zum Fang der Zackenmakrelen, Feuerkopffische und Zorgangarnelen eingesetzt. An der Südseite der Halbinsel erstrecken sich fast undurchdringliche Mangrovensümpfe voller Schilf, Lotus und Seerosen. Dazu erleuchtet zwischen Llanka und Elburum der Feuerschlick die Nächte.

Die Mangroven prägen zudem einen Teil des **Yalaiads** und stecken ihre Stelzwurzeln dort ins Wasser, wo die Sumpfzypressen ihnen Platz geben und sie keinen Reisfeldern weichen mussten. In ihrem Schatten wuchern Aranische Wassernüsse, Papyrus, Lotus und gelegentlich wildes Zuckerrohr. Ferner versteckt sich darin eine Vielzahl verschiedener Schildkröten, Frösche und Sumpfechsen vor giftigen Schlangen, Tigern und seltenen Krakenmolchen. Wo das Land ansteigt, wechseln sich Zypressen- und Pinienwälder mit Steppen ab. Auf letzteren finden nur zähe Pflanzen wie Disteln, Salbei und Stechpalme ausreichend Feuchtigkeit, während sich verschiedene Gräser im Wind wiegen, unter anderem das Winselgras. Immer wieder trifft man auf, teils

in verfallene Dörfer eingewachsene, Granatapfel- und Aprikosenhaine, welche im Herbst Grüppchen wilder Elefanten anziehen, die sich über das Obst hermachen. Ebenso wie die aranischen Tiger wechseln sie zwischen dem Rand der Mangrovensümpfe und dem offenen Land hin und her.

In den Steppen **Goriens** wächst ebenfalls Winselgras, ist dort aber die geringste Gefahr, denn hier lauern neben Khoramsbestien und Schakalen auch große Katzen wie Sandlöwen und Pardel auf Beute. Antilopen mit gegabelten Hörnern durchstreifen ebenso wie wilde Rinder und Strauße in Herden die Weiten. Die großen Laufvögel sind hier recht zahlreich und sollen irgendwo in ihrer Mitte ihren Tierkönig bergen. Die wirkliche Gefahr lauert hier für Unwissende jedoch auf dem Boden, denn zwischen den Steinen verstecken sich Skorpione und Schlangen und die wenigsten sind so groß und auffällig wie der Königsskorpion und die Speikobra.

Aus diesem Grund ist der Mungo ein beliebtes Haustier, da er Schlangen jagt und Pfauen, die sonst diese Aufgabe übernehmen, in der Hitze nicht überleben. Strauße und Kamele sind beliebte Nutztiere in der trockenen Steppe. In einigen Dörfern stehen Kaktusfrüchte auf dem Speiseplan. Verschiedene Arten Kakteen wuchern in der Steppe und werden zahlreicher, je trockener das Land wird. Seltsam vereinzelt sind Riesenameisen anzutreffen, die unterirdische Nester bauen, während am Himmel der Geier seine Bahnen zieht. Am Chaluk kreisen dagegen Enten und die rosaroten Flammenreiher, die manchmal als Flamingos bezeichnet werden. Reis und Papyrus dominieren auf dem Kulturland.



Bestiariusum des Dornenreichs

Körperkraft schwacher Wesen

Einige Wesen sind so schwach, dass ihr KK-Wert völlig unbedeutend gegenüber dem menschlichen Bereich der Stärke ist (z. B. Insekten, Skorpione, kleine Feen). Dennoch besitzen solche Wesen einen KK-Wert, um untereinander Vergleiche ziehen und entsprechende Proben ablegen zu können. Sollte beim KK-Wert eines Wesens ein „k“ (k wie klein) angegeben sein, kennzeichnet dies die Körperkraft schwacher Wesen. Dies bedeutet auch, dass einige Talente, insbesondere Kraftakt, keinem Vergleich mit größeren Wesen standhalten. Die FW in Kraftakt ermöglichen nur einen Vergleich für die kleinen Wesen untereinander. Ein winziger Skorpion wird also nie stärker sein als ein Mensch. Für einen ungefähren Vergleich mit größeren und stärkeren Wesen kannst du die nachfolgende Tabelle nutzen.

Körperkraft kleiner Wesen/Menschliche Körperkraft

Kleines Wesen	Mensch
0	0
3	1
6	2
9	3
12	4
15	5

Aranierkatze

In Aranien wurde über viele Generationen die erste und älteste Edelkatze Aventuriens gezüchtet. Das Ergebnis wird überall schlicht als Aranier oder Aranierkatze bezeichnet und bringt als erlesenes Geschlecht einige der am teuersten gehandelten Exemplare unter den Katzen hervor. Zu erkennen ist sie an der weißen Brust und Unterseite, die einen feinen Kontrast zur rot getigerten Oberseite bildet. Je klarer die Abgrenzung und je reduzierter das Weiß auf Bauch und Hals, desto wertvoller die Katze. Sollten weiße Flecken auf Pfoten, Schwanzspitze oder gar wahllos auf dem Körper verteilt sein, gilt das Tier als Bastard und – zumindest für die pikierte Oberschicht – als wertlos. Die besondere Grazie und Eigensinnigkeit der Aranierkatze wird auf ihren wilden Urahn, die Cha ay Zhamorrah, zurückgeführt.



Aranierkatze

Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 3 bis 5 Stein

MU 14 KL 12 (t) IN 12 CH 12

FF 10 GE 15 KO 5 KK 12 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 7 SK 1 ZK –3 GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W2 RW kurz

Biss: AT 12 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 2, Klettern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 11, Verbergen 11, Willenskraft 3

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (4 Heller)

Kampfverhalten: Aranierkatzen greifen an, sobald sie sich ernsthaft bedroht fühlen, sie versuchen den Konflikt aber kurz zu halten. Werden sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich eine Chance zur Flucht auftut.

Flucht: siehe Kampfverhalten

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

- **QS 1:** Die Aranier gelten als eine der edelsten Katzenrassen Aventuriens.
- **QS 2:** Aranische Hexen halten diese Art deutlich lieber als Scheunen- oder Hexenkatzen.
- **QS 3+:** Man sagt den Aranierkatzen nach, dass sie auf der Suche nach irgendetwas sind, was in ihrer Vergangenheit eine große Bedeutung hatte.

Jagd: –1



Königsskorpion

Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt lang

Gewicht: 20 bis 32 Stein

MU 16 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 14 **GE** 13 **KO** 19 **KK** 14

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 6 **SK** 2 **ZK** 1 **GS** 9

Schwanz: **AT** 10 **TP** 1W6+4(+Gift)* **RW** mittel

Zangen: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn) / Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Zangen, Schwanz), Klammergriff (Zangen)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 9, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 9, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 10, Verbergen 7, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Jagdrupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 16 Rationen Fleisch (ungenießbar), Zangen (4 Heller)

Kampfverhalten: Der Königsskorpion versucht seine Gegner zunächst mit seinem Schwanz zu treffen und somit zu vergiften. Danach greift er mit Vorliebe mit

den Zangen an und versucht sein Opfer in den Klammergriff zu nehmen.

Flucht: Verlaust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 16 LeP, 12 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Der Königsskorpion ist eine der größten Skorpionarten überhaupt. Er wird etwa so groß wie ein Hund. Er frisst gerne Katzen.

• **QS 2:** Das Gift des Skorpions ist ein leichtes Lähmungsgift.

• **QS 3+:** Der Skorpion betrachtet Menschen als Beute und versucht sie zu töten. Er ist sehr zäh und flieht erst, wenn er schwer verletzt ist.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Königsskorpiongift:** Der Königsskorpion kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ, allerdings kann man dadurch nicht mehr als 2 Stufen *Paralyse* erhalten.

Stufe: 3

Art: Waffengift, tierisch (komplex)

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: eine Stufe *Paralyse* / keine Auswirkungen

Beginn: sofort

Dauer: 2 Stunden / –

Kosten (Kauf/Verkauf): 300 Silbertaler / 75 Silbertaler



Königsskorpion

Aranien und Mhanadistan sind Heimat vielfältiger Skorpionarten. Die meisten Skorpione sind klein und häufig giftig, sodass sie für einen unachtsamen Wanderer eine ernsthafte Gefahr sein können. Noch gefährlicher sind aber die sogenannten Königsskorpione, die seit einigen Jahren vermehrt in Araniien aufgetreten sind. Sie sind groß wie ein Hund, von grünlicher Farbe und selbst gegenüber menschengroßen Wesen äußerst aggressiv. Die Baburier behaupten, dass die Königsskorpione einst von einer Herrscherin des alten Reiches Haranija in den Alten Wald verbannt wurden, aber seit der Zeit des Sternenfalls haben sie sich von dort über die ganze Ostseite Araniens ausgebreitet. Gerüchten zufolge sollen sogar noch größere Exemplare in Meridiana gesichtet worden sein. Glücklicherweise sind die Königsskorpione nicht besonders giftig. Ihr Lähmungsgift trübt zwar die Sinne, ist aber längst nicht so stark wie das anderer Skorpionarten.



Pardel

Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,65 bis 0,95 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 55 bis 65 Stein

MU 10 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 10 **GE** 18 **KO** 10 **KK** 12

LeP 28 **AsP** – **KaP** – **INI** 22+1W6

VW 12 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 21

Biss: AT 12 TP 1W6+3 RW kurz

Pranke: AT 14 TP 1W6+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine / Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I-III, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 16, Krafttakt 5, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 15 Rationen Fleisch, Fell (13 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Pardel versuchen stets, ihre Gegner oder Opfer mit Kehlenbissen zu erlegen. Sie laufen in der Regel eher davon, als zu kämpfen, da sie aufgrund fehlender Fressfeinde mit Angriffen überfordert sind. In die Ecke gedrängt, kämpfen sie so lange, bis der Angreifer tot ist.

Flucht: wenn stark bedrängt, ansonsten spätestens nach Verlust von 75 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 21 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere)

QS 1: Gelegentlich werden weiße Pardel geboren.

QS 2: Pardel sind beliebte Wach- und Jagdtiere in den Tulamidenlanden.

QS 3+: Meistens versucht ein Pardel, sein Opfer zu Fall zu bringen und ihm dann in die Kehle zu beißen.

Jagd: –4

Sonderregeln:

Kehlenbiss: Der Pardel kann eine um 2, 4 oder 6 erschwerte Biss-AT ablegen. Gelingt diese, so erhält der Pardel einen Bonus auf die TP in Höhe der ausgewählten Erschwernis. Zudem kann sich der Meister dafür entscheiden, dass dem Pardel damit automatisch das Manöver *Verbeißen* gelungen ist.



Pardel

Der Pardel, auch als Khômgepard bekannt, ist eine große Katze, die in den Tulamidenlanden bis hinauf nach Aranien lebt. Gefährlich ist er gewöhnlich nur für seine wilde Beute, wie kleinere Antilopen, doch hin und wieder reißt er auch Ziegen und andere Haustiere. Vor den meisten seiner Feinde – in der Regel Kulturschaffende – flieht der flinke Pardel, der lediglich angreift, wenn er seine Jungen schützt.

Verschiedene Unterarten des Pardels sind nicht bekannt, jedoch werden vereinzelt Tiere mit reinweißem Fell geboren. Diese haben es in freier Wildbahn schwer, sich an ihre Beute anzupirschen, werden jedoch als besonders wertvolle Haustiere gehandelt.

Wilde Pardel lassen sich kaum zähmen, deswegen wurden zahme Katzen üblicherweise von Menschen aufgezogen. Die Tiere langweilen sich in Gefangenschaft äußerst schnell, sind durch ihre Rastlosigkeit allerdings leicht für Kunststücke zu begeistern. Dabei verlieren sie jedoch, aufgrund ihres Spieltriebs, schnell wieder das Interesse daran, immer denselben Trick zu üben.

In Aranien soll es eine Handvoll Hexen geben, die sich den Pardel als Vertrautentier auserkoren haben. Die Pardelhexen, wie die Töchter Satuarias mit diesem Vertrautentier auch genannt werden, bevorzugen ländliche Gegenden und sind im Gegensatz zu Katzenhexen weniger in größeren Städten zu finden.



Pfau

Der Pfau ist vorwiegend aufgrund seines prächtigen Federkleids bekannt und gilt im Lieblichen Feld, wo er in etlichen Tempelgärten lebt, als heiliger Vogel der Rahja und des Aves. Der farbenfrohe Vogel kann kaum fliegen und rettet sich vor Fressfeinden zumeist ins Dickicht.

Auf seinem Speiseplan stehen neben Insekten auch junge Schlangen, denen er sich tapfer entgegenstellt. Er kann in den Tulamidenlanden und dem Lieblichen Feld wild in Wäldern und Hecken angetroffen werden, lebt jedoch selbst dort vorwiegend in Gärten.

Aus dem tulamidischen Raum stammen ebenso die meisten der verschiedenen Unterarten des Pfau, wie der braun-orange gesprenkelte Feuerpfau, der blau-grüne Saphirpfau, der grüngefärbte Elburische Liebespfau und der weiße Schneepfau. Lediglich der braun-grüne Achatpfau ist eine Züchtung aus dem Horasreich. Pfauen verlieren schnell ihre Scheu vor Menschen, wenn diese sie füttern oder die Tiere in Gefangenschaft aufgewachsen sind und lassen sich mit Futter und Geduld auch dressieren.



Rennkuckuck

Der Rennkuckuck ist das schnellste bekannte Landbewesen Aventuriens. Selbst den Khômgepard ließe er noch einige Schritt hinter sich zurück, wenn er im vollen Sprint durch die Steppen rast. Ursprünglich im Süden Araniens verbreitet, findet man ihn nun überall im Land, wo die Böden trocken und flach sind. Gerade Straßen und Kulturland werden so häufig von ihm besucht. Im Tulamidya wird er *Yakkub* genannt, was mit Beobachter übersetzt werden kann. Der Name rührt von der Eigenart des Vogels, auf Hügeln herumzustehen und über das Land zu blicken, bevor er unvermittelt glucksend kreischt und davonflitzt, sobald er etwas Interessantes erblickt. Wenn er eine seiner spärlichen violetten Federn verliert, jagt er kopflos umher, bis er den verlorenen Schmuck wiederfindet. Wurde dieser zwischenzeitlich von jemand anderem aufgehoben, kann sich die Finderin auf einen der seltenen Angriffe des sonst scheuen Tieres gefasst machen. Theoretisch taugen seine Flügel für kurze Flüge.

Wirklich fliegen wird er jedoch nur, wenn ihm das Rennen unmöglich ist. Auf dem Land gilt er als Patron gegen böse Einflüsse, da er fleißig Skorpione jagt.



Pfau

Größe: 0,60 bis 0,90 Schritt

(Weibchen, und Männchen ohne Schwanzfedern); 1,60 bis 2,20 Schritt (Männchen mit Schwanzfedern); 0,80 bis 1,30 Schritt Flügelspannweite; Radspannweite bis 1,60 Schritt

Gewicht: 4 bis 6 Stein

MU 10 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 17

FF 12 **GE** 13 **KO** 11 **KK** 11 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 5 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 5/12 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Krallen: **AT** 16 **TP** 1W3 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und Krallen)

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 5, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 11, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 1W6+2 (Gruppe)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 5 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Pfauen verteidigen sich, wenn ihre Brut oder sie selbst bedroht werden.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Pfauengockel sind wunderschöne Vögel, während die Hennen eher unscheinbar sind.
- ☛ **QS 2:** Das Pfauenauge dient oft als Ingredienz für Liebestränke.
- ☛ **QS 3+:** Der vom Aussterben bedrohte Elburische Liebespfau gilt als eines der schönsten Tiere überhaupt und soll mitunter in ewiger Liebe zu Menschen entflammen, die er fortan überallhin verfolgt.

Jagd: –1



Rennkuckuck

Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt Körpergröße; 0,70 bis 0,90

Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 0,25 bis 0,35 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 10 **CH** 12

FF 8 **GE** 19 **KO** 10 **KK** 7

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 24+1W6

VW 13 **SK** –3 **ZK** 0 **GS** 23

Schnabel und Krallen: **AT** 12 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe I-III, Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Einschüchtern 0, Fliegen 4, Klettern 1, Körperbeherrschung 16, Kraftakt 1, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 8, Verbergen 3, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 1W6 (Schar)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Trophäe (Federn, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Rennkuckuck flieht immer, sobald er die geringste Aggression spürt. Nur seine violetten Federn verteidigt er im Kampf, bis er verletzt wird.

Flucht: siehe Kampfverhalten, ansonsten bei Verlust von 50 % der LeP.

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Kein Landlebewesen kann den Rennkuckuck einholen, wenn er einmal losgerannt ist.

☛ **QS 2:** Der Rennkuckuck macht gerne auf Hügeln Pausen, um sich ein neues Ziel in der Ferne auszusuchen.

☛ **QS 3+:** Seine violett schimmernden Federn verteidigt der Rennkuckuck wie einen Schatz.

Jagd: –6

Sonderregeln:

Schnell: Der Rennkuckuck zählt aufgrund seiner Schnelligkeit und seiner dauerhaften Bewegungen im Fernkampf immer als hakenschlagend (siehe **Regelwerk** Seite 242), allerdings erhält er dadurch nur die Vorteile und keine Nachteile.



Schakal

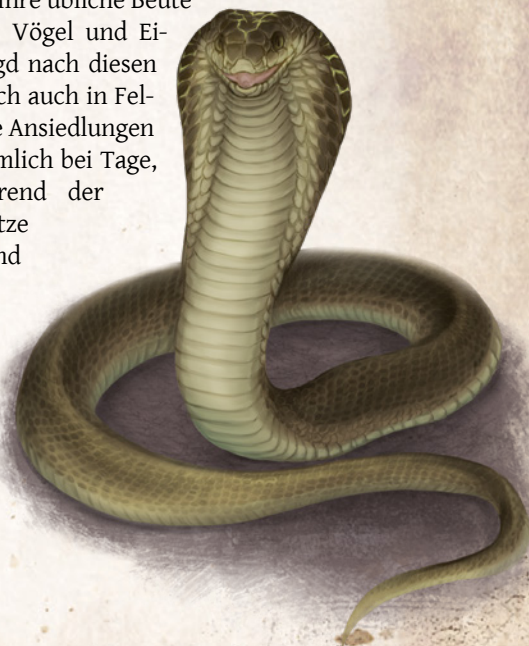
Der Schakal, aufgrund seiner Fellfarbe auch Sandwolf genannt, bewohnt Steppen, Waldränder, Berge und die Wüstenrandgebiete Araniens und der Tulamidenlande. Die dämmerungsaktiven Schakale sind Fleischfresser, die sich sogar an größere Beutetiere anpirschen, jedoch lieber Kleintiere, Hausgeflügel oder den Rucksackinhalt eines Reisenden verzehren. Nicht Gefressenes vergräbt der Schakal für später. Der Sandwolf bestiehlt andere Raubtiere, gerät dabei aber immer wieder mit Khoramsbestien aneinander, gegen die er meistens den Kürzeren zieht. Er lässt sich selten auf Kämpfe ein und flieht vor offensichtlich überlegenen Gegnern. Anders als seine nördlichen Verwandten ist der Schakal ein Einzelgänger, obwohl gelegentlich Mütter mit ihrem Nachwuchs oder Grüppchen

Einjähriger anzu-
treffen sind.

Speikobra

Die auch als Speiotter bekannte Speikobra zählt zu den größten Giftschlangen des aventurischen Kontinents und kann eine Länge von bis zu drei Schritt erreichen. Der Kopf der Schlange ist kaum vom Rumpf abgesetzt und geht in einen verbreiterten Hals über, dessen Nackenhaut sie in Drohhaltung zu einem Nackenschild aufspreizen kann. Charakteristisches Merkmal ist außerdem die gezackte, gelbgrüne Rückenzeichnung. Gewöhnlich überträgt sie ihr Gift beim Biss mit Hilfe hohler Giftzähne, in erregtem Zustand vermag sie jedoch auch, ihrem Opfer das Gift mit der Zunge sehr zielgenau mehrere Schritt entgegenzuspecken. Die Speikobra lebt in Mhanadistan und Südaranien und fühlt sich besonders in Flussauen und feuchten Waldgebieten wohl. Ihre übliche Beute sind Ratten, Mäuse, Vögel und Eidechsen. Auf der Jagd nach diesen dringt sie gelegentlich auch in Felder und menschliche Ansiedlungen vor. Sie jagt vornehmlich bei Tage, sucht jedoch während der größten Mittagshitze Schutz an ruhigen und dunklen Orten.

Im Yalaiad wird die Speikobra als Königin der Schlangen verehrt, sodass sogar die aranischen Soldaten des Landstrichs Kobragarde genannt werden.



Schakal

Größe: 0,8 bis 1,0 Schritt Körperlänge

Gewicht: 20 bis 30 Stein

MU 13 **KL** 14(t) **IN** 14 **CH** 11

FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 12

LeP 20 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 12

Biss: AT 14 TP 1W6+2 (+Krankheit)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 0, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 8, Einschüchtern 5, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6 (Mutter mit älteren Jungen oder jüngere Tiere)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 7 Rationen Fleisch (zäh), Fell (5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Schakale greifen nur an, wenn sie in die Enge gedrängt werden. Sollte der Schakal erkennen, dass ihm ein überlegener Gegner gegenübersteht, flieht er. Es ist möglich, den Schakal mit einer Probe auf *Einschüchtern* zu vertreiben.

Flucht: Verlust von 30 % der LeP; oder bei gelungener *Einschüchtern*-Probe des Gegners.

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS 1:** Schakale sind Einzelgänger.

• **QS 2:** Schakale können Krankheiten übertragen.

• **QS 3+:** Schakale lassen sich einschüchtern und fliehen dann.

Jagd: –2

Sonderregeln:

*) **Krankheit:** Schakale können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 16-20 (Tollwut^{ALM129}). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343).



Speikobra

Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt

Gewicht: 4 bis 6 Stein

MU 15 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 12

FF 11 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 14 (k)

LeP 15 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 3

Biss: AT 12 TP 1W6+1(+Gift)* **RW** kurz

Spuckangriff:** FK 17 LZ 2 TP Gift* **RW** 2/4/6

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss) Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 11, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, Haut (5 Silbertaler), Gift (300 Silbertaler)

Kampfverhalten: Speikobras lassen größere Wesen solange in Ruhe, bis sich diese auf 10 Schritt an sie heranwagen. Dann fangen sie an zu drohen, ab 6 Schritt greifen sie mit ihrem Spuckangriff an.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 12 LeP, 9 LeP, 6 LeP, 3 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

• **QS1:** Speikobras halten sich gerne im Schatten auf.

• **QS 2:** Sie können bis zu 6 Schritt weit spucken. Durch das Gift wird man für kurze Zeit blind.

• **QS 3+:** Schlangenbeschwörer nutzen gerne Speikobras für ihre Vorstellungen, brechen ihnen aber vorher die Giftzähne heraus.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Speikobragift:** Das Gift der Speikobra ist nicht besonders schmerzhaft, aber es kann Fleisch zersetzen. Es wirkt auch mehrmalig, sodass sich die Dauer jedes Mal um 2W6 bzw. 1W6 verlängert.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP pro KR

Beginn: sofort

Dauer: 2W6 KR / 1W6 KR

Kosten: 400 Silbertaler

) **Spuckangriff: Dem Spuckangriff der Speikobra kann man nur ausweichen oder mit einer Schilde-PA verteidigen. Weicht man nicht erfolgreich aus, wurde das Gesicht getroffen. Sofern man einen Helm mit geschlossenem Visier trägt, kann man mit 1W6 würfeln: Bei 1-3 wurden die Augen getroffen. Ohne Visierhelm wurden die Augen automatisch getroffen. Der Held muss sich gegen die übliche Giftwirkung zu Wehr setzen und erleidet darüber hinaus den Status *Blind* für 5 Minuten.



Sphinx

Größe: 2,00 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 350 bis 500 Stein

MU 15 **KL** 16 **IN** 16 **CH** 16

FF 12 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 22

LeP 120 **AsP** 100 **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 7 **SK** 4 **ZK** 2 **GS** 2/12 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 14 TP 2W6+2 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Flugangriff (Biss, Pranke), Kampfreflexe I, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 13, Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 12, Willenskraft 6

Zauber: Adlauge 12, Analys 14, Bannbaladin 13, Blick in die Gedanken 16, Gardianium 12, Odem 14, Psychostabilis 13, Sanftmut 12 (in der Tradition der Sphingen)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 45 Rationen Fleisch, Fell (200 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 70 Silbertaler)

Kampfverhalten: Eine Sphinx versucht jedem Kampf auszuweichen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 90 LeP, 60 LeP, 30 LeP, 5 LeP oder weniger

Magiekunde (Magische Wesen) oder Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Eine Sphinx ist ein mysteriöses Wesen, das über die Gabe der Prophezeiung verfügt.
- **QS 2:** Sphingen sollen mit den Greifen verwandt sein.
- **QS 3+:** Eine Sphinx soll einst eine Dienerin des Praios gewesen sein, bis sie an dem Gott zweifelte. Deshalb muss sie nun für alle Zeiten Rätsel stellen.

Sonderregeln:

Ausweichen in den Limbus: Eine Sphinx kann mittels 1 freien Aktion in den Limbus ausweichen. Ihr VW erhöht sich auf 20. Sie taucht am Ende der KR wieder bei einem ihrer Gegner in maximal 13 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens auf. Sie gilt zu Beginn der neuen KR ihrem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Sie kann sich auch dafür entscheiden, an einem Ort, der bis zu 50 Meilen entfernt liegt, wiederaufzutauchen. Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP.

Magieimmunität: Zauber haben gegen eine Sphinx keine Wirkung bzw. werden auf den Anwender zurückgeworfen (mit einer Wirkung von QS–1). Magische Waffen richten nur halben Schaden an, erst werden die TP ausgewürfelt, dann halbiert, dann der RS abgezogen.

Jagd: –10



Sphinx

Bei der Sphinx (Mehrzahl: Sphingen) handelt es sich um eine mystische, übernatürliche Kreatur vergangener Zeitalter. Sphingen sind bis zu drei Schritt lange und zwei Schritt große Wesen, welche den Körper einer Raubkatze und das Haupt einer menschlichen Frau haben. Die Sphinx verfügt zudem über ein Paar großer Schwingen, mit denen sie mühelos auch weite Strecken fliegen kann.

Sphingen sind sehr intelligent und sprechen die Sprachen der meisten kulturschaffenden Spezies. Die größte Besonderheit der Sphingen ist ihre Gabe der Prophezeiung. Sie werden häufig aufgesucht, um Ratsuchenden einen Blick in die Zukunft zu gewähren.

Sphingen sind absolute Einzelgänger und sehr selten. Es mag derzeit in Aventurien höchstens ein Dutzend von ihnen geben. Eine Sphinx lässt sich oft für Jahre oder Jahrzehnte an einem Ort nieder, nur um ihn dann urplötzlich zu verlassen und einen anderen Ort aufzusuchen.

Die wenigen bekannten Sphingen existieren seit mehreren tausend Jahren, seit dem Zeitalter der Gryphonen. Sphingen können sich nicht vermehren, sterben aber auch nicht auf natürliche Art und Weise.

Keine Sphinx wird Sterblichen ihren Namen verraten. Allerdings stecken dahinter keine böse Absicht oder die Macht eines Wahren Namens. Vielmehr können sich die Sphingen an ihre Namen nicht mehr erinnern, so als ob borongefälliges Vergessen dahinterstecken würde.



Strauß

Der Strauß ist ein harmlos aussehender Vogel, den jedoch schon so mancher unterschätzt hat. Zwar sind Strauße alles andere als angriffslustig, fressen gewöhnlich Samen und Körner und laufen vor ihren etlichen Feinden lieber auf langen Beinen davon; werden sie jedoch beim Brüten gestört oder sehen Nest oder Küken in Gefahr, greifen der Hahn und alle zu ihm gehörenden Hennen entschlossen an. Sie attackieren den Störenfried mit Tritten und Schnabelhieben und versuchen dabei, den Gegner zu Boden zu werfen, um ihm anschließend mit dem Schnabel zuzusetzen. Auch verfolgen sie ihn so lange, bis er ihr Gebiet verlassen hat, was jedoch meistens nur mit schweren Verletzungen möglich ist, da Strauße schneller rennen als Menschen.

Die Laufvögel leben in den Landen der Tulamiden, in Aranien und am Rand der Wüste Khôm, wo sie wild in Grüppchen offenes Gelände durchstreifen oder in kleinen Herden gehalten werden.

Aranier, vor allem Gorier, verwenden Strauße gerne als Reit- und Zugtiere. Dabei kommen sie vor allem bei Prunkkriegswägen und bei Straußenrennen zum Einsatz.



3
VXMM

Strauß

Größe: 2,30 bis 2,50 Schritt von Kopf bis Fuß; 1,30 bis 1,50 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 130 bis 150 Stein

MU 15 **KL** 8 (t) **IN** 11 **CH** 12

FF 8 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 15

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 6 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 18

Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** mittel

Tritt: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **RW** mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Tritt)

Talente: Einschüchtern 4, Klettern 3, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 6, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Strauße können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 5, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Gruppe) oder 2W6+2 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 75 Rationen Fleisch, 15 bis 60 Rationen Eier pro Nest (jedes Ei eine Ration), Trophäe (Federn, 6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Ein Strauß ist mutig und greift Zweibeiner an, die sich seinem Nest bis auf 20 Schritt nähern. Er verfolgt sie bis zu 200 Schritt weit. Ein Strauß wird sich auch einem überlegenen Gegner oder einer Übermacht stellen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Ein Strauß kann nicht fliegen, obwohl er ein Vogel ist. Dafür ist er extrem schnell.
- ☛ **QS 2:** Man kann einen Strauß abrichten. In Aranien gibt es sogar Straußenwagen.
- ☛ **QS 3+:** Zweibeiner können sich meist bis auf 20 Schritt an ein Straußennest heranwagen, bevor der Strauß angreift.

Jagd: –1



Tiger

In den Mangrovensümpfen des Yalaiaad schleicht der aranische Tiger durchs schattige Unterholz, um Unachtsame aus dem Hinterhalt anzuspringen und zu zerfetzen. Das majestätische Tier wird von den Araniern nur selten gesehen, da es ein ausgesprochener Einzelgänger ist. Sein strategisches Vorgehen bei der Jagd und die Eleganz seines gemusterten Fells dienen noch heute als Vorbild der Elitegarde von Zorghana, deren Regiment *Eiserne Tiger* einst nach den Tieren benannt wurde. Damals war die Großkatze noch in allen Wäldern zwischen Zorgan und Amarash anzutreffen, doch heute haben Kulturland und Wilderei die Spezies in ein kleines Gebiet immergrüner Wälder im Sumpfland des Yalaiaad verdrängt. Dort hat sich ein Brauch entwickelt, der vor Angriffen des Tieres schützen soll: Auf den Rücken gemalte Augen sollen dem Tier ewige Wachsamkeit vorgaukeln, sodass es einen als ehrbaren Gegner und nicht als Beute wahrnimmt.



Tiger

Größe: 2,00 bis 2,50 Schritt (ohne Schwanz), 2,50 bis 3,10 Schritt (mit Schwanz), 0,90 bis 1,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 150 bis 300 Stein

MU 14 KL 11 (t) IN 13 CH 14

FF 11 GE 15 KO 14 KK 16

LeP 50 AsP – KaP – INI 16+1W6

VW 8 SK -2 ZK 0 GS 14

Biss: AT 15 TP 2W6+3 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Einschüchtern 11, Klettern 5, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Aranische Tiger schleichen sich an ihre Beute an und überraschen sie aus dem Hinterhalt.

Wenn sie angegriffen werden, leisten sie erbittert Gegenwehr. Ihre Jungen verteidigen sie bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 38 LeP, 25 LeP, 13 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Tiger greifen ihre Beute von hinten an.

☛ **QS 2:** In seltenen Fällen entwickeln Tiger einen Appetit für Menschenfleisch und spezialisieren sich auf die Jagd nach den Zweibeinern.

☛ **QS 3+:** Die Elitegarde des Radjarat Zorghana ist nach dem Tier als *Eiserne Tiger* benannt worden.

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Tiger größere Beutetiere erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* sind, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (unter Blättern oder Ästen). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). Solange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).

Tarnung: Durch die Farbe des Fells kann der Tiger sich in entsprechender Umgebung (Mangrovenwälder und -sümpfe) gut tarnen. Proben auf Sinnesschärfe (*Hinterhalt entdecken* oder *Wahrnehmen*), um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.



Kampfsonderfertigkeiten

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemmen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der

Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Anspringen-Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Herbarium der Region

In Aranien aber, da wachsen die Verlocker, die Verführer, die gefährlichen Liebhaber. Ein jeder Strauch neigt sich dem Wanderer, bevor er ihn mit Wonne straft.

—Auszug aus dem Kitab ash Shifa des Harito al'Vendu, neuzeitliche Abschrift

Aranien bietet eine prächtige Vielfalt an Kulturpflanzen, die in Flusstälern und an Küsten, sowie auf durch Geheimnisse der Pflanzenkunde präparierten Wüstenböden gedeihen. Neben zahlreichen Sorten von Peraineäpfeln und Pfirsichbäumen, die gerne zum Erfrischungsgetränk Scherbet verarbeitet werden, kultivieren die Aranier vor allem Olivenbäume in Hainen, die oft einfach Ölbäume bzw. Ölfelder genannt werden. Bunter Mohn, also blauer, roter, orangener, blassroter und gelber, werden in Gärten zum Würzen von Brot und Süßspeisen angepflanzt. Baumwollfelder kleiden weite Teile der Bevölkerung, während goldener Weizen in den trockenen Sommern Araniens hervorragend gedeiht und ein entscheidendes Grundnahrungsmittel darstellt. Eiben und Maulbeeräume wachsen wild in immergrünen Wäldern. In Wüste und Steppe sind je nach

eingelagerten Wasservorräten Kakteen und Palmen anzutreffen. Auf den feuchten Sumpfböden des Yalaid können Wanderer der atemberaubenden Kaiserkrone begegnen, die von Lilienliebhabern hoch gehandelt wird. Die höheren Gebirgswipfel des Landes zieren meist Zedern. Umstritten ist das einst natürliche Vegetationsgebiet des Mandelbaums, deren Fruchtkerne zu bekannten Süßspeisen wie dem Marzipan verarbeitet werden. Trifft man in Städten auf vereinzelte Bäume, handelt es sich häufig um Mandelbäume, die überall ihre zarten blassrosa Blüten verteilen.

Aranische Wassernuss

Die Früchte der Aranischen Wassernuss laufen in sehr spitzen, mit Widerhaken besetzten Dornen aus. Diese Form soll gewährleisten, dass die Nüsse sich im Seegrund verankern und keimen. Allerdings sind sie auch der



Grund für ihre Beliebtheit bei jenen Zeitgenossen, die keinen Wert auf Verfolger legen, da sie sich getrocknet als potente Krähenfüße nutzen lassen.

Suchschwierigkeit: -1

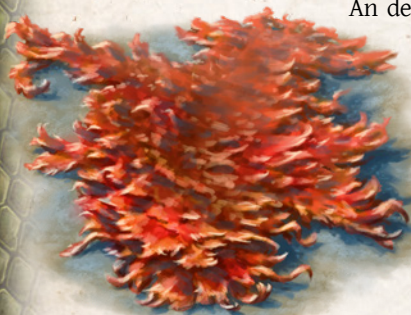
Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: teilweise als Krähenfüße einsetzbar

Preis: 2 / 8 Silbertaler

Feuerschlick



An den Küsten Araniens, insbesondere vor Elburum, bildet der Feuerschlick regelrechte Teppiche im Schlick, die in den Gezeiten wiegen. In der Hitze vermehrt er sich rasend, bei Vollmond wird von einem orangenen Leuchten berichtet, das die Pflanze abgeben soll. Hesindegeweihete, denen die Alge als heilig gilt, sowie

Gelehrte und Magier schätzen ihre Wirkung als geistiges Potenzmittel und fürchten die drohende Sucht.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Um die stinkende Pflanze zu sich nehmen zu können, ist das Gelingen einer Probe auf *Selbstbeherrschung* -2 nötig.

Eine Anwendung Feuerschlick erleichtert für 3 Stunden Proben auf Wissenstalente und Zauber mit dem Merkmal Hellsicht um 1.

Eine Anwendung der leuchtenden Alge erleichtert für 3 Stunden Proben auf Wissenstalente und Zauber mit dem Merkmal Hellsicht um 2, steigert die KL für 3 Std. um 1 und die Regeneration der LeP um 1 sowie eventuell vorhandener AsP um 1W6.

Allerdings folgt auf die Einnahme leuchtenden Feuerschlicks eine traumreiche Nacht mit Visionen. Wiederholte Einnahme der Alge führt zu **Ilaris-Sucht**, einer fast unbekannten und kaum heilbaren Krankheit (Sucht: 1-4 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung ab der 2. fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage). Die kruden und teils ketzerischen Inhalte der nächtlichen Visionen werden dabei zwanghaft kundgetan, sodass eine baldige Verfolgung durch die Zwölfgöttlichen Kirchen höchst wahrscheinlich ist.

Preis: 3 / 4 Silbertaler

Ilaris-Sucht

Stufe: 6

Verlauf: Träume mit ketzerischen Inhalten wider die Götter.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: keiner

Dauer: permanent / 23 Tage

Ursachen: Abhängigkeit von Feuerschlick

Behandlung: Bekehrung durch Geweihte

Gegenmittel: keines

Hennastrauch

Aus den Blättern des Hennastrauchs wird traditionell ein leuchtend orangefarbener Farbstoff gewonnen, der zum Färben von Haut, Haaren und Textilien genutzt wird. Die Fuchsfell-ähnliche Farbe wird in Aranien als Glücksbringer angesehen, sodass Berichte von unverhofften Glücksfällen oft auf die bunten Bemalungen zurückgeführt werden, die man einander zu festlichen Anlässen aufträgt.

Suchschwierigkeit: +/-0

Bestimmungsschwierigkeit:

-2

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Mit Henna kann man Hennaätowierungen anfertigen, die 1W6+3 Tage halten. • ○ •

Preis: 0,5 / 0,75 Silbertaler



• Die Spielrunde kann festlegen, dass Leute mit einer Hennaätowierung gelegentlich Glück haben: beim Einsatz eines Schips dürfen sie mit 1W20 würfeln. Bei einer 1 müssen sie den Schip nicht ausgeben.

Purpurmohn

Die aufregend intensiv gefärbten Blätter des Purpurmohn verbergen eine tief-schwarze Samenkapsel, in der sich eine goldene Saat verbirgt, die allgemein dem Namenlosen zugeschrieben wird. Während seiner Tage öffnet die Pflanze ihre Kapsel, um die hochgradig und kaum heilbar süchtig machende Saat zu verbreiten. Ausrottungsversuche blieben bisher unwirksam, sodass in den finstersten Ecken aranischer Städte noch immer illegal Purpurmohn aufzutreiben ist. Wild wächst er selten auf Wiesen, sehr selten auf Waldlichtungen und an Flussläufen.

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: +2

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: siehe unten

Preis: 10 / 50 Silbertaler

Stufe: 6

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Seelenkraft

Einnahme: Purpurmohn wird gegessen oder eingeatmet.

Wirkung: 2 Stufen *Betäubung* / 1 Stufe *Betäubung*

Nebenwirkung: am Ende der Wirkungsdauer geistige Leere und Unzufriedenheit (1 Stufe *Betäubung* und 1 Stufe *Paralyse*), und zwar genauso lange, wie die Wirkungsdauer betrug; keine Wirkung mehr bei Süchtigen (nur noch Nebenwirkungen)

Beginn: 5 Minuten



Dauer: 3W6 x 5 Minuten

Sucht: (Zahl der bisherigen Anwendungen)W6; zeigt auch nur ein Würfel eine 6, so ist der Anwender süchtig; 1 Anwendung alle 2 Tage

Tigermohn



Der Tigermohn wirkt, entgegen seiner an das Raubtier erinnernden Färbung, beruhigend auf Körper und Seele. Ängste, erhitzte Gemüter, sogar Tobsuchtanfälle, wie man sie von den Nordleuten kennt, können durch Tigermohntee unterdrückt

werden und zerrinnen zu Ruhe, bei Pech oder zu hoher Dosierung allerdings zu permanenter Lethargie. Man findet ihn in Auen und an Waldrändern.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Verminderung von Angst, Aggression und Wahnvorstellungen für 1W3+3 Stunden (entsprechende Nachteile Angst vor ... und Zustandsstufen Furcht werden während der Wirkungsdauer ignoriert bzw. gestoppt, kehren danach aber wieder zurück). Ab 2 Anwendungen pro Tag 1W20 pro Anwendung würfeln: bei mindestens einer gewürfelten 20 verfällt der Anwender für (Anwendungen x 2 x Anzahl gewürfelter 20) Stunden in ein dauerhaftes Wachkoma.

Preis: 7 / 10 Silbertaler

Winselgras



Je nach Lichtverhältnis vermag selbst das leichteste Lüftchen ein erbärmliches Heulen, Schreien, ja gelegentlich derbes Brüllen aus den Halmen des Winselgrases zu kitzeln. Die hohlen Halme öffnen sich je nach Tageszeit unterschiedlich weit, um durch Verdunstung den eigenen Flüssigkeitshaushalt

zu regulieren. Kulturkundige wissen jedoch, dass das nächtliche Winseln, die bei Vollmondlicht zu schrillen

Kakophonien anschwellende und in der Mittagsstunde röchelnd kichernden Klänge ganz sicher auf Geister der Toten zurückgeführt werden können, die in den Halmen leben, wie man es von Kairan weiß. Im Krieg soll Winselgras zu gezielter Ruhestörung genutzt worden sein, heute wächst es großflächig in der aranischen Steppe.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: +/-0

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: Wer in Hörweite von bis zu 250 Schritt neben Winselgraswiesen zu schlafen versucht, muss auf seine Regenerationsphase verzichten.

Preis: 0,5 / 2 Silbertaler

Zithabar

Aus den Blättern der Zithabar wird das am weitesten verbreitete Rauschmittel Schwarzer Pfeffer gewonnen. Vor Ende des Praiosmonats geerntet und getrocknet, kann es in der Wasserpfeife geraucht werden und der Entspannung dienen. Eine angenehme, harmlose Halluzinogenwirkung entwickelt das Kraut, wenn es in Gegenwart von Kabasflötenmusik eingenommen wird. Andere Klänge wirken kurioserweise nicht unterstützend. Zithabar wird in Aranien auf feuchten Böden weitflächig angebaut, wild findet man es häufig an Flussufern.



Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: siehe unten

Preis: 2 / 12 Silbertaler

Stufe: 3

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Einnahme: Zithabar wird in einer Pfeife oder Wasserpfeife geraucht

Wirkung: 1 Stufe Betäubung

Nebenwirkung: bei 1 auf W6 pro Anwendung Kopfschmerzen nach der Wirkungsdauer (+1 Betäubung)

Beginn: 5 Minuten

Dauer: 1 Stunde

Sucht: 1 auf 1W20 (Probe bei jeder 10. Anwendung fällig); 1 Anwendung alle 1W3 Tage

GÖTTER & DÄMONEN



»Der Glaube Araniens hat viele Farben und Muster, ganz so wie unsere Stoffe. Das Bosparanische Reich webte einst wichtige Fäden und sorgte für die Verbreitung des zwölfgöttlichen Glaubens. Doch trägt die Verehrung der Götter aus heutiger Sicht nicht nur bosparanische, sondern auch tulamidische Anteile in sich. Bis heute bevorzugen die Menschen im Mhaharanyat meist eine oder mehrere Gottheiten des Zwölfkultes.

Präsent wie ein rotsilberner Damast ist in Baburien und Gorien der Glaube an die Kämpferin Rondra, die über die Grenzen des Reichs hinaus mit dem ersten Donnersturmfahrer Leomar von Baburin verbunden wird. Türkis-graue Schleier sind das Symbol für den Handelsherrn Phex in Zorghana und zeigen sich in den Wappen der Hauptstadt Zorgan sowie des Handelsbundes der Mada Basari, den wir mit der, von allen vermissten, Mondsilbersultana Sybia verbinden. Zarter Tüll von roter Farbe streichelt für die liebevolle Rahja sanft über die Ebenen von Palmyramis, dessen Einwohner die heilige Rahjaschda hoch achten. In Form der glücksbringenden Rahkatza oder stierköpfigen Rasch'shanja wird die schöne Göttin dort ebenfalls verehrt.

Viele Pilger der Peraine tragen Bänder aus grünem Leinen auf der Transaranica von Nasir Malkid mit dem Orden der Therbûniten nach Gorien, wo sie den Heiligen Hain in Anchopal aufsuchen. Die lebensspendende Tsa erfreut die Araniern mit den Farben des Regenbogens in wechselnden Klöstern. Mit schwarzem Wolltuch kleiden sich die Anhänger der gnädigen Marbo, die den Menschen an Boron statt in Tempeln und Klöstern bei Fragen um Tod und Vergessen weiterhelfen. An den Küsten Zorghanas und Elburiens zeigen die blauen Segeltücher die Farbe Efferds, dem Gebieter des Meeres für den Fischfang oder die sichere Überfahrt auf dem Meer danken. Die Haimamudim berichten im Land über viele Abenteuer seiner Heiligen Hashnabith.

Zwischen den Fäden und Farben der Zwölfe können geschulte Sinne andere Bräuche erkennen. Als Erbe der Nebachoten gilt die Verehrung des furchtlosen Kor in Baburien, Gorien und dem Yalaiad, gleich einem blutroten Leinen. Der Einsatz seiner heiligen Waffe half uns im Kampf gegen die Diener Orons. Samtweiche Stoffe mögen die in Aranien angesehenen Hexen, weshalb der Verehrung Satuarias eine große Bedeutung zufällt. Rahjas Sohn Levthan genießt, wie das Schaftuch, bei den Ferkinas im Oronischen Hochland des Djerim Yalet oder in Grenzregionen Zuwendung als Herr der Fruchtbarkeit ...

Wie du siehst, alles lässt sich mit dem richtigen Stoff vergleichen. Die Herrin wusste nur zu gut, warum sie die Vielfalt liebte.«

—Shanya ash Shaya, Rahjageweihte und Radjara von Elburiens, neuzeitlich



Glaube im Dornenreich

Das Mhaharanyat gehört zu den frühen Siedlungsgebieten der Tulamiden, stand in weiterer Vergangenheit jedoch unter Einfluss des Bosparanischen Reiches und bis zur Unabhängigkeit sogar unter mittelreichischer Herrschaft. Daher wundert es nicht, dass der Glaube an die Zwölfgötter weitverbreitet ist. Das Dornenreich besitzt zahlreiche Artefakte und wichtige Tempel mit bedeutenden Hochgeweihten.

Nach dem Sieg über die Zorganpocken durch den Diener des Lebens, war Zorgan lange Zeit Hauptsitz der Perainekirche, der inzwischen in Ilsur liegt. Viele Aranier hoffen auf die Rückkehr des Metropoliten in ihre Heimat. In den geschäftigen Städten stehen zahlreiche Tempel zur Verehrung der Götter. Neben Schreinen wurden in den ländlichen Gebieten und Bergen auch abgelegene Klöster errichtet. Von großer kultureller wie wirtschaftlicher Bedeutung sind Pilgerwege wie das Pilgertor nach Zorgan oder die berühmte Middaq Zorrigan (siehe Seite 13).

Die Zwölfgötter & weitere Kulte

Der Kult der **Rondra** ist urtulamidischen Ursprungs und hat in Baburien seinen Mittelpunkt. Die motivgewordene sechsarmige Rondra und die legendenbehafteten Donnersturmfelder zeugen von einer langen Tradition, die sich ebenfalls in der Praxis der ansässigen Kriegerakademie und der Verehrung zahlreicher Heiliger abzeichnet. Als Rahandra huldigt man ihr in Palmyramis. Die göttliche Löwin steht in Aranien vor allem für Kriegskunst, Kampfsthetik, Stürme und Gewitter.

Die Fruchtbarkeit des Landes spiegelt sich in der Götterverehrung wider. Die bedeutenden Städte von Anchopal bis Zorgan haben einen Tempel der **Peraine**. In fast allen Siedlungen Goriens stehen Schreine für die Herrin der Heilkunst und des Ackerbaus, die auch den Pilgerweg von Zorgan nach Anchopal bis zum Heiligen Hain begleiten. Als Zeichen der Verehrung tragen die reisenden Gläubigen grüne Bänder. Im Gegensatz zum obersten Perainegeweihten ist der heilige *Handschuh der Peraine* zum Erkennen von Heil- und Giftpflanzen im Tempel der aranischen Hauptstadt verblieben. Die oberste Vertreterin Peraines in Aranien ist die Ordensmeisterin der Therbûniten (siehe Seite 116).

Als Göttin des Genusses und der Sinne kommt **Rahja** (Aranisch-Tulamidisch: *Radscha*) in Aranien eine besondere Bedeutung zu. In ihrem Wesen vereinen sich sanfte güldenländische und wilde tulamidische Aspekte. Speisen, Musik, Pferde, Rausch, Schönheit und Wein gehören zu ihren Attributen, sodass viele Ehen in ihrem Namen geschlossen werden. Gleich mehrere Heilige wie Khabla, Ascandear von Baburin, Sulcheya oder Rahjaschda bilden ihr Gefolge und werden in den einzelnen Regionen verehrt. In der Rosenstadt Zorgan hat die Schöne Göttin nicht nur einen Tempel, sondern bietet mit dem Rosengarten einen idyllischen Platz zum Lustwandeln an. Über den Garten wacht der Hüter des Rosengartens (siehe Seite 117). In Elburum wird seit einiger Zeit zudem

der *Schleier der Gleichmut* aufbewahrt, abgeblüht der letzte Schleier, den Rahja abwarf, als sie ihren Sohn Levthan aus den Niederhöllen rettete. Neben den Siedlungen ist insbesondere Palmyramis ein wichtiges Zentrum der Herrin der Freude. Hier wird sie in Form der katzen-gestaltigen Glücksgöttin *Rahkatza* oder als stierköpfige zweigeschlechtliche Fruchtbarkeitsgöttin *Rasch'shanja* angerufen.

Zu den wichtigsten Gottheiten der Aranier zählt **Phex** (Aranisch-Tulamidisch: *Feqz*). Dem Herrn des Handels, der List und Magie wird als Tiergestalt nicht nur der Fuchs, sondern auch der Mungo zugeordnet. In Zorghana hat der Listige aufgrund der zahlreichen Handelsstädte viele Anhänger bei wohlhabenden Händlern und geschickten Dieben. Da ihm in den Tulamidenlanden auch die Magie und Sterne zugeordnet werden, erfreut er sich bei aranischen Magiern und Sternkundigen besonderer Beliebtheit. Nur Eingeweihte wissen um den neungezackten *Wurfstern Phexens* in einem geheimen Bereich des Zorganer Tempels.

In den Küstengebieten, vor allem in Zorghana und Elburum sowie Aimaristan, wird **Efferd** als Gott des Meeres und des Fischfangs um seinen Schutz gebeten. Lanka ist mittlerweile der Sitz von Asgrima Eilifsdottir, der Meisterin der Wogen (siehe Seite 116).

Die vielgestaltige **Tsa** steht für die Wiedergeburt und Erneuerung. Ihre Anhänger ehren sie in Tempeln größerer Städte wie Baburin und Zorgan oder in ländlichen Klöstern. Die Klöster der unendlichen **Marbo** werden bei Fragen der Seelenheilkunde oder bei Todesfällen aufgesucht. Der Gott der Söldner, **Kor**, wird neben seiner Mutter in Baburien, Gorien und dem Yalaiad verehrt. Ein außergewöhnliches Artefakt des Kor ist die ständig bewachte *Dschadra al'Zul* im Baburiner Korschrein, das Feldzeichen der früheren Sultane von Nebachot.



Dschadra al'Zul, die blutende Lanze

»Das Donnern von Trommeln kündigte die tödliche Schlacht an. Unzählige Reiter standen neben Streitwagen des Regiments Nebachot. Die Anspannung ließ meine Hände und Beine zittern, obwohl ich auf einem Pferd saß. Unser Anführer reckte die Dschadra des Kor in die Luft und befahl den Angriff. Es war der entscheidende Kampf gegen die oronischen Truppen und ihre Dämonen. Die Lanze machte mit einer Länge von neun Spann, blutroten urtulamidischen Glyphen am Schaft und der schwarzen Stoßklinge aus neun Blättern ihrem Namen alle Ehre. Der neunte Streich glich einer Urgewalt. Blut – überall Blut. Der Segen des Kor brachte uns den Sieg ...«

—aus dem Bericht von Rashid ibn Yosif aus der Baburensippe der Kahraman, Schlachtenveteran des Kriegs-der-35-Tage, neuzeitlich

Die übrigen Zwölfe haben eine untergeordnete Bedeutung. Der Götterfürst **Praios** spielt in Zorgan mit dem Wahrer der Ordnung der Ordo Arania für Mittelreicher eine gewisse Rolle. **Hesinde** ist für Wissenssuchende aufgrund der Tempel in Zorgan und Elburum interessant. **Boron**, **Firun**, **Ingerimm** und **Travia** werden im Königreich eher individuell und nicht in großem Maße angebetet.

Neben den Zwölfen existieren andere, teilweise ketzerische Kulte. In Anchopal hat die Anbetung der **Maha Kosha** (Mokoscha), welche die Urtulamiden als Stadtgöttin verehrten, als Abbild einer dreiköpfigen Hornisse mit dienenden Skarabäen überdauert. Als Herrin des Mondes besitzt ihre Tochter **Mada** einen der wenigen Tempel in Palmyrabad. In Baburin suchen einige das Erbe des Drachen **Amradakor**. Der schlangenleibige **Anandusha** (Nandus) aus Zhamorraha ist noch heute in Gorien für verbotene Geheimnisse bekannt.

In jüngster Zeit mehren sich Schilderungen über **Rashnadur**. Mehrere Bauerngruppen berichten über Erscheinungen in Weizenfeldern und machen ihn für gute oder schlechte Ernten verantwortlich. Ob diese Wesenheit existiert oder was hinter ihr steckt, bleibt bisher im Dunkeln.

Lokale Heilige & mystische Gestalten

Die Kirche der Zwölfe hat viele (Lokal-)Heilige hervorgebracht, die für unterschiedliche Ideale und Ziele stehen:

- **Rondra**: *Leomar von Baburin* war nicht nur ein Träger der legendären Klinge Siebenstreich, sondern auch Besitzer des Streitwagens Donnersturm. Aufgrund seiner Erfolge wird König *Arkos I. von Zorgan* auch als „Der Große“ bezeichnet. Neben seinen siegreichen Schlachten gehörte er zu den Gründern des Theaterritterordens und besiegte mit seinem Khunchomer Szimitarra (bekannt als Amethystlöwin) in einem legendären Kampf die Dämonin Shaz-Man-Yat.
- **Efferd**: Die Heilige *Hashnabith* stammt laut Sagen von Ibn Ushûn, dem Vater der Quellen, ab. Wer

Schleier der Gleichmut

»Und so ging die schöne Herrin Radscha die ersten Schritte in Richtung der Niederhöhlen, um ihren Sohn Levthan aus den Klauen ihrer grausamen Widersacherin Dar'Klajid zu retten. Denn Levthan hatte den Verlockungen nicht widerstanden und sich in seiner Überheblichkeit freiwillig dorthin begeben. Ihr Körper war nur von sieben göttlichen Schleiern bedeckt, die sie als Geschenk von ihren Geschwistern erhalten hatte. Zu den Schleiern gibt es bis heute viele Legenden und Geschichten. Eines der sieben zarten Gespinste kennen wir als ‚Schleier der Gleichmut‘. Denn das widernatürliche Gefolge der Herrin der schwarzfaulen Lust nutzte Zauberkraft, um jeden in die Knie zu zwingen. Doch Radscha besaß diesen Schleier, den sie von Feq erhalten hatte. Er schützte gegen das magische Wirken von Dar'Klajid und ihren Dämonen. Selbst die größten Verlockungen glitten am Schleier ab, sodass jene die Göttin auf dem Weg zu ihrem Sohn nicht aufhalten konnten ...«

—aus der Erzählung von Celeia saba Calderin, Rahjageweihte in Zorgan, neuzeitlich

ihren Fußspuren im Morgentau folgt, wird bald die nächste Wasserquelle erreichen.

- **Travia**: Mit Mandeln, Rosenwasser und Zucker entwickelte *Melissa saba Rasmani* das Marzipan, das bis heute viele Gaumen der Aranier erfreut.
- **Boron**: Über zwei Jahre lang widmete sich der Borongeweihte *Khalid al-Ghunar* mit seinen Helfern der Bestattung der Gefallenen von Rohals Armee in der Gorischen Wüste.
- **Hesinde**: *Harito al'Venendu* war die Spektabilität der ehemaligen Schule des Immerwährenden Lebens und hat das berühmte Buch der Heilung namens *Kitab ash Shifa* verfasst.
- **Phex**: Den sagenumwobenen Orkenhort fand und weihte *Schukschum Turge* aus Baburin. In Pyrdarcos Hort vermochte *Assaf ibn Kasim* einzudringen. *Sybia al'Nabab* wird für ihre Verdienste im Handel und um die Mada Basari verehrt.
- **Perraine**: Als Heiliger wider Krankheiten und Siechen ist *Therbûn von Malkid* bekannt. Der Medicus wählte den Weg der Perraine und baute zahlreiche Seuchenhäuser im Namen des Therbûnitenordens auf.
- **Ingerimm**: Aufgrund ihrer besonderen Künste und außergewöhnlichen Leistungen als Körperschmuck-Feinschmiedin wird *Esmerlada Palmyrasunni* gehuldigt.
- **Rahja**: Als schönster Mann auf Dere gilt bis heute *Khabla*, dem selbst die Göttin Rahja ihm nicht widerstehen konnte. Gemeinsam zeugten sie den Sohn Levthan, den der Heilige austrug. Der berühmte Bildhauer *Ascandear von Baburin* verliebte sich in sein Abbild der schönen Göttin für den Rest seines Lebens, was der Kirche als Gipfel der schöpferischen Romantik gilt. Den Diebstahl der Sechsamigen Rondra vermittelte die anmutige Tänzerin *Ahn'alazina* nach der

Schlacht von Nebachot. Mehrere Stunden tanzte sie für die siegreichen Bosparaner, um Zeit für die Rettung zu gewinnen. Die Heilige *Rahjaschda* ging auf Wanderschaft, bekämpfte dämonisches Wirken und Besessenheiten. Nach ihrer Rückkehr gründete sie das Kloster Sidi Rahjaschda in Palmyramis. Die rahja-gefällige Kunst verkörpert die Patronin *Sulcheya*. Ihre Ölgemälde und Mosaike in Tempel zeigen Rahja beim Liebesspiel mit einer geheimnisvollen Schönheit.

☛ **Kor:** Der Khunchomer Kodex geht auf den Söldner und Heiligen *Ghorio Dorgulawend* zurück.

☛ **Nandus:** Zu den berühmtesten Sternkundigen zählt *Niobara von Anchopal*. Die Gründerin der Sternentorakademie und Autorin der Astralen Geheimnisse hat einige Vermächtnisse und Rätsel hinterlassen.

Ascandear von Baburin

»Da bat er die Göttin der Künste um Hilfe für sein Kunstwerk und sie führte seine Hand. Als er das göttliche Abbild erstmals in voller Schönheit sah, entflammte sein Herz in vollkommener und heiß brennender Liebe. Keine andere Versuchung oder Erquickung erreichten sein Herz in diesem Maße, denn dieses hatte er der Rahja aus Marmor geschenkt. Fortan blieb er sein ganzes Leben lang der Statue treu und die Herrin belohnte seine Zuneigung mit einer langen Jugend. Am Ende seiner Zeit dankte ihm die Göttin seine Dienste, hauchte der Statue Leben ein und empfing den Liebenden in den Armen seines Werks ...«

—aus der Erzählung von Nestario Daneios, Hüter des Rosengartens, neuzeitlich

Glaube im Alltag

Der typische Tagesablauf beginnt bereits vor Sonnenaufgang. Schon bevor die ersten Sonnenstrahlen auf das fruchtbare Panorama des Königreichs treffen, bereiten sich die Aranier vor. Sie reinigen sich vor jedem Gebet, bis der örtliche Geweihte zum Tempelgebet ruft. Dieses Signal kann regional unterschiedlich erfolgen. Im Norden erklingt häufig eine dumpfe und deutliche Glocke aus einem Tempel. Statt einer Glocke übernehmen gelegentlich Gebetsrufer diese wichtige Aufgabe. Anderswo bringen Tempeldiener einen Gong zum Klingen oder übermitteln auf Bogentrompeten das Signal. Für das akustische Zeichen ist üblicherweise der vornehmste Tempel einer Stadt zuständig. Das Anrufen der Götter findet nicht nur im Tempel, sondern gleichwohl vor Abbildungen im eigenen Haus statt. Als Alternative zu einem andächtigen Innehalten drücken einige Gläubige ihre Verehrung durch Gesänge oder meditative Tänze mit langsamen und geschmeidigen Bewegungen aus. Diese Form der Gebetstänze ist auch außerhalb der Rahjakirche weit verbreitet. Das Mittag- und Abendgebet

wird ebenfalls über einen Ruf angekündigt. Es ist üblich, einmal am Tag einen Tempel seiner Wahl zur Andacht aufzusuchen. Zu den Opfergaben im Tempel zählen meist Früchte oder Speisen, unabhängig von der Gottheit. Das Füttern von heiligen Tieren wird als Gabe anerkannt, wobei die Ingerimmkirche sich von diesem Brauch ausnimmt, jedoch die Pflege streunender Tiere, wie Hunde, mit Wohlwollen belohnt.

Der Glaube des Adels und der Oberschicht

Die adligen Herrschaften wählen ihren Heimattempel meist nach Region und Stand aus. Eine adlige Baburiner Kriegerin ist eher im standesgemäßen Rondratempel anzutreffen. Reiche Händler bitten im angesehenen Phextempel um weiteren Wohlstand durch die Gunst des Grauen. Personen am Adelshof suchen häufig den Rahjatempel mit dem Bezug zu Schönheit, Pferden, Rausch und Festen auf. Die Göttin *Peraine* findet bei Personen von Stand weniger Beachtung. Ihre Huldigung überlässt man dem einfachen Volk.



Der Glaube des einfachen Volkes

Die Landbevölkerung betet vornehmlich zu Peraine, denn diese hat als Herrin des Ackerbaus und der Fruchtbarkeit überlebenswichtige Bedeutung. Daneben wird Rahja für die Freude an Speisen und Getränken gedankt. Arbeiter und Tagelöhner wenden ihre Bitten bezüglich mehr Glück und Witz an den Listenreichen. Efferd

huldigen Fischer und Seefahrer mit der Bitte um einen ertragreichen Fang oder eine sichere Überfahrt. Der Kriegsgöttin Rondra sieht man mit Respekt entgegen. Sie gilt aber eher als Göttin der wohlhabenden Sippen und ihrer Krieger und des Adels mit seinen Regimenten und Leibwächtern.

Die Widersacher

In vielen Ländern gilt der abtrünnige Namenlose (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 230) als größter Widersacher der Zwölfgötter. Im Königreich Aranien treten im Verhältnis zu anderen Regionen die Diener des Goldenen Gottes nur vereinzelt auf. Hintergrund sind die vorherrschenden Geheimgesellschaften, zu denen die Qabalyas, dunkle oronischen Kulte und auch die ketzerischen Ilaristen zählen. Die verborgenen Gruppierungen beobachten ihre Umgebung und Konkurrenz wachsam, sodass die Anhänger des Dreizehnten hier mehr Mühe haben und sich lieber auf andere Ziele konzentrieren.

Der Sternenfall bringt alte und vergessene Kulte zum Vorschein oder verhilft ihnen zu neuer Blüte (siehe Seite 98). Da in Aranien die schöne Göttin Rahja eine bedeutende Rolle innehat, lauert ihre erzdämonische Widersacherin **Belkelel** auf neue Gelegenheiten,



um ihre Herrschaft zu mehren. Neben dem Aspekt der Gewalt, plant die Herrin der schwarzfaulen Lust, enttäuschte Personen der Gesellschaft um sich zu scharen und auf schleichendem Wege zu verführen.

Amazeroth, der Herr des verbotenen Wissens und Gegenspieler Hesindes, wartet geduldig auf die Chance, seinen wahnsinnigen Einfluss im Mhaharanyat zu erweitern. Da-

bei will er den Schwerpunkt Illusion von der Schule des Seienden Scheins als sein Element ausnutzen. Seltenes Wissen im Bereich der Magica Phantasmagorica soll blenden und von seinen wahren Absichten ablenken. Mit Interesse verfolgt er die Aktivitäten der Ilaristen.

Das schwere Erbe der Mondsilbersultana für die Handelsgesellschaft der Mada Basari spielt **Tasfarelel**, dem gierigen Feilscher und Feind Phexens, in die Karten. Er möchte die Organisation unterwandern und die Konkurrenz (siehe Seite 78)

Lokale Schauergestalten

Im lebensfrohen Aranien existieren auch solche Legenden, von denen Haimamudim lieber nicht auf dem Basar berichten.

Sorgen bereiten die Hinterlassenschaften des aranischen Magiers **Donation Alrik von Terilia**, der in der Epoche der Magierkriege wirkte. Seine versteckten Artefakte und schwarzmagischen Bücher haben die Zeit überdauert und offenbaren unerkannte Wege auf den Spuren Belkelels. Neben ihm zählt der skrupellose Magier **Gaftar Abu-al-Ifriitim** zu den Zerstörern der Stermentorakademie Anchopals. Jener Chimärologe residierte zur gleichen Zeit als Magokrat in Llanka und hat in den dortigen Katakomben grausame Chimären erschaffen, um die Beute aus der Akademie Niobaras zu bewachen – angeblich bis heute.

Große Angst herrscht schon vor dem Namen der **Shaz-Man-Yat**. Um die schrecklich schöne und mächtige Dämonin mit dem Unterleib aus giftigen Schlangen ranken sich zahllose Berichte von grausamen Toden und Versteinerungen. Der Kampf mit König Amaryd (siehe Seite 123), den der Herrscher zwar für sich entschied, aber mit dem Leben bezahlte und die Vergiftung des aktuellen Königs Arkos im Jahr 1028 BF haben zur

Überlieferung der fast unbesiegbaren Dämonin beigegeben. In anderen Legenden steht sie dem Namenlosen nahe und herrscht eines Namenlosen-Tages über die Trümmer Alverans.

Unergründlich sind die Berichte zur **Sphinx von Ras'La-masshu**. Die von der Bevölkerung ehrfürchtig als Shanja („Herrin“) bezeichnete Herrscherin lebt auf einer uralten Pyramide und besitzt hunderte Katzenwächter. Für Gunst, Orakel oder rechtlichen Rat werden allerlei Schätze und Tand an den Stufen ihrer Heimstatt geopfert, aber die Aufmerksamkeit der Weisen wird nur wenigen zuteil. Seit Beginn des Sternenfalls (siehe Seite 140) beobachten einige Aranier manchmal ein besonderes Leuchten des Mondes. Alte Legenden aus den Dunklen Zeiten erwähnen in Form von Prophezeiungen ähnliche Geschehnisse. Während Sternkundige das Leuchten als Erstarken der Mada deuten, blicken Historiker besorgt zurück. Zur besagten Zeit stand in Elburan ein Tempel des grünen Mondes. Dieser war **Shelhazan**, dem verräterischen Sohn des Phex, gewidmet (in einigen anderen Legenden als Shalzar bekannt). Von Experten wird jener als dämonischer Wanderer zwischen den Sphären bezeichnet und steht für verdorbene Heimlichkeit und ein finsternes Totenreich.

bei Gelegenheit unterstützen. In Zorghana preisen ihn einige unter dem Namen *Shulvor*.

In der Provinz Palmyramis fühlt sich die Dämonin **Aphasmayra** wohl. Die Anbetung von Rahkatza eröffnet ihr Möglichkeiten, unter falschem Namen neue Anhänger zu finden.

Zu den Widersachern zählen nicht nur Dämonen. Einige alte Gottheiten warten seit Ewigkeiten darauf, die Macht der Zwölfe zu brechen und die eigene Position zu stärken. Als vergessene Göttin der Kraft, der Jagd und des

Wettstreits gibt **Ankhatep** ihren Anspruch auf Macht nicht auf. Die mystische Darstellung als Sphinx mit acht Augen und Beinen hilft ihr insbesondere bei Verehrern auf dem Land, denen die plakative, fleischliche Darstellung bisweilen mehr Verständnis entlockt, als die abstrakten Ideale, die in den Stadttempeln gepredigt werden. Der intrigante **Bylmaresh** ruht ebenfalls nicht. Mit den Aspekten der Heimlichkeit und des Giftes sowie Skorpionsymbolik sucht er neue Anhänger unter den vielen Geheimgesellschaften Araniens.

Kirchen & Kulte

Das Königreich besitzt verschiedene einflussreiche Kirchen, die durch einige herausragende Geweihte ein Gesicht und eine Stimme erhalten (siehe Seite 116). Zu vielen Glaubensrichtungen gehören Orden und Gruppierungen, die Prinzipien der jeweiligen Gottheit darstellen und mit Leben füllen.

☛ **Praios:** ☛ *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus* besetzt das Amt des Wahrers der Ordnung Ordo Arania in Zorgan.

☛ **Rondra:** In Zorgan hat der rondragefällige **Orden der Donnerer** auf der Feste Donnersturm seit wenigen Jahren seinen Hauptsitz (siehe Seite 55). Als Meisterin des Bundes der Senne Süd vertritt ☛ *Telash Al'Yahi ay Baburin* die Kirche.

☛ **Efferd:** Die von Thorwalern abstammende ☛ *Asgri-ma Eilifsunni* ist die neue Meisterin der Brandung in Llanka.

☛ **Travia:** ☛ *Vater Rassan* aus Elburum unterstützt die Radjara von Elburum mit seinem Rat.

☛ **Boron:** Die **Marbiden** des Ordens zur Sanften Ruhe begleiten in Klöstern die Alten und Kranken bis zum Tod. Dabei nutzen sie unter anderem Rauschmittel, um die Schmerzen der Patienten zu lindern.

☛ **Hesinde:** Die begeisterte Forscherin ☛ *Deliah Alama* hat den Rang als Hohe Lehrmeisterin in Elburum inne.

☛ **Tsa:** Die **Tsaischa** sind eine Ausrichtung der Kirche nahe Jindir, die keine Tiere und keine Pflanzen zu sich zu nehmen, die durch Ernte absterben. Lediglich abfallender Ertrag wie Nüsse, Fallobst oder unbefruchtete, zurückgelassene Eier werden von ihnen verspeist, was einerseits zu einer speziellen Diät, andererseits zu neuen Blickwinkeln führt.

☛ **Phex:** Überregionale Bedeutung erhält der Listige über die Handelsorganisationen der **Mada Basari** und den neuen **Elburischen Bund** (siehe Seite 78). ☛ *Salamon ibn Dafar* wacht als Mondsilberner Rat über die Geschäfte der Mada Basari.

☛ **Peraïne:** Bei Verletzungen hilft der kompetente Orden der **Therbûniten**, benannt nach dem Heiligen Therbûn von Malkid, mit Hospitälern in Baburin und Zorgan weiter. Den gorischen Hauptsitz in Nasir Malkid führt die Hochmeisterin ☛ *Shila al'Aghra*.

☛ **Rahja:** Mit den aranischen **Rosenrittern** und **Säbeltänzern** haben sich zwei angesehene Orden den

Idealen der Schönen Göttin verschrieben. Die Säbeltänzer bewachen häufig Tempel. In Elburum lenkt die Rahjageweihte ☛ *Shanya ash Shaya* als Radjara die Geschicke. Der Abt des Kloster Sidi Rahjaschda in Palmyramis ist ☛ *Tulafef ibn Caysha*. Seit einigen Jahren steht ☛ *Nestario Daneios* dem Zorganer Rosengartens als Hüter vor, während die Geweihte ☛ *Yasmina sab-es-Sulef* als Koryphäe im Rahjasutra gilt. Als Rahjasutra-Meister beziehungsweise -Meisterin sind auch ☛ *Shifar, der Prächtige, ay Sidi Rahjaschda* und ☛ *Kalashra ay Palmyrabad* bekannt.

☛ **Kor:** In Baburin vertritt ☛ *Matakor* die Korkirche und hütet die *Dschadra al'Zul*.

☛ **Levthan:** Aus dem Djerim Yalet-Gebirge stammt ☛ *Kashra*, ein einflussreicher Priester des Widdergottes.

Der Orden der Rose

Der Orden geht auf den derzeitigen König Arkos zurück. Aufgrund der oronischen Bedrohung versammelte er Männer (und einige wenige Frauen) als Unterstützung im Namen der Schönen Göttin hinter sich, die ihm und den Lehren Rahjas die Treue schworen. Neben den notwendigen Fähigkeiten im Kampf gehört zu den Aufgaben der sogenannten Rosenritter, eine geliebte Rosendame (oder -buben) in Form von Kunst oder Worten zu preisen und zu erfreuen. Auf den Spuren des Heiligen Ascandear von Baburin ziehen die rahjagefälligen Kämpfer umher, um Heldentaten für ihre Liebste zu bestreiten, romantische Gedichte zu verfassen oder ein herzerweichendes Lied zu spielen. Der Laienbund besitzt keine einheitliche Tracht oder detaillierte Vorschriften zur Bekleidung. Als Zeichen des Ordens gilt das silberne Rosenamulett, das jedes Mitglied bei Eintritt erhält. Zutritt wird denjenigen gewährt, die sich den Prinzipien des Ordens verschreiben und die rondra-beziehungsweise rahjagefälligen Kenntnisse besitzen. Im Königreich haben die Rosenritter einen ausgesprochen angesehenen Ruf.

ZAUBEREI & HEXENWERK



»Die Wege der Magie in Aranien sind so vielfältig wie die Sprachen Baburins. Meine Heimat hat ein ausgesprochen ambivalentes Verhältnis zur Zauberei. Wie alle Tulamiden lieben die Aranierinnen Geschichten von fliegenden Teppichen, feurigen Dschinnen und magischen Waffen. Gegen Ende der glorreichen Herrschaft Rohals des Weisen, als die Magierkriege ausbrachen und gerade in Aranien schreckliche Verwüstungen anrichteten, hat sich jedoch eine hartnäckige Furcht vor Gildenmagiern in den Köpfen der Menschen festgesetzt. Die Illusionisten in Zorgan bilden eine Ausnahme. Sie sind beliebt beim Volk und ebenso am Hof. Kaum jemand nimmt sie ernst und sieht sie als Bedrohung.

Aus Erfahrung kann ich berichten, dass die Furcht vor Magiern nicht selten in Hass umschlägt. Im Moghulat wäre es undenkbar gewesen, Hand anzulegen an eine Magierin der Schule der Schmerzen. Kaum ist die oronische Staatsmacht abgeschafft, mussten die Absolventen und Lehrer der Akademie fliehen und konnten froh sein, nicht am nächsten Baum aufgeknüpft zu werden. Magier aus anderen Reichen betrachtet man mit Misstrauen und Angst, doch solange keine magisch verursachten Tragödien geschehen, kann sich auch ein mittelreichischer Gildenmagier in Aranien sicher fühlen.

Hexen werden im Mhaharanyat wie in kaum einem anderen Land geachtet. Weder werden sie verfolgt, noch verstecken sie sich vor den Augen der Praioskirche. Was auch nicht nötig ist, denn die Praioten haben in Aranien keinen großen Einfluss. Viele Töchter Satuarias, wie sie sich selbst nennen, sind angesehene Persönlichkeiten. Eine von ihnen war sogar Großwesirin und Sultana von Gorien. Allerdings war Dimiona eine Hexe und einige Schwestern folgten ihr, sodass die Menschen auch gegenüber Hexen vorsichtiger geworden sind.

Fast unbemerkt geblieben, aber doch erwähnenswert, sind die Majunas. Einige der akrobatischen Tänzer beherrschen eine ungewöhnliche Form der Magie, eine Art Magiedilettantismus. Sie wirkt in der Gewandung, die sie tragen und durch die Tänze, die sie aufführen. Ich bin keine Spezialistin für Tanzmagie, aber sie ist mächtig, da sie meist alle Zuschauer in ihren Bann zieht. Außer willensstarke Persönlichkeiten, wie mich.

Druiden, Animisten und andere Naturzauberer spielen in Aranien keine Rolle, sieht man vielleicht von den Ferkinastämmen der Gebirge ab. Geoden wirst du hier ebenso wenig begegnen, wie den Kristallomanten der Achaz.

Dafür sind die Gerüchte über die verborgenen Magierzirkel, von denen man sich hinter vorgehaltener Hand erzählt, wahr. Qabalyim nennt man sie. Ich bin ihnen schon begegnet. Mehr kann und darf ich dazu aber nicht sagen.«

—Khelbara ay Baburia, private Lehrmeisterin, ehemalige Oroni, 1037 BF



Zauberei & Alltag

Durch die Magierkriege und den Aranischen Exodus stehen die Aranier der Gildenmagie noch immer skeptisch gegenüber. Borbarads Rückkehr vor einigen Jahren hat die Lage nicht verbessert und Dimionas Oron brachte als weiteren Schrecken Dämonen und Daimonide hinzu.

In Aranien hat als einzige Magierakademie die Schule des Seienden Scheins nach den Magierkriegen weiterbestanden, welche **Illusionsmagier** und **Scharlatane** ausbildet, die beide bei den Araniern aufgrund ihres Unterhaltungswertes sehr geschätzt werden. Illusionen sind bei Volk und Adel gleichermaßen beliebt, sodass die Illusionszauberer in Gruppen mit Gauklern auftreten, aber auch als Hofzauberer einer Emira Anstellung finden.

Anderen **Gildenmagiern** geht man meistens aus dem Weg. Der Aranier weiß, dass er es mit gebildeten Frauen und Männern zu tun hat, doch die Geschichten von Dämonenbeschwörern, Kriegsmagie und totaler Verwüstung lassen den aranischen Händler nur einen vorsichtigen Umgang mit auswärtigen Magiern pflegen. Da außerhalb der Zorganer Magierakademie keine Gildenmagier ausgebildet werden dürfen, üben private Lehrmeisterinnen wie Khelbara ay Baburia ihre Tätigkeit ohne Erlaubnis aus (♡ 112).

Im Gegensatz zu den meisten Regionen Aventuriens verheimlichen aranische **Hexen** nicht, wer sie sind. Eine Tochter Satuarias zu sein, kann im Mhaharanyat sogar von Vorteil sein. In einigen Sippen gelten Hexe als Frauen mit hesindegeligen Kräften, die es nicht selten zum Sippenoberhaupt bringen oder ein Adelsamt bekleiden dürfen. In den größeren Städten gehen Hexen oft ihrer Arbeit als Sterndeuterinnen oder Alchimistinnen nach, auf dem Land sind sie Heilkundige und Gelehrte.

Statt Hexen verbergen sich hingegen die **Qabalyamagier** (♡ 150) vor den Augen der Öffentlichkeit. Die Qabalyim, Magierzirkel, die vor allem nach dem Aranischen Exodus entstanden sind, kennen die Aranier aus Gerüchten, aber viele zweifeln an deren Existenz. Kaum ein Aranier ist je bewusst einem Qabalyamagier begegnet, da diese sich niemals freiwillig zu erkennen geben. Neben Magiern und Hexen prägen vor allem die **Majunas** und **Sharisadim** das aranische Bild der Zauberei. Zwar wissen nur wenige Aventurier, dass hinter den Tänzen dieser Künstler echte Magie steckt, aber dass ein

Zaubertänzer sein Publikum „in den Bann“ ziehen kann, ist ein Ausdruck, der selbst im Mittelreich bekannt ist. Obwohl **Elfen**, anders als in den südlichen Tulamidenlanden, nicht immer sofort für Dschinne und Bewohner des Totenreiches gehalten werden, versuchen viele Aranier dennoch die spitzohrigen Besucher um die Erfüllung von Wünschen zu bitten oder eine Strähne ihres Haares zu erbeuten.

Druiden und **Geoden** wird man in Aranien kaum begegnen. Eine Ausnahme bildet der Raschtulswall, der für Druiden, die sich dem Erz, dem Feuer und dem Eis verschrieben haben, als Ort der Macht gilt. Zwergische Geoden leben vor allem in der Umgebung von Simiador, dem Bergkönigreich der Brillantzwerg.

Schelme gibt es in Aranien ebenfalls nur selten. Durch ihre roten Haare gelten sie allerdings als Glückskinder und sind gern gesehene Gäste – trotz potenzieller Schelmenstreiche.

Die Märchen Aranien sind voller magischer Wesen und obwohl ein Aranier nicht täglich einer übernatürlichen Kreatur begegnen wird, so ist es nicht unwahrscheinlich, dass ein Zorganer im Rosengarten der Stadt einen **Rosenschinn** (♡ 170) kennenlernt, ein Baburiner in der Nähe des Alten Waldes von einem **Königsskorpion** (♡ 85) angegriffen wird oder der Elburumer einem **Vertrautentier** mit seiner menschlichen Verbündeten über den Weg läuft. Gelegentlich mag es vorkommen, vor allem im Yalaiad und Elburien, dass überlebende **Daimonide** aus oronischer Zeit den Weg der Menschen kreuzen und für manchen Schrecken sorgen. Dies trifft vor allem auf die **Shadifritim** (♡ 178) zu, die sich eigenständig vermehren können.

Obwohl nur wenige Menschen Aranien mit Drachen verbinden, gibt es im Mhaharanyat eine stattliche Zahl von ihnen. An den Küsten sind es vor allem die Perldrachen, im Landesinneren zahlreiche andere große Arten, etwa Riesenlindwürmer, Höhlen- und Kaiserdrachen. Je näher man zum Raschtulswall reist, desto wahrscheinlicher ist es, am Himmel eines der fliegenden Ungeheuer zu entdecken. Irgendwo in Palmyramis soll es sogar ein **Waldkönigreich der Drachen** geben.

• Mehr über Sharisadim und Schelme erfährst du im Band **Aventurische Magie** oder im Regelwiki www.ulisses-regelwiki.de.

Magische Traditionen

Aranien ermöglicht den Kontakt zu vielen Magiegebanten. Neben den überall beliebten Hexen werden in Zorgan an der Akademie Gildenmagier und Scharlatane ausgebildet. Die Zaubertänzer sind mit den athletischen Majuna und betörenden Sharisadim auf Festen und am Hofe vertreten. Hinter verborgenen Mauern oder im Untergrund führen Belkelel-Paktierer ihre dunklen Praktiken durch.

Die Magierin aus Zorgan

Die Schule wurde während des Zeitalters der Kophtanim mit dem Schwerpunkt Illusion gegründet. Im Laufe der Zeit waren einige Anpassungen notwendig, um bis heute zu bestehen. Nach den Magierkriegen kamen der Bann gegen alle Gildenmagier in Aranien und der Exodus. Dabei entging die Akademie der Schließung, da sie als Gauklerschule auftrat und sich offiziell von der Zauberei lossagte. Im Geheimen bildete sie weiterhin Gildenmagier aus. Diese

Die Schule des Seienden Scheins in der Übersicht

Standort: Zorgan

Gilde: Große Graue Gilde des Geistes

Spezialgebiet:

Illusionsmagie

Bevorzugte Merkmale: Illusion

Spektabilität: Methessa ya Comari

Fachliche Reputation: Die Akademie ist das Zentrum der Illusionsmagie und besitzt diesbezüglich den höchsten Wissensstand. Aufgrund der starken Ausrichtung auf die Zerstreuung und des gemeinsamen Unterrichts mit Scharlatanen unterschätzen ausländische Magier häufig die vermittelten Kompetenzen. Ausgebildete Abgänger werden manchmal als magische Vergnügungsgaukler verspottet.

Besonderheiten: graumagische Illusionistenakademie mit Schwerpunkt Unterhaltung, eigener Zweig für Scharlatane



Ausrichtung hat die Schule bis heute geprägt. Bei der Auswahl der über 100 Zöglinge ist die Schule nicht sonderlich anspruchsvoll. Der größere Teil von etwa zwei Drittel fällt dabei auf männliche Schüler, da die sehr angesehenen Hexen meist begabte Mädchen unterrichten. Im Laufe der Zeit erfolgte die Spezialisierung in drei Fakultäten. Die *Königlich Aranische Akrobaten-, Schauspiel- und Possenreißer-Fakultät* kümmert sich um die Gauklertricks. Die Scharlatane gelangen in das *Spiegelkabinett der unterhaltenden Künste*. Am *Arkanen Institut der Phantasmagorie* findet die gildenmagische Ausbildung statt. Dabei beginnen alle gemeinsam und können schließlich eine Abschlussprüfung zum Scharlatan oder zum Gildenmagier ablegen. Für die Förderung der Kreativität oder als Inspiration stehen auch Ausflüge ins Ausland an. Die Ausbildung enthält einen stark praktischen Anteil, der von der passenden Kleiderwahl bis zur Bekämpfung des Lampenfiebers reicht. Deshalb geraten die theoretischen Bereiche teilweise in den Hintergrund. Für eine stärkere Forschung setzt sich die Spektabilität *Methessa ya Comari* (siehe Seite 109) ein. Wegen der vielen Freiheiten in ihrer Ausbildung, gelingt nur den disziplinierten Schülern der Abschluss. Die endgültige Prüfung ist auf einen ganzen Götterlauf angelegt und wird auf einem gewaltigen Fest abgenommen. Als Hofmagier oder magischer Unterhaltungskünstler sind die Zorganer Gildenmagier im Süden sehr angesehen.

Gildenlose Magier und Qabalyamagier

- Die gildenlose *Khelbara ay Baburum* erhielt ihre Ausbildung in der Heilmagie an der schwarzmagischen Schule der Schmerzen zu Elburum. Im Namen der Belkelel erfolgten dort grausame Experimente an lebenden Opfern. Den finsternen Weg hat die Lehrmeisterin inzwischen verlassen und sich auf den Pfad der Göttin *Tsa* begeben, in deren Zielen sie auch ihre Schüler in Elburum unterweist. Aufgrund ihrer Vergangenheit besitzen sie und ihr Unterricht in Aranen

nicht den besten Ruf. Bei der Lehre wird *Khelbara* von *Lajella*, einer Tochter *Niobaras*, unterstützt, sodass gute Verbindungen zur *Qabalya* bestehen. Die genauen Fähigkeiten sind auf Seite 132 aufgeführt.



- Dem Kampf gegen Dämonen hat sich **Shanada von Ben-Oni** verschrieben. Die sehr strenge Lehrmeisterin ist ursprünglich eine Abgängerin des dämonologischen Zweigs in *Rashdul*, hat aber die traditionelle Anwendung der Dämonologie verlassen. Ihre Kenntnisse ergänzte sie mit Kampffertigkeiten und -zaubern, um ihrer kleinen Schar an Schülern die Grundlagen einer erfolgreichen Dämonenjagd zu vermitteln. Nach dem Prinzip „Auge um Auge“ stärkt sie ihre Zöglinge im Beschwören der Wesenheiten und in der Widerstandskraft gegen deren Versuchungen.

Die *Qabalyim* sind Magier aus geheimen Sekten, deren Ursprung auf dem Aranischen Exodus beruht. Einige Magier verbargen sich im Untergrund und bildeten obskure Geheimbünde mit eigenen Zielen.

Zu den relevanten *Qabalyim* gehören:

- Die **Erben der Gräber** untersuchen alte Magiergräber und Katakomben nach Artefakten und historisch wertvollen Schriften. Ihr Ziel ist es, den Wissensschatz zu den Geheimnissen des Lebens und der Nekromantie zu erweitern. Die Hierarchie ist klar gegliedert, sodass auf den Großkophta absteigend der Hohe Rat, der Erkennende, Ahnende und Unwissende folgt. Ein stilisierter Totenkopf über schwebender Flamme ist das geheime Erkennungszeichen, das bei Nachrichten in Ornamenten versteckt ist. Den Rang des derzeitigen Großkophtas hat *Rafan ibn Hamach* (siehe Seite 118) inne.
- Die **Töchter Niobaras** wandeln auf den Spuren der namensgebenden Sternkundlerin und folgen ihren Hinterlassenschaften oder Prophezeiungen. Die ausschließlich weiblichen Anhängerinnen sind meist als Schreiberinnen, Astrologinnen, Gelehrte oder Kurtisanen tätig. Die Hierarchie ist flach gehalten. Über den einfachen Niobarastöchtern steht der Rat der Sternenschwestern. Der Kelch verkörpert das Zeichen der Gemeinschaft. Unter den Töchtern *Niobaras* ist *Seleminscha saba Khorenis* (siehe Seite 118) besonders angesehen.
- Ähnlich wie die magiehassenden Kreaturen möchten die Magier der **Nachtwinde** die Welt vom Fluch der Magie reinigen. Dabei planen sie rücksichtslose Anschläge auf andere Traditionen, gelehrte Gemeinschaften oder Artefakte, um ihre Ziele zu erreichen. Eine Nachbildung des namensgebenden Vogels aus roten Edelsteinen bildet das Symbol der Zugehörigkeit. Einzig das Zeichen des Nachtwinds, des Anführers, besteht aus einem Saphir.

Der Ordo Defensores Lecturia (Abkürzung ODL)

Die Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Pericum bilden die magische Garde oder bekämpfen im Namen der grauen Akademien finstere Umtriebe. Die Mitglieder tragen graue Roben mit rotem Skapulier und eine rote Haube. Auch Nichtmagiern steht die Gemeinschaft offen. Zu den vier Ordensburgen, die als Amtssitze der Großmeister fungieren, gehört Keshal Rohal in Anchopal. Das alte Gebäude ist der Hauptsitz des ODL in den Tulamidenlanden und war einst Teil der zerstörten Sternentorakademie. Bei der Machtergreifung Sultan Hasrabals verhielt sich der Orden neutral, sodass die Mitglieder in der Stadt nicht den besten Ruf genießen. Derzeit besetzt **Faredeon ibn Aylanora** (*994 BF, Khunchomer Magier, Sternkundler, zurückhaltend, Neffe der Emira von Tamaristan) die Rolle des Anchopaler Großmeisters.

Eine kleine Niederlassung der Grauen Stäbe existiert auch in Zorgan neben der Akademie unter der Leitung von **Myrsinion Kohlköchel** (*1002 BF, Magier aus Sinoda, schlanke Statur, ehrgeizig).

Die Anconiter

Die Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei des Anconius (Kurzform Anconiter) geht auf Anconius von Baburin, einen Abgänger der aufgelösten Schule des Immerwährenden Lebens, zurück. Der Gemeinschaft kann jeder beitreten, sofern man sich den strengen Regularien unterzieht. Daher gehört ein Großteil der magischen Mitglieder zur weißen Gilde. Die Anhänger des reisenden Heilerordens tragen einfache grüne Kutten. Eins der vier Hauptklöster steht in Baburin, das einen großen Kräutergarten zur Zucht von Pflanzen besitzt. Die Anconiter sind für ihre Offenheit und fehlenden Standesdünkel bekannt. Im Sinne der Heilung arbeiten sie häufiger mit anderen Traditionen zusammen. Vor kurzem wurde die Weißmagierin **Ghislaine Salvian** (*1006 BF, Schülerin des Hesindius Lichtblick, ansteckendes Lachen, untersetzte Figur), die einen intensiven Kontakt zu den Töchtern Satuaris pflegt, zur neuen Großmeisterin in Baburin gekürt.

Die fanatischen **Ilaristen** handeln in der Tradition der Sekte von Ilaris. In ihrer Philosophie sehen sie die Götter als mächtige Wesen, die nicht anbetungswürdig sind. Innerhalb der Qabalya organisieren sich die Anhänger in Zirkeln, sodass unterschiedliche Denkrichtungen und Ziele existieren. In der verwendeten Symbolik taucht häufig das Zeichen Xeledons für die Unvollkommenheit auf.

Zaubertänzer

Die aranischen Zaubertänzer heben sich vor allem durch zwei Tatsachen von ihren tulamidischen und novadischen Kolleginnen ab: Sie sind zu großen Teilen männlich und tanzen in Gruppen. Da zumeist den Frauen die wichtigen Aufgaben in Geschäften und Haushalt zukommen, sind die Männer freier in ihrer Wahl des Müßiggangs oder der Karriere, weshalb viele Künstler

und Kunsthandwerker in Aranien dem männlichen Geschlecht angehören. Der Tanz ist in Aranien eine sehr beliebte und verbreitete Kunstform, der sich insbesondere die Männer hingeben, sodass es nicht verwundert, dass sich aus den aranischen Volkstänzen eine eigene Tradition der Zaubertänzer entwickelt hat. Die Majuna sind Tanzgruppen von bis zu 13 Tänzern, von denen meist nur der Vortänzer magische Fähigkeiten besitzt. In seltenen Fällen tritt ein magischer Majuna allein auf, in der Regel wird er jedoch von mehreren Tänzern begleitet. Der berühmteste Majuna ist derzeit **Khenubaal Dragentod** aus Revennis, der mit zehn Beitänzern an den großen Höfen des aranischen Lebens auftritt. Die Tänze sind schnell und akrobatisch, versetzt mit waghalsigen Sprüngen, Saltos und Flickflacks. Vor allem Stocktänze wie „Rondras Mut“, die mit wirbelnden Stäben und stampfenden Schritten dargeboten werden, sind in



ihrer Dynamik deutlich kriegerischer als die Vorführungen der Sharisadim.

Aranische Sharisadim zeichnen sich durch besondere Eleganz und eine Körperbeherrschung, die sie zu lange gehaltenen, außergewöhnlichen Positionen befähigt, aus. Da die Zaubertänzerinnen jedoch fast ausschließlich allein auftreten, entwickelt jede einen ganz eigenen Stil, um sich von anderen Sharisadim und den Majuna abzuheben. Fast immer sieht man bei ihnen jedoch Anleihen zum aranischen Tempeltanz. Ein magisch begabtes Mädchen wird in Aranien nur selten zur Tänzerin ausgebildet. Da der Tradition der Hexen sehr viel Respekt entgegengebracht wird, braucht es ein überragendes tänzerisches Talent oder den unbeirrbaren Willen des Kindes, damit die Ausbildung zur Sharisad überhaupt infrage kommt. In der Folge werden umso größere Erwartungen an die junge Tänzerin gestellt.

Hexen

Aranische Hexen genießen ein Ansehen, von dem ihre Schwestern des Mittelreichs nur träumen können. Die Magie der Töchter Satuarias wird als traditionell-aranische Zauberei betrachtet, der Respekt und Achtung gebührt. Seit dem Ende der Magierkriege und dem Exodus der Gildenmagie aus dem Dornenreich, stellen Hexen daher die größte Gruppe der Zauberkundigen in Aranien. Die

am häufigsten vertretenen Schwesternschaften sind die Schönen der Nacht und die Schwestern des Wissens, die gerade in Städten für ihre Expertise gefragt sind. Längst nicht jede

Katzenhexe in Aranien ist eine Salonlöwin, die in den Palästen ein- und ausgeht.

Alle Schwesternschaften profitieren von der Wertschätzung, die ihnen entgegengebracht wird, und so findet man Hexen jeder Art in allen Gesellschaftsklassen und Lebensbereichen. Selbst manche Hexentanzplätze sind im Maharanyat nicht so verborgen und schwer zu erreichen, wie anderswo in Aventurien. Wenige Meilen südlich von Zorgan befindet sich sogar ein bekannter Tanzplatz in einem Olivenhain, von dem auch manch einfacher Bürger der Stadt zu berichten weiß. Die Trennung der Zirkel nach Schwesternschaften, die im Mittelreich vielerorts üblich ist, gestaltet sich in Aranien freier. Es gibt zwar einerseits genügend Zirkel, um überall einen zur Schwesternschaft passenden zu finden, andererseits sind viele aranische Hexen politisch oder gesellschaftlich sehr aktiv und finden sich in Zirkeln zusammen, die ihren Interessen und nicht ihrer Schwesternschaft entsprechen.

An berühmten Hexen mangelt es den Aranierinnen nicht. Die wohl berühmteste Hexe der letzten Jahrzehnte war die Moghuli ☼ *Dimiona von Zorgan*, die sich der Dämonin Belkelel hingab und ganz Elburien zum Moghulat Oron erklärte. Eine ganze Reihe Hexen ist ihr in dieser Zeit gefolgt und hatte offen die Verehrung Belkelels über die Satuarias gestellt. Seit dem Tod von Dimiona und dem Ende des oronischen Reiches existieren Zirkel dieser Art nur noch im Verborgenen. Die emotionale und häufig rachsüchtige Art der Töchter Satuarias sorgte dafür, dass ehemalige Anhängerinnen der Moghulin oft gewaltsam aus den Zirkeln vertrieben wurden. Ihr Name wird unter Hexen nur noch selten genannt, zu gerne möchte man diesen dunklen Teil der Geschichte vergessen. Schwestern, die früh ihren Vertrauten verlieren, behält man jetzt aber genauer im Auge, da dieses Erlebnis bei Dimiona sicherlich zu ihrem Fall beigetragen hat.

Eine lebende Legende unter den aranischen Hexen ist die ♠ *alte Korena*. Die alterslos aussehende Frau soll schon das Ende der Magierkriege mit eigenen Augen gesehen haben und ist unumstrittene Herrscherin über den Tanzplatz am See von Moribis, ganz in der Nähe ihres Heimes. Von der grausamen ♠ *Yassa* aus dem Farsh Uruch-Wald hat man dagegen seit Jahren nichts mehr gehört, es ist allerdings auch niemand zurückgekehrt, der in die Bergwälder vorgedrungen ist, in denen die bössartige Einsiedlerin leben soll.

In Zorgan gibt es gleich mehrere über die Stadtgrenzen hinaus bekannte Töchter Satuarias. ♠ *Tamura Mirhabosunya* ist eine Seherin von Heute und Morgen, die zahlreiche Mittelchen und Alchimika, sowie ihr Wissen über die Zukunft anbietet. Ihr Fokus liegt auf dem Tod, düsteren Vorhersagen und einem Interesse für Nekromantie – Aspekte, die sie in ihr gesamtes Auftreten einwebt. Die temperamentvolle Zorganer Katzenhexe *Asha al'Fhelya* (siehe Seite 110) kann sich seit vielen Jahren als oberste Hexe Araniens halten, obwohl ihre Vorherrschaft unter den Schwesternschaften immer wieder in die Kritik geriet. Die ehemalige Vorsteherin eines Zirkels mit Tanzplatz in Baburin, ♠ *Lessalina mit den unsichtbaren Händen*, hatte diesbezüglich weniger Glück. Sie wurde vor kurzem von der jungen Hexe ♠ *Tanaquil* abgelöst, die nun den gesamten nordaranischen Hexen der Fahrenden Gemeinschaft vorsteht. Die sonst schwerlich zu organisierenden Affenhexen scheinen zu großen Teilen dem Charme der jungen Frau zu erliegen. Ihr Vertrautentier Jehu, eine Sumpfranze, die größer als die zierliche Hexe ist, versprüht dagegen wenig von deren Fröhlichkeit.

In den Bergen von Djeristan in Palmyramis gibt es gleich gut ein Dutzend Hexenzirkel. Obwohl deren Shanja ♠ *Dhana sunya Oymira* sich vor wichtigen Ritualen und Hexennächten in eine schwarze Berglöwin verwandeln und Ritualopfer reißen soll, wird ihnen mit Ehrfurcht und Verehrung begegnet. Die Dienste der Zirkel im Namen des schlafenden Sumu-Sohnes Raschtul und des Mannwidders Levthan sollen, dem Glauben der Bevölkerung nach, den schlafenden Giganten davon abhalten, sich zu erheben und die Dörfer der Sterblichen zu Staub zu zermalmen.



RANG & NAMEN

»Oh, du Tochter der Unwissenheit. Wie kannst du die Geschichte von König Arkos dem Großen und seiner Königin Mygdonia nicht kennen? Hast du denn noch nie von seinen Heldentaten gehört? Er war einer der Mitbegründer des Theaterritterordens. Kennst du wenigstens König Amarayd, den Bezwiner der Shaz-Man-Yat? Auch nicht? Oh, Tochter der Unkenntnis, ich muss dir von ihnen erzählen. Aranien kennt so viele Helden und ihre Geschichten dürfen nicht in Vergessenheit geraten. Der Heilige Leomar von Baburin, der die Göttin Rondra im Streitwagenfahren herausforderte, Ascandear, auch aus Baburin und ebenfalls ein Heiliger, der der Göttin Rahja eine Statue erschuf, die so schön war, dass er sich in sie verliebte, Schukschum Turge, ebenso ein Heiliger und ... auch aus Baburin, der den Orkenhort entdeckte.

Und wenn du Tochter der Ungeduld noch etwas lernen willst, bleibe hier, setz dich und lausche, was ich über die Helden der heutigen Zeit berichten kann. Unser Mhaharan ist ein großer Held. Ihm gelang es als erstes, eine der gefürchteten Heptarchinnen, seine eigene Schwester Dimiona, einen Kopf kürzer zu machen. Unsere gute Mhaharani hat heilende Hände und Peraines Segen liegt auf ihr. Wo große Helden sind, sind auch immer große Schurken. Hast du jemals etwas von Rasulan, dem Sahib al'Asutra gehört? Ja, nur die wenigsten kennen ihn, aber jeder sollte ihn kennen. Er ist ein gefährlicher Mann, der sich den Erzdämonen, dem Namenlosen und ketzerischen Ilaristen verschrieben haben soll. Seine Kenntnisse der Magie sollen unübertroffen sein. Woran du ihn erkennst? Du wirst nie merken, dass du ihm begegnet bist. Er kann dich beobachten und benutzen und löscht anschließend jede Erinnerung an eure Begegnung aus. Manche Zeugen berichten von einem gutaussehenden Mann in den besten Jahren, der einen auffälligen Anhänger in Form eines Widderkopfes trug. Mehr ist über Rasulan aber nicht bekannt.

Und auch wenn erzählt wird, dass Dimiona, die Dreizehnmalverfluchte, tot ist, so gibt es Gerüchte über eine Erbin. Sie soll das Zeichen des Skorpions tragen und die Aufgabe haben, ein neues Oron zu gründen. Vielleicht stimmen diese Gerüchte nicht, aber was, wenn doch? Oh, Tochter der Gutgläubigkeit, wie wahrscheinlich ist es, dass nicht die eine oder andere Oronierin sich immer noch versteckt und auf bessere Zeiten hofft? Oder sogar Pläne schmiedet, Dimionas Machenschaften weiterzuführen? Oder noch schlimmer – die Heparchin aus den Niederhöhlen zu befreien? Die Wahrheit ist: Ja, es gibt solche Menschen, die so Unvorstellbares planen. Und sie können überall sein. Du könntest eine solche Schurkin sein, ich, die Königin. Wer weiß schon, was Menschen hinter ihrer Fassade verstecken.«

—Irhamar, bekannter Haimamud aus Zorgan, neuzeitlich





Arkos al'Nabab
Mhaharan Schah von Aranien

»Bei Rahja, schau in seine braunen Augen und du wirst versinken. Verfolge seine eleganten Bewegungen, die keiner Aranierkatze nachstehen. Höre seine Stimme und sie wird dich wie Samt umarmen. Der König befreite uns von der Knechtschaft Orons. Was für ein glücklicher Mann er sein muss ...«

Durch seine Heldentaten und Erscheinung ist Arkos al'Nabab das fleischgewordene Sinnbild eines guten Königs. Entgegen der Volkswahrnehmung musste der Mann, der schon immer Abenteuer, Luxus und Frauen liebte, einige Schicksalsschläge hinnehmen. Viele Jahre konnte er sich darauf stützen, dass seine Mutter die Amtsgeschäfte führte, danach seine Ehefrau Eleonora. Mittlerweile ist Arkos jedoch bewusst, dass er einen Teil der Verantwortung selbst tragen muss. Um Buße zu tun, geht er sklavisches den Staatsgeschäften und dem Aufbau des Heeres nach, um Aranien zu neuer Blüte zu verhelfen.

Oft stürzt er sich jedoch in waghalsige Unternehmungen und versucht Anchopal zurückzuerobern. Dabei möchte er keineswegs jeden Preis an Menschenleben zahlen. Vielmehr sieht er darin eine rondragefällige Beschäftigung und einen Zeitvertreib.

Volkes Stimme:

- + »Die Zeit grauer Wolken ist vorüber. Er lässt Araniens Sterne erstrahlen. Das verlorene Anchopal bringt er bald zu uns zurück.«
- »Dieser verwöhnte Schönling ist ein Träumer und Blender. Statt das Geld für prunkvolle Feste und Gewänder auszugeben, sollte er besser die offensichtlichen Gefahren des Landes beseitigen.«



Eleonora von Revennis
Mhaharani Schahi von Aranien

»Die Seele Araniens zeigt sich in unserer Königin. Eleonora mit den heilenden Händen bringt den Trauernden Hoffnung und hilft den Verwundeten. Das Land bereist sie, um von uns unsere Bedürfnisse zu erfragen. Sie stärkt das Reich und hält den König von übermütigen Abenteuern ab. Preiset die Schahi ...«

Niemand mag erraten, welches Leid die Königin traf. Manchmal wird sie von Wut und anschließender Lethargie über ihr Schicksal übermannt.

In frühen Jahren war Eleonora eine zurückhaltende und nach Peraines Willen lebende, junge Edeldame. Nie hätte sie sich träumen lassen, eines Tages den Thronfolger Araniens zu heiraten. Zwar war die Ehe mit Arkos zunächst nur eine politische Heirat, doch im Laufe der Jahre lernte Eleonora ihren Gemahl zu schätzen und dann zu lieben. Ihre Zurückhaltung nahm ab und sie führte ein rahjagefälliges Leben am Hofe.

In den letzten Jahren ist sie aber wieder zurückhaltender geworden. Sie hat sich von ihrem Sohn Amaryd entfremdet und überlässt viele Amtshandlungen ihren Wesiren. An anderen Tagen regiert sie wie früher, voller Elan und Selbstbewusstsein. Fast alle Bürger Araniens lieben die Königin mit den heilenden Händen noch immer, aber hinter vorgehaltener Hand hört man, dass sie während des Kriegs-der-35-Tage einem Schrecken begegnet ist, der ihre Seele stark belastet.

Volkes Stimme:

- + »Die Königin ist von Peraine gesegnet. Dieses Geschenk gibt sie an uns weiter.«
- »Früher kümmerte sich die Herrscherin mehr um ihr Volk. Die Schahi denkt zu sehr an ihre eigene Dynastie, dabei ist ganz Aranien ihre Familie.«



Kharibet III.
Radjar von Baburien

»Kharibet ist ein geschichtsträchtiger Name aus den Dynastien der Diamantenen Sultanate. Preiset den umsichtigen Radjar Baburiens, der sich nicht nur zu seinem tulamidischen Erbe bekennt, sondern auch an uralte Traditionen anknüpft.«

Kharibet III. wurde als jüngster Sohn des Fürsten von Revennis und Bruder der Königin geboren. Nachdem oronische Umtriebe den Ruf seines älteren Bruders schädigten, folgte er seinem Vater nach. Um den Ansprüchen seines Volkes gerecht zu werden und sich vom Mittelreich abzugrenzen, hat der Radjar seinen Krönungsnamen „Kharibet“ mit Bezug zum tulamidischen Erbe gewählt, was ihm einige Sympathien unter den aranischen Sippen einbrachte. Neben einem guten Gespür für politische Entscheidungen gehören urtulamidische Geschichte und Magie zu seinen Interessengebieten. In letzter Zeit sucht er im Rahmen seiner familiären Bindungen die Nähe zum Königshaus und seinem Neffen Amaryd.

Nach seiner Heirat mit der baburischen Stammesfürstin Baymara sind die Baburen überzeugt, dass der richtige Herrscher auf dem Thron von Baburin sitzt. In der Vergangenheit hatte man dem eher wenig nach rondrianischen Idealen strebenden Kharibet nicht zugetraut, das kriegerische Volk der Baburen derart zu begeistern.

Volkes Stimme:

- + »Endlich ein Herrscher, der uns versteht und Zeichen für die aranische Unabhängigkeit setzt.«
- »Vom jüngsten Sohn des Fürsten zum Radjar und guten Freund des zukünftigen Königs. Da mag jemand den Duft der Macht.«



Methellessa ya Comari
Spektabilität der Akademie des Seienden Scheins

»Melwyn Stoorrebrandt, Hofmagier der Garethher Kaiserin, Jikhbar al Kharechem, Spektabilität von Grangor, beides Abgänger der Zorganer Akademie! Folgt der Spektabilität und großen Phantasmoghula, Trägerin des Schwarzen Auges von Khunchom und Verfasserin des Liber Methellessae. Alle Wege stehen Zorganer Magiern offen – egal, was die anderen denken ...«

In ihrem Fachgebiet gilt die Zauberin als lebende Legende. Die Adlige hat als Preisträgerin, Erfinderin neuer Zaubersformeln, Artefakterschafferin und Spektabilität eine Karriere ohnegleichen erlebt. Seit einigen Jahren ist es sehr ruhig um sie geworden, denn die Magierin sucht nach der perfekten Illusion, die sie unsterblich machen soll. Dabei läuft ihr langsam die Zeit davon, denn die Konkurrenz im eigenen Haus wartet nur auf ein passendes Missgeschick.

Methellessa hat sich in den letzten Jahren oft mit reisenden Abenteurern getroffen und sogar hin und wieder Reisen unternommen. Fast scheint es so, als ob die umtriebige Meisterin der Illusionsmagie noch einen letztes großes Bühnenstück veranstalten will, bevor sie für immer abtritt.

Volkes Stimme:

- + »Mit ihr steht die Koryphäe der Illusion an der Spitze der Akademie. Wer könnte sie ersetzen oder es mit ihr in diesem Fachgebiet aufnehmen?«
- »Was für eine aufgeblasene Primadonna! Die hat ihren Zenit weit überschritten und sieht nur noch das fruchtbare Land, das zum Melken da ist.«



Asha al'Fhelya
Oberhexe Araniens

»Deine Tochter trägt den Funken der Magie in sich? Erwähne dies bei Sahiba Asha, der Meisterin der Porzellanfarben. Bald darauf wir dich eine freundliche Hexe aufsuchen. Hüte deine Zunge, wenn du andere Gründe für den Besuch hast, denn Aufschneider werden bestraft und vom Pech verfolgt.«

Die Oberhexe gehört zu den beliebten Porzellanmalerinnen und fertigt gegen saftiges Entgelt hochwertige Einzelstücke an. Ihr abstrakter Stil findet nicht überall Anklang. Innerhalb der Töchter Satuarias ist die Hexe für ihre temperamentvolle Umgangsart bekannt, die schon manche Schwester vor den Kopf gestoßen hat. Sie fördert die Ausbildung magisch begabter Mädchen durch Hexen, was den Qabalyim nicht besonders gefällt. Niemand ahnt, dass ihre Stilistik aus einem Missgeschick entstanden ist. Bei einer wichtigen Auftragsarbeit brach ihr Werkzeug und in der Not kamen die feinen Striche mit HEXENRKALLEN auf das Porzellan.

Wer die Oberhexe des Zorganer Zirkels auf seine Seite ziehen will, kann ihre Schwäche für Geschenke und Süßigkeiten ausnutzen. Edelstes Marzipan aus Paranjara kann die ansonsten temperamentvolle Katzenhexe meistens gewogen stimmen.

Trotz ihrer Fähigkeiten muss sich Asha mit einem halben Dutzend Konkurrentinnen herumschlagen, die ihr den Posten als Oberhexe neiden.

Volkes Stimme:

- + »Ich wollte schon immer ein Einzelstück nur für mich. Diese Eleganz und die klaren Linien haben mir sofort gefallen.«
- »Das soll Kunst sein? Meine vierjährige Nichte malt schönere Bilder, die sie nicht für etliche Dinare verkauft.«



Amaryd al'Nabab
Radjar von Zorghana und Prinz Araniens

»Höret, ihr Mädchen und Frauen. Wir haben einen jungen Prinzen, der zum Mann reift. Sucht er schon nach einer Rosendame oder einer zukünftigen Frau? Reist er deswegen mit seinem geschätzten Onkel Kharibet III. durch Baburien?«

Der zukünftige Herrscher Araniens lässt sich schnell begeistern. Er bewundert seinen Vater Arkos und seinen Onkel Assad für ihren Elan und ihre Heldentaten. Als Radjar von Zorghana übernimmt er erstmals politische Verantwortung. Den heimatlichen Palast verlässt Amaryd immer häufiger, um die Landstriche und die Bevölkerung Araniens näher kennenzulernen. Dabei entfernt er sich mehr und mehr von seiner Mutter, die ihm den Seelentausch verschweigt. Er versteht ihr distanziertes Verhalten nicht. An das Verschwinden seiner für tot erklärten Schwester Dassareth hat er nur bruchstückhafte Erinnerungen.

Amaryd ist immer von einem Dutzend Wesiren und Beratern umgeben, sodass es nur schwer ist, zu ihm vorzudringen. Dennoch liebt er, wie sein Vater, abenteuerliche Geschichten und lädt hin und wieder verdiente Helden ein, damit sie ihm von ihren Erlebnissen berichten. Gerüchten zu Folge bittet er jene Abenteurer gelegentlich um einen Gefallen, doch warum es dabei geht, ist nicht bekannt.

Volkes Stimme:

- + »Ihm gehört die Zukunft Araniens. Der Sohn von Arkos und Eleonora bringt die besten Voraussetzungen für eine guten Herrscher mit – Antrieb und Verstand.«
- »In dem Alter haben andere schon eine Ausbildung abgeschlossen oder ernähren eine Familie. Der Junge wird zu sehr im Palast verhätschelt.«



Shanya ash Shaya

Radjara von Elburien und Rahjageweihte

»Unser Ziel als Radjara ist es, den Willen der Göttin zu erfüllen und in Einklang mit den Wünschen von Mhaharan und Mhaharani zu bringen.«

Shanya ash Shayas Eltern stammen aus Khunchom und waren, wie sie selbst, Rahjanis. Ihre Ausbildung erhielt sie im Palmyrer Rahjakloster Sidi Rahjaschdi, wo sie lernte, durch Enthaltsamkeit den Wert der Ekstase zu steigern. Nach ihrer Ausbildung reiste die Geweihte einige Zeit durch Aranien, um während der Herrschaft Iphemias einen neuen Rahjatempel in Elburum als Zeichen der Liebe der Menschen zur Göttin zu erbauen. Dank Spenden der Elburumer gelang es der charismatischen Geweihten, die Summe zum Bau des Tempels aufzubringen. Nachdem die verschwenderische Sultana Jashild saba Dalilah als Sultana von Elburum abgesetzt wurde, fragte die Mhaharani Shanya, ob sie das Amt der Herrscherin übernehmen würde. Trotz Selbstzweifeln nahm die Lehrerin der Leidenschaft das Angebot an und regiert seitdem über ganz Elburien. In der einfachen Bevölkerung gilt die Radjara nicht nur als die charismatischste Frau Elburiens, sondern ebenso als gerechte und beliebte Herrscherin.

Volkes Stimme:

- + »Die atemberaubende Shanya ash Shaya zur Radjara zu machen, war die beste Entscheidung, die die Mhaharani treffen konnte. Sie ist großzügig, aber nicht verschwenderisch. Sie hört ihren Beratern zu, kann sich aber auch durchsetzen. Sie liebt die Menschen, so wie die Göttin.«
- »Eine Geweihte kann nicht zwei Herrinnen gleichzeitig dienen. Entweder dient man als Adlige dem Land oder als Geweihte der Göttin.«



Rashpatani al'Kira

Radjara von Palmyramis und Marzipanmeisterin

»Meine Tante war eine Frau von Format. Ihre Weisheit und ihr Kunstsinn haben Palmyramis erblühen lassen und dafür gesorgt, dass Frieden herrscht in diesem alveransgleichen Land. Ich möchte ihr Erbe bewahren und im Namen Rahjas Palmyramis zu einem Hort der Schöngeister und Liebenden machen.«

Rashpatani al'Kira (deren Geburtsname Kalishamin al'Kira ist) ist, wie ihre verstorbene Tante und früheren Herrscherin der Region, eine Liebhaberin der Kunst. Anders als ihre Tante ist Rashpatani jedoch ebenso an Politik interessiert, und sie weiß, dass Palmyramis ein Zankapfel vieler Mächtigkeitsgruppen ist. Sie betrachtet nicht nur die Ferkinas des Raschtulswall als Bedrohung, sondern nimmt auch die fehlende Loyalität und Eigensinnigkeit vieler Adhirajanim mit großer Sorge wahr. Ihre Cousine Rashpatane in Fasar und sie waren in ihrer Kindheit gute Freundinnen, doch da die Tochter der verstorbenen Radjara sich in der Thronfolge übergangen fühlt, sind beide Frauen zu erbitterten Konkurrentinnen geworden. Rashpatani versucht unter allen Umständen, den Frieden im Land zu bewahren und ist dafür bereit, Kompromisse einzugehen, Intrigen zu spinnen und Helden auszusenden.

Volkes Stimme:

- + »Das Land hat Glück, dass aus der Sippe der al'Kiras so mutige, kluge und schöne Frauen abstammen. Ich habe keinen Zweifel, dass die neue Radjara ganz wie die alte sein wird. Möge Rahja sie leiten!«
- »Rashpatani ist zu jung und unerfahren, um ein Radjara zu regieren. Sie wird noch schlimmere Fehler begehen als ihre Tante. Und dann werden die Ferkinas ihre Chance wittern und Palmyramis überfallen.«



Khelbara ay Baburia

Lehrmeisterin der Magie und Ex-Oroni

»Tut es weh, wenn ich zudrücke? Ja? Mach dir keine Sorgen, solange du Schmerzen hast, ist das Fleisch noch nicht abgestorben. Eine Amputation wird sich vermeiden lassen, aber einen Tag später hätte die Fäulnis eingesetzt und ich hätte deinen Fuß absägen müssen.«

Als Khelbara noch ein Kind war, entdeckte Rasulan von Oyandagh ihr magisches Potenzial, entriß sie ihrer Familie und begann, sie in schwarzer Magie auszubilden. Später führte Khelbaras Weg an der Seite ihres Meisters an die Schule der Schmerzen zu Elburum. Die belkelelgefällige Indoktrination Orons machte auch vor ihr nicht halt und sie diente dem Moghulat bis zu dessen Untergang. Nach einigen Jahren rastlosen Abenteuerlebens sorgte eine Nahtoderfahrung dafür, dass Khelbara sich für ein tsagefälliges Leben entschied. Noch immer verfällt die Magierin ab und an in oronische Denkmuster, jedoch versucht sie ihre Zauberkräfte mittlerweile zum Nutzen der einfachen Bevölkerung einzusetzen. In Elburum bildet sie deshalb Schülerinnen aus und versucht, bislang erfolglos, in die Schwarze Gilde aufgenommen zu werden.

Volkes Stimme:

- + »Ich habe schon von der Frau mit der Tätowierung im Gesicht gehört. Heilt für ein paar Hallah jede Krankheit. Ja, sie soll einst Oron gedient haben, aber das haben viele. Selbst die gute Sultana Iphemia.«
- »Dieser oronischen Dämonenbuhle kann man nicht über den Weg trauen. Sie schenkt dir im ersten Moment ein betörendes Lächeln, nur um dich später zu verraten oder dir in einem unachtsamen Moment einen Dolch in den Rücken zu stoßen.«



Rasulan von Oyandagh

Erbe der Magiermogule und Sahib al'Ashtara

»Das Reich der Magiermogule vom Gadang bestand Jahrhunderte. Und es wird aus dem Staub wiederaufstehen. Die Unwissenden müssen gelenkt werden, nicht von fernen Göttern, sondern von Menschen, die wissen, wie sie Macht am besten einsetzen.«

Der selbsternannte Sahib al'Ashtara (Tulamidyä: Meister der Magie) sah sich schon als Kind um sein Erbe betrogen. Als letzter Nachfahre des Geschlechts der Kashaniden, einer Sippe, die sich bis zu den Magiermogulen vom Gadang zurückverfolgen lässt, waren Rasulans Pläne immer mit der Errichtung einer neuen Magokratie verbunden. In Selem lernte er die Kunst der Zauberei angeblich von dem Verhüllten Meister Tubalkain. Später versuchte Rasulan, im Dienste Dimionas, seine Ziele weiter voranzutreiben und hatte in Erwägung gezogen, an der Seite der Moghuli zu herrschen, allerdings wurden seine Pläne von seiner ehemaligen Schülerin Khelbara durchkreuzt. In den letzten Jahren hat sich Rasulan von der Idee abgewandt, dass er in der ihm zur Verfügung stehenden Zeit ein neues Mogulenreich unter seiner Herrschaft errichten kann. Deshalb sucht er Wege, um sein Leben zu verlängern. Götter verehrt Rasulan nicht, allenfalls gegenüber Levthan hegt er Sympathien für dessen Wertschätzung der eigenen Lust. Seine gottlose Philosophie hat ihn in den letzten Jahren Kontakte zu verschiedenen Ilaristengruppen knüpfen lassen, von denen er sich erhofft, dass sie seinen Plänen wohlwollend gegenüberstehen.

Volkes Stimme:

- + »Er soll der Erbe einer alten Dynastie sein, ein mächtiger Zauberer, der viele Formeln aus längst vergessenen Zeiten beherrscht.«
- »Hüte dich vor ihm, sonst nimmt er dir dein Geld, deine Frau und deine Seele.«



Taref as'Sarjabaran
Wirt des Roten Kamels

»Oh Sahiba, tritt ein. Du wirst sehen, in meiner Stube wird es dir an nichts mangeln. Du brauchst ein sauberes Zimmer, damit dich Bishdaniel willkommenheißt? Tritt ein! Du möchtest dich von der Hitze des Tages bei einem Becherchen Reisschnaps erholen? Tritt ein! Du suchst Zerstreuung durch einen Majuna und eine Kabasflöterin? Tritt ein! Im Roten Kamel werden die Wünsche eines Reisenden im Handumdrehen erfüllt!«

Bereits seit vielen Jahren betreibt Taref as'Sarjabaran die Stadtkarawanserei Rotes Kamel in Zorgan. Der gebürtige Elburumer mit den leichten Glupschaugen floh, so wie der Rest seiner Familie, vor den Schrecken Orons in die Hauptstadt und gründete hier die wohl bekannteste Karawanserei ganz Araniens. Den traviagefälligen Eunuchen, der in einem dauerhaften Streit mit dem Wirt des Weißen Kamels – einer konkurrierenden Karawanserei – liegt, umgibt ein Nimbus von Geheimnissen. Er versorgt die Straßenkinder Zorgans mit Nahrung, damit sie ihm alle wichtigen Informationen zutragen, wodurch er so einige interessante Dinge weiß. Taref ist ein vorbildlicher Gastgeber, der ab und an Helden für kleinere und größere Aufgaben anwirbt und ein ausgezeichnete Kontaktmann ist.

Volkes Stimme:

- + »Nirgendwo in Zorgan, ach, nirgendwo in ganz Aranien wirst du einem traviagefälligeren Wirt als Taref as'Sarjabaran begegnen. Er liest dir von den Augen ab, was du begehrt.«
- »Ich habe einige üble Gerüchte gehört. In seiner Karawanserei soll es Ratten geben, der Eunuch hat überall kleine Kinderspitzel, die für ihn als Zuträger arbeiten, und Taref soll der Anführer einer Meuchlergilde sein!«



Jashild saba Dalilah
Harani von Yaisirabad

»Hol mir, beim Namenlosen, endlich meinen Hengst. Sonst setzt es Hiebe, Damara. Und bring mir noch einen Schlauch Wein. Und den anderen Hengst kannst du auch schon mal satteln.«

Als junge Frau diente Jashild in der Skorpiongarde Orons und nach dem Untergang des Moghulats der Iphemia von Narhuabad. Völlig überraschend ernannte die Mharani Jashild sogar als deren Nachfolgerin im Amt, obwohl allgemein bekannt war, dass die junge Frau aus der al'Mhanachi-Sippe weder weitsichtig handelt noch Talent für Politik besitzt. Allerdings hatte sie damals noch ihre strenge, aber politisch erfahrene Mutter Dalilah an ihrer Seite. Nach Jashilds Absetzung ein knappes Jahr später, kehrte sie in ihre Heimatstadt Yaisirabad zurück. Mit Shanya ash Shaya verbindet sie eine Feindschaft, in der es um persönliche Befindlichkeiten und Neid wegen des Radjaraamtes geht. Jashild lässt sich oft von Gefühlen leiten, trinkt viel und lässt sich gern hübsche Gespiele auf ihr Zimmer bringen.

Die unzähligen Gelage haben in den letzten Jahren Spuren hinterlassen. Dennoch gilt die Harani für viele Aranier noch immer als gute Partie. Jashild selbst feiert weiter als gebe es kein Morgen und interessiert sich nicht für einen Ehemann – außer für Ehemänner anderer Frauen.

Volkes Stimme:

- + »Die Harani weiß, wie man berausende Feste feiert. Als sie noch Sultana von Elburum war, floss der Wein in Strömen. Sie ist immer noch unverheiratet und die beste Partie im ganzen Mharanyat!«
- »Sie ist laut, ordinär und trinkt zu viel. Außerdem diente sie in jungen Jahren der Moghuli. Sie verehrt bestimmt immer noch die Ein und Einzige!«



Salamon ibn Dafar
Mondsilberner Rat der Mada Basari

»Phex mit dir. Setz dich und lass uns über deine Pläne sprechen. Ich habe gehört, du hast eine Geschäftsidee, bei der du die Hilfe der Mada Basari brauchst? Eine Art Startkapital? Gewiss kann ich mir vorstellen, dass wir uns einig werden, aber zunächst sollten wir klären, welche Gegenleistung wir von dir erhalten.«

Eine Bitte Salamon ibn Dafars auszuschlagen, wagen nur wenige Menschen. Das Mitglied des höchsten Gremiums der Mada Basari, des Mondsilbernen Rates, ist ein mit allen Wassern gewaschener Verhandlungspartner, der früher als der größte Konkurrent Sybias innerhalb der Händlerorganisation galt. Salamon kennt, dank eines großen Netzwerkes aus Zuträgern, viele Details über die Menschen, die er benutzen möchte oder mit denen er handelt. Bei aller Gerissenheit und seinem Machtstreben ist Salamon zuallererst Phex verpflichtet, hält sich an Vereinbarungen und würde nie gegen die Gebote des Gottes verstoßen. Neben seiner Arbeit gibt es nur eines, was der Mondsilberne Rat wirklich liebt: seinen Sohn Samir, der irgendwann in die Fußstapfen seines Vaters treten soll.

Volkes Stimme:

- + »Das Wort Salamons ist Gesetz. Er ist zwar ein harter Verhandlungspartner, aber er betrügt dich nicht.«
- »Der Mondsilberne Rat ist bestechlich und wirtschaftet nur in seine eigene Tasche. Wer bei ihm Schulden hat, muss sie auf den Rosenkreuzer genau zurückzahlen, oder Salamon schickt ihm ein paar Knochenbrecher auf den Hals.«



Shazarinja
Mutter der Skorpione

»Der Untergang Orons war bedauerlich. Niemals zuvor gab es eine glanzvollere Herrschaft. Die Moghuli war die würdigste Herrscherin, die es jemals gab und die es jemals geben wird. Freuen wir uns auf jene Epoche, wo die Ein und Einzige sie aus ihrem Paradies wieder nach Dere schicken wird.«

Shazarinja ist noch jung und erlebte das Moghulat Oron nur als kleines Kind. Sie ist die Tochter einer Tempelherrin und eines Sklaven, den ihre Mutter eigenhändig dem Schwarzen Wein opferte. Schon sehr früh hat sie beschlossen, dass man sich nehmen muss, was man will, oder man wird das gleiche Schicksal erleiden wie ihr Vater. Als das Moghulat unterging, nahm sich die oberste Skorpionschwester Tanamin Shazarinjas an und schürte ihren Hass auf die Gegner Dimionas. Nachdem Shazarinja Tanamin beerbte, entledigte sie sich ihrer Konkurrenz auf grausame Weise und ist nun die unangefochtene Anführerin der Skorpionschwesteren. Das Ziel der Mutter der Skorpione blieb jedoch unverändert: der Tod derjenigen, die Oron zu Fall brachten. Shazarinja sendet immer wieder Schwestern aus, um oronische Zirkel zu stärken und Rahjageweihete ermorden zu lassen.

Volkes Stimme:

- + »Wer zur Anführerin der Skorpionschwesteren wird, muss sich durch Härte, Skrupellosigkeit und Schläue auszeichnen.«
- »Irgendwo, verborgen in einem der Keller Elburums, verstecken sich die Überreste Orons. Ich habe gehört, unter den Anhängern der Moghuli soll sich eine Frau befinden, die ebenso wahnsinnig ist wie Dimiona von Zorgan selbst. Sie nennt sich Mutter der Skorpione, oder so.«

Weitere Personen

Adlige

♣ **Alim ibn Jikhaban** (*1020 BF, 1,65 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, flaumiger Bart, unerfahrener Emir, vertraut auf seine Mutter, bewundert Amaryd al'Nabab) ist der amtierende Emir von Floeszern. Der junge Mann ist politisch völlig unbedacht und überlässt alle Entscheidungen seiner Mutter ♣ **Mirjanna** (*1000 BF, Aranierin, 1,66 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, verwitwet, kompetente Politikerin, misstraut den meisten Männern, liebt ihren Sohn), die trotz Intrigen durch den

Floeszerner Hauptmann und den Palastwesir seit Jahren dafür sorgt, dass ihr Sohn an der Macht bleibt.

♣ **Baymara Banazirsunni** (*1019 BF, BF, 1,67 Schritt, braune Haare, grüne Augen, trägt gerne eine schillernde Rüstung, gutaussehend, intelligent und belesen, intrigant), die Emira von Ulashan und Gemahlin von Kharibet III. gilt als ausgezeichnete Kriegerin, die von ihrer Mutter *Banazir* die gelegentlich auftretenden Wutausbrüche geerbt hat. Dennoch gilt die Emira als

Emire Araniens

Baburien

Emirat Baburishan: Emir **Retoban ibn Djerion** (*997 BF, mittelreichische Vorfahren, entspanntes Gemüt, spielt gerne Garadan und Urdas) betrachtet sich als Mittler zwischen tulamidischem und mittelreichischem Aranien. Man sagt ihm nach, dass ihn nichts aufregen kann. Er gilt als einer der besten Freunde von Radjar Kharibet III., den er oft in Baburin besucht.

Emirat Aimarstan: Emira **Aischanka saba Neraida** (*1013 BF, gutaussehend, efferdgläubig, hängt alten Riten an, begnadete Schwimmerin) ist ihrer Mutter, die nach zwei Jahrzehnten freiwillig abdankte, auf den Emirathron gefolgt. Sie verfügt über hohes Ansehen bei den Aimaristani, da sie deren Traditionen hochhält. Ab und an kommt es zu Streitigkeiten mit dem Radjar und seiner Frau.

Elburien

Emirat Terilia: Emira **Azila saba Fadama** (*1010 BF, klein und zierlich, trägt Schmuckringe im Gesicht, besitzt herausragende Kenntnisse des Rechts), die Herrscherin von Terilia, ist ein gutes Beispiel für Herrschaft und den Einfluss der Frauen. Obwohl ihre Mutter eine Oronerin war und inbrünstig zu Belkelel betete, hat ihr die Mhaharani eine Begnadigung gewährt. Azilas Anteil an der Verschwörung ist nie angezweifelt worden, doch hielt sie sich aus den schlimmsten Machenschaften heraus, sodass das Königshaus ihr vergeben konnte.

Emirat Lhankashan: Emira **Shanazadra saba Raschula** (*968 BF, weiße Haare, viel Goldschmuck, Duckmäuserin) weist in ihrer Ahnenreihe so manchen Ferkina auf. Dennoch ist die alte Emira ruhig und zurückhaltend und hält sich an die Richtlinien der Mächtigeren. Unter der Herrschaft Orons sah sie weg und ließ Dimiona gewähren.

Emirat Shirgan: Emira **Raswani Shabrasunni** (*999 BF, kriegerisch, Ring am Nasenflügel, Vorurteile gegenüber Männern) ist eine typische Vertreterin des alten elburischen Adels. Sie stellte sich aber während des Kriegs-der-35-Tage auf die Seite der Aranier und wurde dafür mit dem Rang einer Emira belohnt. Sie ist eine blühende Anhängerin Eleonoras und streitet sich mit Emir Dschadir bei so ziemlich jeder Gelegenheit. Unter dem Adel gibt es eine Dauerwette, wann Dschadir und Raswani eines Tages heiraten werden.

Emirat Chaldena: Der Emir von Chaldena ist unter dem Adel Elburien ein echtes Novum: **Dschadir ibn Tulachim** (*995 BF, musikalisch begabt, versucht, Frauen zu beeindrucken, trägt einen viel zu großen Turban) wurde von seinem Freund König Arkos direkt eingesetzt, da die Emire von Chaldena während des Kriegs gegen Oron fielen. Er war früher ein Rosenritter und ist es im Herzen noch immer. Wenn er nicht Recht sprechen muss, reist er gerne nach Elburum oder zu seiner Angebeteten, der Emira Raswani, um sie mit Poesie zu beeindrucken.

Palmyramis

Emirat Tamaristan: Emira **Meriban saba Manjula** (*997 BF, dunkler Teint, Akoluthin der Rahja, begabte Tänzerin) entstammt einer traditionsreichen Familie, die noch vor einigen Jahrzehnten selbst zu den Großbauern der Umgebung zählte. Grenzkonflikte der Bauern regelt sie friedlich und vermittelt oft in Streitfällen ihrer Beyroune. Meriban ist als Viehzüchterin, Tänzerin und Weinliebhaberin zur Akoluthin der Rahjakirche aufgestiegen und war eine enge Freundin der verstorbenen Radjara Rashpatana.

Emirat Ghdanar: Die aus einer elburischen Familie stammende junge Emira **Umshanna Lailasunni** (*1010 BF, anmutiger Körper, hässliche Narbe quer über das linke Auge, liebt Pferde) wurde von Eleonora kurz nach dem Krieg-der-35-Tage als Verwalterin eingesetzt. Sie gilt als Vertreterin einer imperialistisch-matriarchalischen Sichtweise der Herrschaft, die noch aus der Zeit Orons geprägt ist, jedoch keine belkelelgefälligen Umtriebe zeigt. Sie gilt als Widersacherin des Emirs von Djeristan und würde ihn am liebsten zum Duell fordern.

Emirat Djeristan: Emir **Sharkhan Shârim-Shâr iban Rachwaq** (*974 BF, kräftig, einäugig, spricht nur Tulamida und Ferkina). Der Ferkina ist das Oberhaupt der Bân Karsham. Er ist ein wilder Kriegsfürst, der Rashpatani Abgaben vorenthält und ihr droht, die Minen des Landes zu besetzen.

Andere Radjarate

Die Radjarate Zorghana, Gorien und Yalaiaad weisen aktuell keine Emire auf, da sie entweder zu klein sind (im Falle von Zorghana) oder ihr Status zweifelhaft ist (Gorien als größtenteils besetztes Radjarat, Yalaiaad als ungesichters Land).

machtpolitische Taktikerin, die genau weiß, in welche Richtung sich der Wind dreht. Vor ein paar Jahren versuchte sie sogar am Zorganer Königshof den Mhaharan zu betören, der darauf allerdings nicht einging. Baymara wandte sich daraufhin beleidigt dem Radjar von Baburin zu und heiratete ihn.

🐾 **Marwamir von Revennis** (*1006 BF, 1,81 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, verschwenderischer Lebemann, dient Rondra und Ras'Ragh gleichermaßen) ist ein Verwandter der Mhaharani und ein berühmter Krieger aus Ommadababad, der in Keshal Hashinnah ausgebildet wurde. Er gilt als der begnadetste Streitwagenfahrer und Speerwerfer dieser Tage und wird vom einfachen Volk als großer Held gefeiert. Allerdings sagt man Marwamir eine gewisse Selbstverliebtheit und Verschwendungssucht nach. Legendar sind seine Streitwagenduelle mit anderen Kriegern in den Steppen Araniens.

Geweihte

🐾 **Asgrima Eilifsunni** (*1015 BF, Halbthorwalerin, 1,85 Schritt, schwarze Haare, blaue Augen, zahlreiche Tätowierungen von Walen, Delphinen und Ornamenten am ganzen Körper, liebt Spaziergänge am Strand, will unbedingt eines Tages ein Hjaldingerschiff nachbauen) wurde nach dem Rücktritt *Khorena Mondreios'* zur neuen Meisterin der Brandung ernannt. Die Tochter einer Thorwalerin und eines Araniers zürnt Swafnir, da der Walgott untätig blieb, als Llanka und Thorwasra von den Oronis erobert wurden. Asgrima wandte sich daraufhin Efferd zu und machte Llanka zum Sitz der Meisterin der Brandung.

🐾 **Deliah Alama** (*993 BF, 1,75 Schritt, kurze schwarze Haare, braune Augen, Tränensäcke, schläft viel und wirkt geistig abwesend) leitet als Hohe Lehrmeisterin den Hesindetempel in Elburum. Über die Jahre hinweg konnte sich Deliah zwar viel Wissen über alte aranische Gottheiten, Kulte und die Sekte von Ilaris, sowie oronische Geheimnisse aneignen, aber sie gibt dieses nur an diejenigen weiter, die ihr und der Hesindekirche einen Gefallen tun.

🐾 **Kashra** (*1010 BF, Ferkina, 1,67 Schritt, schwarze Haare, grau-grüne Augen, riecht nach Esel, aufgeschlossen gegenüber Nichtferkinas) gilt als der oberste Levthanspriester der Ferkinasippen des Djerim Yalath-Gebirges. Vor wenigen Jahren nahm er den Ruf seines Gottes wahr und konnte von heute auf morgen Wunder vollbringen. Er weiß selbst nicht, warum er diese Kräfte hat, aber er hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Grund herauszufinden und die Mysterien des Levthan zu studieren.

🐾 **Vater Rassin** (*1000 BF, 1,68 Schritt, schwarze Haare, gepflegter Vollbart, schwarze Augen, steigert sich in seine Predigten hinein, verehrt den Heiligen Badilak) ist der wohl einflussreichste Traviageweihte Araniens, wohnt in Elburum und unterstützt als Beraterin Radjara Shanya ash Shaya. Das ungewöhnliche Paar, eine

Rahjani und ein Traviageweihter, sorgen in der Stadt für allerlei Gerüchte. Nichtsdestotrotz ist Vater Rassin darum bemüht, bislang unentdeckte oronische Kultisten zu finden und sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen, nachdem der ehemalige Traviatempel Elburums unter oronischer Herrschaft als Bordell missbraucht wurde.

🐾 **Tulafef von Damaristan** (*992 BF, 1,86 Schritt, Glatze, schwarze Haare, grüne Augen, dicklich, isst gerne und gibt philosophische Ratschläge), der Abt des Palmyrener Rahjaklosters Sidi Rahjaschdi, genießt seit vielen Jahren großes Ansehen innerhalb der Rahjakirche und darüber hinaus. Der korpulente Abt hat sich weniger der körperlichen Liebe als vielmehr dem mystischen und seelenheilerischen Aspekten seines Kultes verschrieben. Er war der Ausbilder der heutigen Radjara von Elburien und außerdem derjenige, der sich fast ein ganzes Jahr lang um die Erholung des Königspaares gekümmert hat.

🐾 **Shila al'Aghra** (*978 BF, 1,78 Schritt, schwarze Haare mit grauen Strähnen, graue Augen, bodenständig, pragmatisch, politisch erfahren), die Hochmeisterin der Therbûniten, war vor ihrer Absetzung die letzte Herrscherin von Gorien. Der Mhaharan selbst entschied jedoch in einem persönlichen Gespräch mit ihr, dass er selbst die Verwaltung über Gorien übernehmen wird, bis Anchopal zurückerobert ist. Seitdem konzentriert sich Shila von Nasir Malkid auf wieder voll und ganz auf die Leitung des Ordens.



🏹 **Matakor** (*997 BF, 1,83 Schritt, Glatze, braune Haare, schallendes Lachen, narbenübersäter Körper) bewacht den Korschrein im Baburiner Rondratempel. Er gilt als Korgeweihter der Tat und ist oft unterwegs, wenn Gläubige seiner Hilfe bedürfen. Matakors Stärke liegt nicht nur in seiner überlegten und taktischen Art, sondern auch in seinen Armen. Er soll einen leibhaftigen Zant mit seinem Korspieß durch die Wand eines Hauses geschlagen haben.

🏹 **Nestario Daneios** (*1009 BF, Zyklopäer, 1,75 Schritt, geölte schwarze Haare, spielt gerne Garadan) ist seit 1035 BF der Tempelvorsteher des Rahjatempels zu Zorgan und Hüter des Rosengartens. Der Zyklopäer betrachtet sich als Mittler zwischen dem tulamidischen und güldenländischen Ritus. Seine ruhige Art macht ihn als Gesprächspartner beliebt und er gilt bei jeder Wahl zum Geliebten der Göttin als heimlicher Favorit. Von ihm stammt zudem das Rahja-Vademecum, ein kleines Büchlein für reisende Rahjageweihete.

🏹 **Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus** (*970 BF, Mittelreicher, 1,79 Schritt, Glatze, graue Augen, konservativ und traditionell, Hamsterbacken), der Wahrer der Ordnung Araniens, ist der Bruder der Gräfin von Albenhus, seit vielen Jahrzehnten aber bereits wegen seines Amtes in Zorgan. Seine traditionellen Ansichten sind in Aranien nicht das Maß aller Dinge und sein Einfluss erstreckt sich vor allem auf die Untertanen mit mittelreichischem Erbe. Gerowins Ambitionen, Aranien zu einem praiosfrommen Landstrich zu machen, sind allerdings ungebrochen.

🏹 **Yasmina saba-es-Sulef** (*1015 BF, schwarze Haare, grau-grüne Augen, gutausehend, gebildet, mutig) ist eine Rahjageweihete, die immer wieder in Abenteuer in Aranien und ihrer Wahlheimat Belhanka verstrickt wird. Sie hat zahlreiche Kontakte zu hochgestellten Persönlichkeiten Araniens und des Horasreiches, ist bekannt für ihre Kommentierung des Rahjasutras und gilt als warmherzige Zuhörerin.

🏹 **Telash Al'Ayahi ay Baburin** (*1002 BF, 1,92 Schritt, lange schwarze Haare, hellbraune Augen, muskulös, Schmucknarben auf den Wangen, freundlich, tolerant und spirituell gefestigt), trat 1040 BF die Nachfolger ihrer Adoptivmutter Bibernell von Hengisford als Meisterin des Bundes der Senne Süden an. Zuvor stand Telash dem Dreiertempel der Rondra in Baburin vor. Die junge Geweihte der Rondra ist sich ihrer herausfordernden Aufgabe bewusst, wurde von Bibernell aber jahrelang darauf vorbereitet.

🏹 **Kalashra Sulaminsunya** (*999 BF, 1,69 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, mit zahlreichen Schmuckringen und Silberketten geschmückt, lose hochgebundene schwarze Locken, rahjagefällige Rosentätowierungen am unteren Bauch, sonst meist nackt, exhibitionistisch veranlagt) ist eine bekannte und

rechtschaffene Rahjasutra-Meisterin, die von Ort zu Ort zieht, um Rahjas Wunder zu ergründen und ihre Tochter 🏹 **Ajula** (*1021 BF, 1,66 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, wie ihre Mutter mit zahlreichen Schmuckringen und Silberketten geschmückt) in die Philosophie der Rahjasutra-Lehren einweist.

Stammesfürsten

Madanyani: Kharibet III. (siehe Seite 109) ist bei den Madanyani äußerst beliebt, da er im Gegensatz zu seinem Vater versucht, die alten Traditionen der Baburen und Tulamiden wieder aufleben zu lassen.

Ulashani: Baymara Banazirsunni (siehe Seite 115) hat die Ulashani durch ihre Hochzeit mit Kharibet näher an die Madanyani gebunden, was einige Traditionalisten ihres Stammes erboste.

Aimaristani: Yadil ibn Rondrian ay Sara (*990 BF, 1,78 Schritt, graumeliertes Haar, grüne Augen, korpulent, baburischer Akzent, hat eine Schwäche für schöne Frauen) fühlt sich eher zu Phex hingezogen als zu Rondra. Der begabte Händler ist ein schwieriger Verhandlungspartner, der alle Tricks und Kniffe anwendet, um seinem Stamm Vorteile zu verschaffen.

Kahraman: Azral ay Teralkira (*1011 BF, schwarze Haare, braune Augen, hervorragende Bogenschützin, betrachtet Sybia al'Nabab als Vorbild) ist eine politisch bedächtige Stammesfürstin, die ihre Leute aus kriegerischen Angelegenheiten heraushalten will. Vor ein paar Jahren suchte sie ein Tsakloster aus, um dort durch die Zeremonie des Geschlechterwechsels ihren Geist mit ihrem Körper in Einklang zu bringen.

Sinsalya: Kashban ibn Sieghelm (*1008 BF, 1,80 Schritt, braune Haare, blaue Augen, liebt Balladen, jagt seit Jahren den Aranischen Fuchs), betrachtet seine Rolle als Stammesfürst skeptisch und übt seinen Einfluss mittlerweile kaum noch aus. Nur wenn es darum geht, Frieden zu halten oder mit den anderen Stammesfürsten zu verhandeln, sieht er sich genötigt, seine unliebsame Rolle einzunehmen.

Zauberer

🏹 **Fadima Dschalefsunni** (*1012 BF, braune Haare, grüne Augen, Pockennarben, exzellente Demagogin) dient dem Wesirrat von Llanka als Rechtskundige. Sie versucht zusammen mit den Herrscherinnen der Stadt, für Ruhe und Ordnung zu sorgen und viele Erfolge der letzten Jahre gehen auf ihr Konto. Durch ihre weitreichenden Kenntnisse der aranischen Gesetze und des Codex Pax Aventuriana, wird sie häufiger auch in andere Städte gerufen.

🏹 **Lajella Kalefsunni** (*995 BF, 1,82 Schritt, schwarze Haare, braun-grüne Augen, strenger Blick, seufzt ständig, Vorurteile gegen Männer) ist eine Tochter Niobaras, die von der Qabalya angewiesen wurde, die Magierin Khelbara zu beobachten. Khelbara und Lajella sind mittlerweile gute Freundinnen geworden und unterrichten zusammen in Elburum Straßenkinder in Magie. Sie ist eine hervorragende Hellsichtmagierin und Astrologin,

die ihrer eigenen Qabalya in mancher Hinsicht kritisch gegenübersteht.

🏰 **Rafan ibn Hamach** (*950 BF, 1,62 Schritt, grauer Haarkranz, grüne Augen, gebrechlich, jähzornig) ist der geheime Großkophta der Qabalya Erben der Gräber. Seit Jahren versucht er, seinen Tod hinauszuzögern und sucht nach Möglichkeiten, sich zu verjüngen. Der reiche Medicus und Magier wohnt mit seinen Dienern in Zorgan und hat mittlerweile einen Großteil der Aufgaben als Großkophta an andere Mitglieder der Qabalya abgegeben.

🏰 **Seleminscha saba Khorenis** (*975 BF, 1,62 Schritt, graue Haare, graue Augen, herausragende Sterndeuterin und Hellsichtmagiern, fürchtet sich vor der Zukunft), das angesehenste Mitglied der Töchter Niobaras, lebt seit Jahrzehnten am Zorganer Königshof als Astrologin. Sie hat die Entstehung Orons schon zwei Jahrzehnte vor Gründung des Moghultas vorhergesehen. Aufgrund einiger Prophezeiungen Niobaras glaubt Seleminscha, dass bald eine Zeitenwende eintreten wird: entweder zum Guten, oder zum Untergang der Welt. Der Sternenfall ist für sie das erste Anzeichen der Zeitenwende.

Sonstige

🏰 **Lanzyber ibn Bastrabal** (*1015 BF, 1,70 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, meisterlicher Lyriker und Lautenspieler, verführt gerne Frauen und Männer) steht als verdienter Rosenritter dem Schah sehr nahe und reist für ihn durch ganz Aranien. Neben seiner Begabung für die Laute und einer lieblichen Stimme ist Lanzyber auch im Kampf geschult. Seine größte Fähigkeit besteht jedoch darin, lyrische Texte höchster Qualität zu verfassen, die meist von seinen oder den Abenteuern des Königs handeln.

🏰 **Ishannah al'Kira** (*995 BF, 1,66 Schritt, schwarze Haare, grau-grüne Augen, gewandt, bewahrt stets Stil und Etikette) ist eine der bekanntesten Balayan-Sahiba (Tulamida: Schwertmeisterin) ganz Aventuriens. Die großgewachsene Frau ist trotz ihres Alters eine noch immer gewandte Kämpferin, deren Ruhm zahlreiche Schülerinnen (und seltener: Schüler) anzieht. Sie unterrichtet in einer kleinen Schule in Elburum im Kampf mit Säbel und Kriegsfächer, sowie Kalligrafie und Etikette.

🏰 **Harkan iban Sharkhan** (*1010 BF, 1,64 Schritt, braune Haare, Vollbart, graue Augen, ausgezeichnete Reiter, großes Ansehen unter Ferkinas, liebt korpulente Frauen), einer der jüngeren Söhne von Emir Sharkhan Shârim-Shâr iban Rachwaq, steht seinem Vater in Skrupellosigkeit in nichts nach. Er versucht, aus dem Schatten seines Vaters zu treten, geht brutal gegen Konkurrenten vor und steht im Verdacht, gemeinsame Sache mit Ferkinas zu machen, die palmyrische Dörfer überfallen. Sein Vater lässt ihn gewähren und Harkan ist bislang auf niemanden gestoßen, der ihn in die Schranken gewiesen hätte.

🏰 **Alaya el-Sulchama** (*1012 BF, 1,66 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, ungestüm, wagemutig, auf dem linken Auge blind), die neue Hazari Araniens, ist die Tochter einer Harani aus dem Baburiner Umland. Sie wurde in Keshal Hashinnah ausgebildet und gilt als exzellente Taktikerin, die von ihrem Streitwagen aus eine Schlacht lenken kann. Ab und an gilt sie als zu ungestüm, doch ihr Erfolg spricht für sie. Derzeit ist sie oft in Gorien unterwegs und befreit Dörfer von den novadischen Eroberern. Einen Angriff auf Anchopal lehnt sie noch ab, da die zur Verfügung stehenden Truppen ihrer Meinung nach nicht ausreichen.

🏰 **Tiros Artag „Der Aranische Fuchs“** (*963 BF, Mittelländer, 1,67 Schritt, schwarze Haare, braune Augen) ist ein seit Jahrzehnten gesuchter Räuberhauptmann, der das Grenzgebiet zwischen Trollzacken und Raschtulswall unsicher macht. Einen Teil seiner Beute verschenkt er an arme Bauern, was ihm große Sympathie entgegenbringt – und Hilfe durch die Beschenkten. Gerüchten zufolge ist Tiros schon vor Jahren gestorben, seine Bande hat sich einen neuen Anführer erwählt, der seine Arbeit fortsetzt.

🏰 **Reinmar von Hagenau ay Bakrachal, Rosenritter** (*996 BF, unersetz, dunkelblonde Locken, grau-blaue Augen, romantischer Rittersmann) entstammt einer gebürtig tobrischen Adelsfamilie, die dem Herrscherhaus seit der aranischen Unabhängigkeit treu ist. Er verehrt Rondra und Rahja gleichermaßen, idolisiert den Mhaharan und liebt die hohe Minne durch ehrfürchtige Anbetung von Höhergestellten, aber auch die körperliche Liebe. Reinmar kann allein oder mit einem Knappen angetroffen werden, während er mit der Laute um ein Herz wirbt. Außerdem hilft er dem einfachen Volk oder Rahjadienern vielerorts heldenmütig und häufig etwas unbedacht mit Zweihänder, aranischem Säbel und Dschadra gegen Schrecknisse und kann dabei jede Hilfe brauchen. Er verfügt über großes Wissen zu den Sagen des Landes und den düsteren Versuchungen, denen seine Bewohner seit unvordenklicher Zeit zu trotzen versuchen. Reinmars ewiger Konkurrent Lanzyber misst sich bereits seit Jahren erfolglos mit dem altgedienten Ritter.



MYTHOS & HISTORIE



»Gleich ob »Haranija« oder »Mhaharanyat«, beides sind nur unterschiedliche Konzepte der gleichen Idee, die die Menschen dieses Landes durch die Zeiten getragen haben, ohne sich jemals von ihr zu verabschieden: ein freies und unabhängiges Aranien, lebend von dem Reichtum seiner Felder, geschützt von seinen Helden und all den schönen Dingen zugewandt, die uns Herrin Rahja schenkt. Diese Idee ist es, durch die der Verlauf der aranischen Geschichte zu verstehen ist. Je mehr sie verwirklicht wurde, desto glorreicher erging es unserem Land, desto größer war der Wohlstand, desto erinnerungswürdiger waren die Heldengeschichten und desto mehr blühten Kunst und Wissenschaft.

Das lässt sich von Anfang an zeigen. In den ersten Jahrhunderten nach dem Beginn der menschlichen Zivilisation bauten fünf Völkerschaften erste Städte und Kulturen in unserem Land auf. Während die Babur Nebachoya Schutz vor den Wilden und Monstrositäten des Nordens boten, konnte am Barun-Ulah und auf der Elburischen Halbinsel das Land urbar gemacht und die Grundlage für alles Kommende gelegt werden. Mit den Skorpionkriegen gelangten die Stämme dann aber unter die Macht der Magierrmogule. Aranien wurde in einen Krieg zwischen Khunchom und Fasar hineingezogen, dessen Folgen den gorischen Landesteil bis heute beeinträchtigen. Doch auch nach dem Ende dieses Krieges darbtten die Aranier unter der Knute der Diamantenen Sultane.

Die Zeit, in der Aranien wieder größere Eigenständigkeit erreichte, war dann die Zeit der großen aranischen Seefahrerinnen, die auf ihren schnellen Schiffen für die Freiheit der Waren kämpften und im Süden die Stadt Sylla gründeten. Wenig überraschend, dass mit neuerlicher Khunchomer Kontrolle auch die »Dunklen Zeiten« über Aranien kamen. Erst mit der Unabhängigkeit in der Mondsilbernen Zeit brach dann die Blüte unseres Landes an, in der unsere Vorfahren unter weisen Herrscherinnen und geschützt von großen Helden reich wurden und sich Kunst, Kultur und Wissenschaft widmeten. Das Ende dieser Zeit kam, als die Garether Kaiser den Tod vieler Helden im Kampf gegen die dämonische Zofe der Niederhöllen ausnutzten. Jahrhunderte lebten die Aranier unter dem Befehl der Kaiser und erst mit der jetzigen Unabhängigkeit kamen die neuen Heroen, die die Namen Sybia, Arkos, Eleonora und, manche fügen diesen Namen hinzu, Reinmar tragen, zum Vorschein – oder umgekehrt, je nachdem, wie man dies sehen möchte.«

– Rosenritter Reinmar von Hagenau bei dem Versuch, eine gebildete Geliebte zu beeindrucken, Sommer 1038 BF



Die Geschichte des Dornenreichs

Die Geschichte Araniens erklärt sich, ebenso wie seine Kultur, aus dem Wechselspiel tulamidischer und mittelländischer Einflüsse. Als verhältnismäßig kleine Region stand Aranien zunächst unter der Vorherrschaft der patriarchalisch geprägten südlichen Tulamidenlande und war später Teil des mittelländischen Gareth Kaiserreichs. Dazwischen lagen Zeiten der Unabhängigkeit, vor allem einige Jahrhunderte um den Fall Bosparans und nun wieder seit etwa einem halben Jahrhundert, die als Blütezeiten der Region betrachtet werden.

Geschichtsschreibung in Aranien

Eine geordnete Geschichtsschreibung mit vielzähligen schriftlichen Quellen findet sich erst seit der Eingliederung Araniens in das Kaiserreich im Jahr 255 BF. Bis dahin wurde die aranische Geschichte, der tulamidischen Kultur entsprechend, durch die Erzählungen von Haimamudim wiedergegeben. Diese Märchenerzähler, die in Aranien sehr häufig Frauen sind, haben es zur Kunst erhoben, prägende oder auch nur bemerkenswerte Ereignisse in spannende Geschichten zu kleiden und ihrer Zuhörerschaft zugleich als Unterhaltung und Belehrung darzubieten. Die Geschichten wurden dabei unter den Haimamudim von Lehrerin zu Schüler über Jahrhunderte weitergegeben. Gute Haimamudim kennen unglaublich viele Geschichten. Der Form halber bleibt aber immer etwas Unsicherheit, was bei der ersten Fassung der Erzählung der wahrheitsgetreuen Bildung und was der erbaulichen Unterhaltung diene oder was vielleicht sogar erst später zu welchem Zwecke hinzugefügt wurde. In der Gareth Zeit sind viele dieser mündlichen Überlieferungen verschriftlich und archiviert worden. In dieser Form befinden sie sich sowohl in den Archiven der großen Höfe, aber ebenso im Bestand privater Sammlungen oder kirchlicher Bibliotheken. Dort stehen sie Seite an Seite mit Chroniken und Aufzeichnungen aus mittelländischer Zeit. Um die Aufzeichnung und Bewahrung der aranischen Geschichte haben sich in jüngster Zeit insbesondere die Ritter des Rosenordens verdient gemacht. Mehrere von ihnen haben Versuche unternommen, die aranische Geschichte als groß angelegtes Epos zu erzählen, mitunter sogar in Versform. Während

ihrer Reisen durch die Region sammeln sie dafür Erzählungen und Berichte, um unter ihnen die erzählenswerten Informationen auszusuchen. Freilich geschieht dies bei ihnen unter einem künstlerischen Gesichtspunkt, nämlich der zugleich Rahja und Rondra zugewandten Erzählung von aranischen Helden und Heldinnen, die das Land gegen alle Widrigkeiten durch die Zeit zu seiner heutigen Blüte geführt haben.

Die Herrscherinnen Araniens

Aranien war lange Zeit Teil des Diamantenen Sultanats und später des Gareth Kaiserreichs. In dieser Zeit herrschten über Aranien die Satrapen der Sultane aus Khunchom und die Fürsten der Gareth Kaiser, die zugleich die Königswürde über Aranien annahmen. Obwohl in diesen Zeiten die Herrscherinnen selbst, langer Tradition gemäß, die Macht an die von ihnen selbst ausgewählten Schwiegertöchter übergaben, hatten sie weit weniger Kontrolle über die Geschehnisse ihres Landes als in den Zeiten der Unabhängigkeit. Es sind daher verhältnismäßig wenige bedeutsame Herrscherinnen überliefert.

Die Herrscherinnen Araniens

bis 872 v. BF	Sultan Mulai ibn Sayíth ibn Nabahoth
ab 866 v. BF	Mhaharanya Dassareth
um 709 v. BF	Mhaharanya Dolopia III.
um 508 v. BF	Mhaharanya Dolopia VI.
im Anschluss	Mhaharanya Delilah
um 198 v. BF	Mhaharanya Djamzalia
um 0 BF	Mhaharanya Mygdonia und ihr Gemahl Arkos I., der Große
bis 255 BF	Mhaharanya Ithome (danach als Fürstin), bis 251 BF mit Gemahl Amaryd
um 922 BF	Fürstin Sulamin
bis 992 BF	Fürstin Aylalind von Zorgan
992 – 1022 BF	Fürstin Sybia al’Nabab (bis 994 BF für Kaiser Hal, sodann für König Arkos)
seit 1022 BF	Mhaharani Eleonora Schahi mit ihrem Gemahl Mhaharan Arkos II. Schah

Chronik des Dornenreichs

Chronik des Dornenreichs

bis 1700 v. BF	menschliche Besiedlung Araniens
um 1600 v. BF	Die verfolgten Stämme der Al’Hani und Beni Nurbad fliehen nach Nordaventurien. Aranische Stammessultanate werden eigenständiger.
1332 v. BF	Im Skorpionkrieg zwischen Khunchom und Fasar wird Gorien verheert.
ab 1063 v. BF	Große Teile Araniens werden unter der Herrschaft der Sultane von Nebachot vereinigt.



872 v. BF	Der letzte Sultan Nebachots wird vom Rondraheiligen Leomar erschlagen.
866 v. BF	In Zorrigan begründet Dassareth Haranija das „Land der Herrscherinnen“.
709 v. BF	Dolopia III. führt ihr Land aus der Abhängigkeit vom Diamantenen Sultanat.
508 – 198 v. BF	Die Diamantenen Sultane erringen in den Dunklen Zeiten das Vorrecht, die Königsgemahlin und damit die nächste Herrscherin zu bestimmen.
10 v. BF	Anerkennungsvertrag zwischen Mygdonia und Hela-Horas, im Jahr 2 BF erneuert mit Kaiser Raul.
223 BF	In Anchopal, seit 173 BF Teil von Aranien, lässt Peraine den Heiligen Hain zum Schutz der Stadt vor dem Wüstensand entstehen
251 BF	Amaryd stirbt im Kampf mit der Shaz-Man-Yat, kann diese aber mit Zhimitarra dauerhaft an einen Felsen binden, über dem das Rahjakloster Keshal Taref entsteht.
255 BF	Aranien wird Teil des Garether Kaiserreichs, die Herrscherinnen sind fortan Fürstinnen.
603 BF	Am Ende der Magierkriege steht in Aranien der Exodus der Magier.
923 BF	Die Zorganpocken fordern mehr als 10.000 Menschenleben.
995 BF	Die junge Fürstin Sybia stellt im Namen ihres Sohnes die Tributzahlungen an Gareth ein.
1022 BF	Mhaharani Eleonora Schahi und ihr Gemahl Arkos II. Schah übernehmen nach der vertraglich vereinbarten Unabhängigkeit vom Kaiserreich die Herrschaft im neu ausgerufenen Mhaharanyat Aranien.
1028 BF	Der Krieg-der-35-Tage endet mit dem Untergang Orons. Im gleichen Jahr fallen Chalukistan und Anchopal an Hasrabal von Gorien.
1037 BF	Das Mhaharanspaar zieht sich für einige Monate in das Rahjakloster Sidi Rahjaschda zurück. Währenddessen führt Sybia noch einmal die Regierungsgeschäfte, bevor entgültig abdankt.
1041 BF	Aranische Schreibreform tritt in Kraft.
1042 BF	Das Königspaar und Kaiserin Rohaja beschließen die „Einigung von Morganabad“ und sichern somit den Frieden zwischen den beiden Reichen, trotz ungeklärter Besitzansprüche.

Die menschliche Frühgeschichte bis zu den Skorpionkriegen

Die Nachfahren in die Berge geflüchteter Sumurrer stiegen zu Beginn des 11. Zeitalters aus dem Raschtulswall herab und drängten die Echsen zurück. Unter den ersten Menschenherrschern Rashtul al'Sheik und Bas-trabun kam es bis etwa **1700 v. BF** zur Eroberung und Besiedlung der aranischen Landstriche. Ab **1600 v. BF** erlangten die tulamidischen Stammes-sultanate nach dem Vorbild der aufstrebenden Fasar ihre Unabhängigkeit. Die Babur Nebachoya, deren Name auf den Stammesführer Babur und seinem ihm nachfolgenden Sohn Nebahath zurückgeht, gründeten nach einer Vision Rondras das Sultanat Nebachot, dessen Gebiet das heutige Radjarat Baburien umfasste, mit der gleichnamigen Hauptstadt im heutigen Perricum. Auf der Elburischen Halbinsel und bis zum Barun-Ulah erstreckte sich das Sultanat Oron mit seinen Städten El'Burum und El'Lanka, um den gorischen Tafelberg indessen das Sultanat Gorien zwischen den Sultanaten Gadang mit der ersten menschliche Stadt Fasar und Khunchom auf den Ruinen der alten Echsenstadt Yash'Hualay.

In den folgenden Jahrhunderten wirkte sich der Konflikt zwischen dem Sultanat Khunchom und der Mago-kratie der Kophtanim in Fasar auf das heutige Aranien aus. Die Magiermogule vom Gadang eroberten bis **1500 v. BF** die Sultanate Gorien und Oron und gliederten diese als Emirate in ihr Reich ein. Im Jahr **1447 v. BF** unterwarf Assarbad von Fasar Anchopal, die letzte freie Stadt Goriens. Aus allen Städten wurden nach diesen Feldzügen Götterbilder und -statuen nach Fasar verbracht, um sie dort für finstere Rituale zu nutzen und den Widerstand der neuen Untertanen zu brechen. Das Sultanat der Babur Nebachoya unterstellte sich Assarbad im Jahr **1381 v. BF**, behielt im Frieden von Zorrigan aber einen Rest von Eigenständigkeit. Im Jahr **1341 v. BF** entlud sich ein offener Krieg zwischen Khunchom und Fasar. Der von Assarbad aus einer Pforte des Grauens gerufene Große Schwarm von daimoniden Insekten zerstörte im Jahr **1332 v. BF** nachhaltig für Jahrhunderte große Teile von Anchopal. Die aus Khunchom von Sulman al-Nassori zur Abwehr beschworenen elementaren Feuerstürme führten im gleichen Jahr zur Verödung der gorischen Hochebene und Entstehung der dortigen Wüste. In den nächsten Jahren konnten die Khunchomer zunächst Baburin befreien, dann auch Fasar erobern und die Magiermogule vernichten.

Das Diamantene Sultanat

Im Jahr **1324 v. BF** waren die Tulamidenlande vereint. Die einstmals unabhängigen Sultanate auf dem Gebiet des heutigen Aranien (Nebachot, Oron, Gorien) wurden zu Provinzen, ihre Herrscher zu Satrapen, Statthaltern des Diamantenen Sultanats. Vor allem die Satrapie Oron war in den kommenden Jahrhunderten die Kornkammer des Tulamidenreiches. **1110 v. BF** nahm das nördlich gelegene Nebachot die Auflösung eines Eheversprechens durch den Diamantenen Sultan zum Anlass, die eigene Unabhängigkeit zu erklären. Nebachot gelangen



in den folgenden Jahrzehnten weitreichende Erfolge im Kampf gegen Khunchom, bis ihm im Jahr **1063 v. BF** sogar die Herrschaft über die Provinz Oron im Gegenzug für beiderseitige Beistandsverpflichtungen überlassen wurde. Das Ende ereilte diese Epoche dann von der Hand der Bosparaner. Nach einer ersten Konfrontation am Yaquir etwa zehn Jahre zuvor konnten die Bosparaner im Jahr **872 v. BF** ein zahlenmäßig überlegenes Heer der Babur Nebachoya vernichtend schlagen. Im Anschluss belagerten sie die Stadt Nebachot, bis der Heerführer Leomar die Mauern mit den rondraheiligen Posaunen von Perricum zum Einsturz brachte und mit dem Schwert Siebenstreich den letzten nebachotischen Sultan erschlug. Die katastrophale Niederlage der rondragläubigen Babur Nebachoya führte zu einer Glaubensspaltung. Ein Teil der neun Stämme verstand die Niederlage als Strafe der eigenen Göttin und unterwarf sich den Bosparanern. Fünf Stämme aber sahen in der Niederlage eine Prüfung und zogen sich zunächst zurück. Die weiter vorrückenden Bosparaner konnten erst im Jahr **866 v. BF** vor Anchopal durch das Diamantene Sultanat besiegt werden und mussten sich in der Folge wieder bis ins heutige Perricum zurückziehen. Wenig später begann die Errichtung der Großen Mauer im Norden des heutigen Baburiens. Das größte von Menschenhand errichtete Bauwerk seiner Zeit führte durch die räumliche Trennung auch zu religiöser Entfremdung zwischen den Nebachoten im bosparanischen Norden und den Baburen im heutigen Aranien. Der Sultansgemahlin Dassareth, selbst aus dem Stamm der Beni Oron, war unterdessen mit ihrem kränklichen Sohn im letzten Augenblick die Flucht aus dem untergehenden Nebachot gelungen. Bis **869 v. BF** konsolidierte sie die Reste des nebachotischen Sultanats (das heutigen Baburien und das Emirats Oron) und wählte Zorrigan als neue Hauptstadt. Regierte sie zunächst noch im Namen ihres Sohnes, krönte sie sich drei Jahre später selbst, rief das „Land der Herrscherinnen“ (Haranija) aus und begründete die Tradition, unter Beibehaltung

der männlichen Nachfolgeordnung, eine fähige Schwiegertochter als nachfolgende Herrscherin zu bestimmen. Im Jahr **799 v. BF** kam es durch die Flucht zweier aranischer Piratenschiffe vor Khunchomer Kriegsschiffen zur Gründung der Stadt Sylla, mit der Aranien bis heute stets gute Beziehungen unterhält.

Zunächst handelte es sich bei Haranija trotz formeller Eigenständigkeit zwar noch um ein Vasallenreich Khunchoms. Im Jahr **709 v. BF** aber erklärte sich Dolopia III. mit Rückendeckung des bosparanischen Horas zur unabhängigen Königin. In den Dunklen Zeiten erlangten die Diamantenen Sultane ab etwa **508 v. BF** durch das Recht, die Prinzgemahlinnen und damit künftigen Herrscherinnen auszuwählen, wieder stärkeren Einfluss. Diese Tradition der „Khunchomer Königsmutter“ dauerte bis **198 v. BF** an. Danach stand Haranija im Schatten des altersschwach gewordenen Diamantenen Sultanats, bis dieses den Bosparanern im Jahr **17 v. BF** am Gadang unterlag. Als die Kaiserin Hela-Horas im Folgejahr für den Tod ihres Vaters blutige Rache an den Tulamidenlanden nahm, konnte die aranische Königin die Kaiserin durch geschickte Diplomatie von ihrer mangelnden Beteiligung überzeugen und einen Anerkennungsvertrag mit der Kaiserin schließen. Dieser wurde mit Kaiser Raul dem Großen erneuert, nachdem die Garethar Bosparan zu Fall brachten.

Die Mondsilberne Zeit

Die Mondsilberne Zeit ist die mit Heldenerzählungen aufgeladene Ära der ersten langwährenden aranischen Unabhängigkeit. Sie hatte ihre Blüte im unmittelbaren Anschluss an den Fall Bosparans. Am legendenumwobenen Hof der damals Zorgahan genannten Hauptstadt herrschte zu dieser Zeit Königin Mygdonia mit ihrem Gemahl Arkos. Während sie eine kluge Herrscherin war, die Aranien zu Wohlstand und einer kulturellen Hochzeit führte, wurde er zu einem ruhmreichen Kämpfer und Heerführer gegen Ferkinahorden und Oger aus dem Raschtulswall sowie Kriegsfürsten aus Mhanadistan. Dabei trug er den Tulamidensäbel Zhimitarra, der

in seiner Hand als Amethystlöwin zu einem der zwölf Gründungsschwerter der Theaterritter von Arivor wurde. Arkos der Große, wie er bald genannt wurde, gilt in Aranien bis heute als größter Rittersmann der Geschichte. Zu dieser Zeit kamen auch Magier, Haimamudim und Künstler aller Art aus den gesamten Tulamidenlanden in die Königsstadt. Unter ihnen ist Erzmagus *Pher Drodont von Nebachot*, der Erfinder der Drakned-Hieroglyphen, hervorzuheben. An allen Seiten umgeben, aber dennoch unabhängig von dem jungen Gareth Kaiserreich, war Aranien eine friedliche Zeit geschenkt. Die größte Ausdehnung erreichte das Königreich als sich im Jahr **173 BF** die Gräfin von Anchopal zur Sultana erklärte und sich dem Königsthron unterstellte, was Kaiser Gerbald I. wohl deshalb hinnahm, weil die Stadt durch das Vordringen der Wüste an Bedeutung verloren hatte. Erst **223 BF** kam es zum Perainewunder von Anchopal, durch das die Göttin die Stadt fortan mit ihrem Heiligen Hain vor dem Wüstensand schützte.

Diese aranische Heldenzeit endete, als im Jahr **251 BF** König Amaryd auszog, um sich der auf der Elburischen Halbinsel im Djerim Yalath-Gebirge umhergehenden Shaz-Man-Yat entgegenzustellen. Keiner der Rittershelden, die den Gerüchten von einer erbarmungslosen Schönheit, die die Menschen im Traum aufsuchte und sich in der Wirklichkeit untertan machte, entgegengezogen waren, war zurückgekehrt. Mit dem Königsschwert Zhimitarra in der Hand, sowie seinem Knappen und zehn Rittern an der Seite, stand der König nach vielen Gefahren der niederhöllischen Zofe gegenüber, deren Einflüsterungen nur der durch die rahjaheilige Klinge geschützte König widerstehen konnte. Im folgenden Kampf konnte er mit den letzten Atemzügen die Klinge durch den Leib der Dämonin und in den Felsen unter ihr bohren, sodass die Dämonin fortan gebunden war. Königin Ithome stiftete dort das Rahjakloster Keshal Taref zur fortwährenden Wacht über Dämonin und Schwert, welches niemand ob der Furcht, die Dämonin zu befreien, zu ziehen wagte.

Die Gareth Herrschaft und Unabhängigkeitsentwicklungen

Das aranische Königreich war nach diesen Ereignissen stark geschwächt, sodass sich Kaiser Menzel im Jahr **255 BF** ohne großen Widerstand zum König Araniens ausrufen konnte und aus Zorgahan den Achat Al'Dabar als Krönungsstein erhielt, der in die Kaiserkrone eingearbeitet wurde. Die aranischen Provinzherrscherinnen waren fortan Fürstinnen. In die neu gebildete Provinz wurden fortan immerhin die verbliebenen Gebiete Goriens und sogar die Stadt Khunchom integriert. In der Gareth Zeit nahm die Bedeutung des Hofes in Zorgan, wie die Fürstenstadt bald hieß, allmählich ab. Andererseits durchlebte Aranien in den folgenden Jahrhunderten und sogar unter den Priesterkaisern auch eine friedliche Zeit, die zu der heute dichten Besiedlung der fruchtbaren Landesteile führte. Aranien wurde ein entscheidender Handlungsort der Magierkriege, da Rohal im Jahr **590 BF** Streiter bei Anchopal versammelte, die

von dort gegen Borbarads Schwarze Feste in der Gori-schen Wüste zogen. Damit kam Aranien aber nicht zur Ruhe, weil überall Magier nach der Macht griffen. Im Jahr **592 BF** konnten ein Borbaradianer Llanka und im Folgejahr der Magiergraf Donation Alrik von Terilia die Kontrolle über Elburum an sich reißen. **593 BF** scheiterten beide Magokraten in einer Dreiparteienschlacht um Anchopal, bei dem Versuch, die Kontrolle über die Sternentorakademie zu erlangen. Ab **595 BF** erhoben sich die Aranier gegen die elburischen Despoten, aber auch alle anderen Magier. Es kam bis **603 BF** zum Exodus der Magier. Die Akademien in Baburin, Elburum und Anchopal wurden geschlossen. Nur die Illusionistenschule von Zorgan blieb bestehen, vorerst allein als eine solche für Scharlatane. Die verbliebenen Magier schlossen sich zu Geheimbünden (Qabalyim) zusammen.

Erste aranische Unabhängigkeitsbemühungen im Nachgang des Raubes des Jerganer Seerosenthrons durch die aranische Thronerbin Neyshila von Sylla im Jahr **766 BF** konnte Reichskanzler Randolph von Rabenmund durch die Reichsreform von **792 BF** abwenden. Im Jahr **923 BF** kam es unter der Fürstin Sulamin in Zorgan zu einer fürchterlichen Welle der Zorganpocken, der mehr als 10.000 Menschenleben zum Opfer fielen, bevor der Diener des Lebens der Krankheit mit einem großen Wunder Herr wurde und dafür seinen Sitz nach Zorgan verlegte. Ein Glücksfall für Aranien war es, als im Jahr **992 BF** die Fernhändlerin Sybia al'Nabab zur Gemahlin des Thronfolgers Muzaraban erwählt wurde. Noch im gleichen Jahr gebar Sybia den heutigen König Arkos und übernahm nach dem Tod ihrer Schwiegermutter die Amtsgeschäfte. Im Jahr **994 BF** wurde als zweites Kind die Tochter Dimiona geboren; und zwar auf den Tag genau neun Monate nach dem Tod des Fürsten Muzarabans. Die junge Fürstin erkannte unterdessen schnell die Schwäche des jungen Kaisers Hal. Als Sybia daher im Jahr **995 BF** im Namen ihres Sohnes Arkos die Tributzahlungen an Gareth einstellte, konnte sie viele Kaiserliche in Aranien für die eigene Sache gewinnen; darunter den aranischen Marschall, das Eliteregiment Eiserne Tiger und große Teile der Perlenmeerflotte. Zum Gelingen trugen freilich auch die Unterstützung von König Tolman Firdayon in Vinsalt und die Bestrebungen von Answin von Rabenmund, Kanzler des Kaiserreiches, bei, seinen eigenen jungen Kaiser weiter zu schwächen. Deshalb entfernte Hal im Jahr **997 BF** schließlich den aranischen Achat Al'Dabar aus der Kaiserkrone. Im gleichen Zuge löste sich mit mittelreichischer Zustimmung allerdings ebenfalls die große Stadt Khunchom an der Mündung des Mhanadi aus dem neuen aranischen Königreich, welches Sybia weiterhin als Fürstin für ihren Sohn Arkos regierte.

Trotz der jungen Unabhängigkeit blieb Aranien in den kommenden beiden Jahrzehnten von einschneidenden Geschehnissen verschont. Unter der Verwaltung Sybias erlebte Aranien zunächst eine Zeit friedlichen Wohlstands und kultureller Rückbesinnung. Im Jahr **1019 BF** heiratete Arkos die vier Jahre jüngere Eleonora von Revennis, Tochter des Grafen von Baburin. Die Regierungsgeschäfte verblieben aber noch während des gesamten Borbaradkrieges bei Fürstin Sybia. Diese Invasion im

Kaiserreich gab der Fürstin Gelegenheit, die Zustimmung des Kaiserthrons zur faktisch bestehenden Unabhängigkeit des aranischen Königreichs zu erwirken. Mit der Unterstützung ihres getreuen Beraters Kalman von Streitzig j. H. konnte sie gegen großzügige Getreidelieferungen den Abschluss eines formellen Unabhängigkeitsvertrages und die Rückgewähr des aranischen Kronsteins Al'Dabar aushandeln. Erst am **01. Travia 1022 BF** übernahm das Königspaar Eleonora und Arkos die Regierungsgeschäfte. Zugleich wurde das aranische Königreich in einer groß angelegten Staatsreform zum Mhaharanyat Aranien. König Arkos und seine Frau nahmen die Titel Mhaharan/-i und die Ehrenbezeichnungen Schah/-i an. Auch die weiteren Adelsränge wurden aranisiert. Fürstin Sybia wurde als Sultana von Zorgan eingesetzt. Zudem legte sie noch am gleichen Tag die Phexweihe ab und wurde zur ersten Mondsilbersultana der Sharika ay Mada Basari (Aranisch-Tulamidisch: Gesellschaft vom Mondkontor), die aus der Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie hervorging.

Das Moghulat Oron und der Krieg-der-35-Tage

Zu diesem Zeitpunkt war Aranien allerdings bereits zu einem wesentlichen Teil durch das oronische Moghulat besetzt, eine der Heptarchien in der Nachfolge Borbarads. Die Geschichte dieses Moghulats beginnt mit Dimiona von Zorgan. Sybias Tochter hatte bereits in der Kindheit sowohl Alpträume als auch Allmachtsfantasien und neidete ihrem älteren Bruder die Würde der Thronfolge. Daran änderten weder ihre Ausbildung zur Hexe noch das bedeutende Amt als Haushofmeisterin in Zorgan etwas. Von Arkos bevorstehender Hochzeit und Amtsübernahme getrieben, führte sie im Jahr **1018 BF** ein Attentat auf ihren Bruder aus, welches misslang und bei dem ihr Vertrautentier, die Pechnatter Szinith, getötet wurde. Dimiona erlitt einen anhaltenden Nervenzusammenbruch

und musste zur Heilung schließlich in die Schule der Austreibung zu Perricum überführt werden, wo sie im Winter 1021 BF von Agenten Borbarads befreit wurde. Am **1. Tsa 1021 BF** erschien Dimiona dann mit dem auf dem Transport nach Zorgan gestohlenen Al'Dabar überraschend auf einer Versammlung in Zorgan und rief sich zur Herrscherin Aranien aus. Nur ein Wunder des damaligen Dieners des Lebens, welcher den aranischen Kronstein in einen Apfel verwandelte, befreite die anwesenden Adligen von dem auf sie geworfenen Bann und zwang Dimiona in die Flucht. Ende Tsa bekannte sich die Landgrafschaft Elburum gleichwohl zu Dimiona, die sich dort zur Moghuli ausrief. Noch im Peraine 1021 BF veranlasste Dimiona einen Anschlag auf die Patriarchenfamilie der Peraineikirche, dem mit Ausnahme des sechsjährigen Leatmon Phraisop, der sich in der Krone eines von Peraine für ihn zum Schutz geschaffenen Baumes versteckte, alle Mitglieder zum Opfer fielen. Nach dem Ende Borbarads nahm die Moghuli im **Rahja 1021 BF** den Belkelel-Splitter der Dämonenkrone an sich. Im **Efferd 1022 BF** wurde die ehemals gebundene Dämonin Shaz-Man-Yat durch Fürstin Sybia höchstselbst befreit, als diese ihrer Tochter Dimiona zuvorkam und immerhin die Rahjaklinge Zhimitarra für ihren Sohn Arkos rettete. Die Dämonin fiel gleichwohl unter die Kontrolle der Moghuli. Ebenfalls im Jahr **1022 BF** erwuchs als widernatürliche Grenze der beiden Reiche der dämonische Dornrosenwall vom Golf von Perricum bis zum Farsh Uruch-Wald.

Auf der Elburischen Halbinsel entstand im oronischen Moghulat unterdessen eine nie dagewesene Schreckensherrschaft, in welcher der Glaube an die Erzdämonin Belkelel Staatsreligion war. Mit ihr wurde die bedingungslose Unterwerfung und Erniedrigung schwächerer Lebewesen gepredigt, zum Zwecke dessen auch die Erb- und Sippensklaverei eingeführt wurde. Die Schandtaten, die an Sklaven und Unfreien begangen wurden, entbehren jeder Beschreibung. Die Sklaven mussten





jederzeit völlig haarlos sowie ihren zumeist weiblichen Gebieterinnen ergeben sein und wurden nicht selten in grausamen Orgien gequält und ermordet. Zentrum aller Grausamkeiten war das durch die Moghuli entweihete Kloster Keshal Taref an jener Stelle, an der zuvor die Shaz-Man-Yat für Jahrhunderte gefangen war. Die Moghuli hielt dort Hof und ließ ihre dämonische Zofe Lamijanim erschaffen, mächtige Belkelel-Vampire, die ihren Opfern Sikaryan durch den gewaltvollen Akt entziehen. Bei einer Großzahl der oronischen Adligen handelte es sich am Ende um Lamijanim.

Sein Ende fand das oronische Moghulat in den Monaten **Efferd und Travia 1028 BF** im **Krieg-der-35-Tage**, für den die Moghuli den Fürstkomtur Helme Haffax in Jergan mit Hilfe ihrer Magie gewinnen konnte. Es marschierten gleichzeitig oronische Herre aus dem Yalaiad auf Gorien bzw. durch eine Bresche im Dornrosenwall auf Zorgan, wo die Shaz-Man-Yat bei einem hinterhältigen Angriff zuvor Mhaharan Arkos in ein todesnahes Delirium geworfen hatte. Zugleich marschierte Haffax mit einem schwarzmaraskanischen Herr durch den Farsh Uruch-Wald und eroberte Barbrück ohne nennenswerte Verluste. Im Süden musste der junge Leatmon, neuer Diener des Lebens, nach Westen fliehen. Erst bei Dorgulawend konnten die nachrückenden Oronier durch eine bunt gemischte Streitmacht gestellt und besiegt werden. Unterdessen wurde Zorgan von der Moghuli selbst belagert. Zu den Verteidigern der Stadt gehörte auch Mhaharan Arkos, da ein einzelner späterer Rosenritter die Shaz-Man-Yat in Keshal Taref mit Zhimitarra zurück in die Niederhöhlen geworfen und so den Fluch gebrochen hatte. In die Belagerung sollte sich schließlich ein drittes Heer entscheidend einmischen. Dieses war aber nicht dasjenige des Fürstkomturs Haffax, der die magische Beeinflussung durchschaut und die Moghuli im Augenblick ihrer größten Schwäche verraten hatte, indem seine Truppen plündernd durch aranische und oronische Landesteile nach Elburum zogen und nach Maraskan zurücksetzten. Stattdessen

hatten nach fast zweitausend Jahren die Stämme der Babur Nebachoya auf einem Treffen beschlossen, die Aranier zu unterstützen. Obgleich die Oronier durch diese Unterstützung in der Schlacht von Zorgan (**1. Travia**) entscheidend geschlagen werden konnten, gelang der Moghuli die Flucht nach Keshal Taref. Dort konnte Arkos seine Schwester mit wenigen Getreuen stellen und in Anwesenheit der Mhaharani Eleonora enthaupten (**7. Travia**). Damit war Aranien befreit. Lediglich in Llanka, mit dem riesigen Malmer (einem charyptiden Krustentier) im Hafenbecken, sowie im Yalaiad konnten Oronier und andere Gesetzlose die Befriedung verhindern. In Gorien hatte unterdessen Sultan Hasrabal die Schwäche Araniens noch während des Krieges genutzt und Gorien von der Gorischen Steppe bis Chalukand erobert. Im **Peraine 1028 BF** gelang ihm dasselbe mit Anchopal.

Verlauf des Gorienkonfliktes

Boron 1022 BF	Hasrabal von Gorien scheitert mit einem Angriff auf Anchopal
Efferd 1028 BF	Sultan Hasrabal erobert Gorien
Peraine 1028 BF	Sultan Hasrabal nimmt Anchopal ein
Praios 1031 BF	Zusammenkunft von Anchopal endet mit einem sechsjährigen Waffenstillstand
1035 BF	Arkos gelangt in Anchopal einige Wochen lang in Gefangenschaft und freundet sich mit dem dortigen Wesir Maruban ben Hasrabal an, der ihn schließlich freilässt
Mitte 1037 BF	Arkos scheitert nach dem Ende des Waffenstillstands daran, mit dem Heer der Gerechten Anchopal zu befreien

Die Neuzeit

Nach dem Sieg über das Moghulat brach im wieder-vereinigten Aranien eine neue Zeit des Wohlstands und des Friedens an. Durch Abkommen mit dem Kaiserreich und Sultan Hasrabal von Gorien waren die äußeren Bedrohungen gering und der Wiederaufbau konnte im Mittelpunkt stehen. Noch im Jahr **1029 BF** verlegte der neue Diener des Lebens den Sitz der Peraine-Kirche von Zorgan nach Ilsur. In den Folgejahren kam es zu mehreren Anschlägen auf die Königsfamilie, die der Sekte der Ilaristen zugeschrieben wurden. Als im Jahr **1037 BF** dann auch noch Dassareth, die im gleichen Jahr geborene zweite Tochter der Mhaharani, entführt und später für tot erklärt wurde, zog sich das Mhaharanspaar für ein halbes Jahr in das Kloster Sidi Rahjaschda zurück. Währenddessen übernahm Sybia, die in den letzten Jahren mit dem fortschreitenden Alter zu kämpfen hatte, noch einmal die Regierungsgeschäfte, verabschiedete sich nach der Rückkehr von Eleonora und Arkos aber von der Familie und alten Freunden und zog sich aus Aranien zurück.

Nach einer Übergangszeit, in der die Verwaltung des Radjarats Zorgan bei der Mhaharani lag, wurde Kronprinz Amaryd **Praios 1042 BF** zum Radjar von Zorghana. Diese neuen Begriffe gehen auf eine im **Peraine 1041 BF** durchgeführte Sprachreform zurück, von der der Sultan des nunmehrigen Radjarats Baburien das Mhaharanspaar überzeugen konnte und mit dem an die Mondsilberne Zeit angeknüpft und die Eigenständigkeit des Mhaharanyats betont werden soll. Zu jenem Radjar von Baburien mit dem Thronnamen Kharibet I. war im Jahr 1037 BF der jüngste Sohn des alten

Sultans geworden, da zwei ältere Brüder Jahre zuvor auf ihre Ansprüche verzichten mussten. Bei Baburin wurde zudem **ab 1034 BF** nach einem Aufruf der Mhaharani aus Freiwilligen das Heer der Gerechten für den Kampf gegen Fürstkomtur Haffax aufgebaut. Arkos führte es dann aber im Jahr **1037 BF** vergeblich gegen Anchopal. Im befreiten Radjarat Elburum entschied sich die Mhaharani dafür, in der Zukunft auf jene einheimischen Adligen zurückzugreifen, die nicht eindeutig in die oronischen Machenschaften verstrickt waren. Radjara von Elburien wurde zuerst Iphemia von Narhuabad und nach deren Tod **ab 1035 BF** Jashild saba Dalilah. Deren Auswahl erwies sich aber als wenig glücklich, sodass Ende **1037 BF** die Rahjageweihte Shanya ash Shaya eingesetzt wurde. Die Küstenstadt Llanka war ebenfalls seit **1037 BF** befriedet, wobei der Hafen durch den Rückzug des Malmers wieder schiffbar wurde. Im Sultanat Palmyramis übernahm die spätere Radjara Rashpatani nach dem Tod ihrer Vorgängerin im **Boron 1040 BF** die Amtsgeschäfte. In Gorien bat im **Rahja 1041 BF** Shila al'Aghra darum, von ihrem Amt entbunden zu werden, um sich voll und ganz ihrer Aufgabe als Hochmeisterin der Therbûniten zu widmen. Eine Radjara wurde dort vorerst nicht eingesetzt und Mhaharan Arkos widmet Gorien mit dem Ziel des Rückgewinns von Anchopal höchstselbst besonderes Augenmerk.

Die wichtigsten Ereignisse der letzten Jahre sind die **1041 BF** beschlossene Aranische Schreibreform sowie die **1042 BF** erzielte „Einigung von Morganabad“, in der das Schwert der Schwerter das Kaiserhaus des Mittelreiches und das aranische Königspaar zum Grenzfrieden aufrief.

Was weiß mein Held über das Dornenreich?

Die meisten Kenntnisse über Aranien werden mündlich innerhalb der Familien und der Sippen weitergegeben. In den Städten gibt es zudem die Möglichkeit, handschriftliche oder gedruckte Bücher zu studieren.

Gleich woher sie genau stammen, Helden aus dem Dornenreich erhalten eine Erleichterung von 3 Punkten auf die folgenden Proben. Du kannst aber selbstverständlich festlegen, dass ein Winzer aus Palmyramis weniger über das Yalaiad weiß als jemand, der aus dieser Region stammt. In derlei Fällen kann der Meister Erleichterungen oder Erschwernisse nach eigenem Ermessen festlegen.

Probe auf Götter & Kulte (Aranien)

1 QS – In Aranien betet man zu den Zwölfen. Phex und Rahja genießen hohes Ansehen, bei der Landbevölkerung ist Peraine die wichtigste Göttin und im Norden des Landes wird insbesondere Rondra in Ehren gehalten. Efferd wird vor allem entlang der Küste gehuldigt, im Landesinneren findet man hin und wieder Klöster, u. a. der Marbo und der Tsa. Praios, Travia, Firun und

Ingerimm werden hingegen seltener verehrt als im Mittelreich.

2 QS – In Aranien befindet sich der Sitz einer Meisterin der Brandung (in Llanka), eines Hüters der Göttlichen Gaben (in Zorgan) und eines Wahrers der Ordnung (ebenfalls Zorgan). Anchopal war früher Sitz des obersten Perainegeweihten und noch heute stehen dort drei bedeutsame Tempel. Zudem hegen die Araner einen großen Kult um Heilige, denen im ganzen Land Schreine gewidmet sind. Die bekanntesten sind Arkos I. von Zorghana, genannt „der Große“, Ascandar von Baburin, der sich in eine Statue der Rahja verliebte, und der Heilige Leomar, der sich einer Legende nach einst im Wagenrennen mit der Göttin Rondra gemessen haben soll.

3 QS – In abgelegenen Gegenden Araniens werden neben den Zwölfen auch andere Schutz- und Stadtgötter verehrt. Vor allem in Palmyramis kennt man die katzen gestaltige Glücksgöttin Rahkatza, in ländlichen Gebieten die Fruchtbarkeitsgottheit Rashnadur und in den Gassen Elburums soll man noch immer heimlich der Einen und Einzigen huldigen – Belkelel.

Probe auf Geographie (Aranien)

1 QS – Das Mhaharanyat ist ein (mittlerweile) unabhängiges Königreich südöstlich des Mittelreichs. Zorgan ist die Hauptstadt des Mhaharanyats. Weitere größere Städte sind Baburin und Elburum. Der größte Fluss, der durch Aranien fließt, ist der Barun-Ulah, der bei Zorgan in den Golf von Perricum mündet. Aranien gilt als einer der fruchtbarsten Landstriche Aventuriens und produziert Überschüsse an Getreide.

2 QS – Im Westen Araniens wird das Land vom Raschulswall begrenzt, im Norden liegt die mittelreichische Markgrafschaft Perricum, im Süden ist die berühmte Gorische Wüste die Grenze des Mhaharanyats, wenngleich diese aktuell zum Einflussgebiet der novadischen Wüstenräuber des Zaubersultans Hasrabal gehört. Der Schah erhebt immer noch Anspruch auf Anchopal und Gorien, ebenso auf das von verschiedenen Gruppen besetzte Yalaiad, eine Halbinsel südlich von Elburien.

3 QS – Das Mhaharanyat besteht aus den Radjaraten Palmyramis, Baburien, Elburien, Gorien, Yalaiad und Zorghana, der zentralen Provinz. Zorgan ist eine der vier Städte (neben Bethana, Honingen und Norburg), in denen das jährliche Aventurische Bardentreffen stattfindet.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

1 QS – Einige Jahrzehnte lang herrschte Sybia al’Nabab über Aranien. Die Fürstin führte Aranien in die Unabhängigkeit, doch bereits seit einigen Jahren herrschen ihr Sohn Arkos und dessen Ehefrau Eleonora mit Weisheit über das Mhaharanyat. Selbst die oronische Krise haben beide mit Bravur gemeistert.

2 QS – Die vor einiger Zeit durchgeführten Reformen haben die aranische Sprache modernisiert. Dies soll alles Kharibet III. zu verdanken sein, der um diese Reformen geworben hat. Offenbar war der Schah von dem Vorstoß des Radjars erfreuter als seine Gemahlin, die Schahi, die gleichzeitig auch die Schwester Kharibets ist.

3 QS – Prinz Amaryd, Sohn des Königspaares und sein Onkel, der Radjar von Baburien, haben ein inniges Verhältnis. Beide wurden oft bei der gemeinsamen Jagd gesehen. Zu seiner Mutter, der Schahi, ist das Verhältnis hingegen abgekühlt. Nur selten ist Amaryd am Königshof von Zorgan.



Probe auf Geschichtswissen (Aranien)

1 QS – Bis vor einigen Jahrzehnten war Aranien eine Provinz des Mittelreiches, aber Fürstin Sybia al’Nabab führte das Land in die Unabhängigkeit (von 255 BF bis de facto 995 BF, offiziell 1022 BF). Im Jahr 1021 BF musste Aranien den Wegfall Elburien verkraften, das unter die Kontrolle der Heparchin Dimiona geriet, ebenso Teile des Yalaiads. Mittlerweile konnte Elburien aber wieder befriedet werden.

2 QS – Nach dem Ende von Rohals Regentschaft und dem Desaster von Punin[•], brachen im Jahr 590 bis 595 BF die Magierkriege aus, die besonders in Aranien zu immensen Verwüstungen führten. Mehrere Magierakademien, darunter die aranische Schule des Immerwährenden Lebens zu Baburin, die Schule des Erhabenen Blicks zu Elburum und die Sternentorakademie in Anchopal, gingen unter oder wurden aufgelöst.

3 QS – 709 v. BF spaltete sich das historische Emirat Oron vom Diamantenen Sultanat ab und wurde unter dem Namen Haranija (Land der Herrscherinnen) zu einem Land, in dem tulamidische Einflüsse sich mit der Tradition der Bosparaner verbanden. Im Jahr 255 BF wurde Haranija, nach dem Tod des letzten Königs Amaryd, zu einer Provinz des Mittelreiches.

Probe auf Sagen & Legenden (Aranien)

1 QS – Zwei der mysteriösesten Persönlichkeiten Araniens waren Niobara von Anchopal und Alrik Donation von Terilia, der Magiergraf von Edas. Beide lebten vor etwa 500 Jahren und waren Zeitgenossen Rohals des Weisen bzw. Borbarads. Während Niobara als die bedeutsamste Sterndeuterin aller Zeiten gilt und viele ihrer Prophezeiungen immer noch hohe Relevanz aufweisen, war der Magiergraf ein Diener Borbarads in den Magierkriegen, der in seinem Wahnsinn viele Rätselketten ausgelegt haben soll, bevor er spurlos verschwand.

2 QS – In der Stadt Ras’Lamasshu regiert eine Sphinx über Hunderte von Menschen und Tausende von Katzen. Sie lebt auf der Spitze einer Pyramide und hält Grabräuber davon ab, in das Innere vorzudringen. Noch nie soll jemand zurückgekehrt sein, der versucht hat, in das Heim der Sphinx einzudringen.

3 QS – Nach den Magierkriegen und dem beginnenden Aranischen Exodus verließen viele Magier aufgrund eines Verbots das Land. Man erzählt sich, dass einige von ihnen allerdings zurückblieben und – verborgen vor den Augen der Öffentlichkeit – geheime Zirkel bildeten. Diese sogenannten Qabalyim sollen bis heute bestehen und jeden, der versucht, sie zu entdecken, mit dem Tode bestrafen.

• Beim Allaventurischen Konvent der Magie im Jahr 590 BF versammelten sich so viele Zauberer, dass die Kritische Essenz überschritten wurde und ein Großteil der Magier verstarb.



Lebendige Geschichte

Aventurien besitzt eine fortlaufende Geschichte, die wir auch als Lebendige Geschichte bezeichnen. Dank ihr unterliegt die Welt ständiger Veränderung, denn stets kommen neue Geschichten hinzu sowie Ereignisse, die durch das Zutun von Helden ein (glückliches) Ende finden. Es kann jedoch auch vorkommen, dass findige Helden alte Geheimnisse zutage fördern und so ein neues Licht auf bereits Vergangenes werfen.

Wir möchten daher gern Meister wie Spieler ganz gezielt dazu einladen, mögliche Widersprüche oder beschriebene Gegensätze als Anreiz zu begreifen und sie als Inspiration für ihre eigene aventurische Geschichte zu verstehen.

Natürlich wird es für besonders große Ereignisse meist auch eine offizielle Lesart geben, aber wir lassen häufig gezielt Lücken, in denen ihr eure eigene Fantasie spielen lassen könnt. Bei der Frage, welche Figuren wichtig für die Lebendige Geschichte sind, hilft euch das Garadan-System, mit dessen Figuren Meisterpersonen in unseren Publikationen versehen sind (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 204).

Aranien ist eine Region, die einen Menschenschlag hervorgebracht hat, der das Leben zu genießen weiß. Rahja und Phex nehmen im Pantheon der Zwölfe einen hohen Stellenwert ein, aber die Aranier sind nicht nur Schöngeister und Händler. Der Aranier gilt als wehrhaft und als perainegläubiges Volk arbeiten die meisten Bewohner des Mhaharanyats hart für ihre Lebensgrundlage.

In den letzten Jahren musste sich Aranien gegen die Heptarchie Oron verteidigen und trotz einiger Rückschläge gelang es dem König und seinem Volk, das Moghulat in die Knie zu zwingen und zu zerschlagen. Die Ideen Orons konnten nicht gänzlich verdrängt werden, und auch Novadis und Ferkinas rückten zunehmend als Feinde der Aranier ins Blickfeld.

Deine Helden können miterleben, was in Aranien geschieht – und sie haben durch Abenteuer und Kampagnen möglicherweise auch direkten Einfluss auf den Ausgang bestimmter Ereignisse.

- Den Krieg-der-35-Tage zwischen Aranien und Oron konnte man in älteren Ausgaben des **Aventurischen Boten** verfolgen (**Ausgabe 112 bis 114**) und im Abenteuer **Der Schwur des letzten Sultans** an einer entscheidenden Stelle miterleben.
- Die beiden Romane **Blutrosen** von Heike Kamaris und Jörg Raddatz und **Im Schatten der Dornrose** von Bernard Crow spielen in Oron oder werfen einen Blick auf die Entstehung des Moghulats.
- Die beiden zusammenhängenden Abenteuer **Schleiertanz** und **Schleierfall** behandeln die Ereignisse, die sich dem Kampf gegen das Oron hinter dem Schleier widmet.

Begleitende und weiterführende Ereignisse der **Schleier-Kampagne** konnte man im **Aventurischen Boten** nachverfolgen.

- Das Abenteuer **Hochzeit wider Willen** (enthalten in der Abenteueranthologie **Drachenwerk & Räuberpack**) führt die Helden von der Zorganer Karawanserei Rotes Kamel bis nach Elburum, während sie sich mit einem heiratsunwilligen Aranier und seinem Konkurrenten herumschlagen müssen.
- Im Abenteuer **Mondsilberne Mysterien**, das speziell zu dieser Spielhilfe verfasst wurde, können eure Abenteuer auf das Geheimnis der Sphinx von Ras'Lamasshu stoßen. Eine abenteuerliche Reise führt die Helden von Zorgan aus quer durch ganz Aranien.

• Der **Aventurische Bote** ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, mit denen die Lebendige Geschichte begleitet wird. Mehr Informationen gibt es unter www.ulisses-spiele.de.



HELDEN AUS DEM DORNENREICH



»Mein Land blüht nur auf, wenn jeder meiner Untertanen sich bewusst ist, dass Araniens Zukunft in seiner heldenhaften Vergangenheit liegt. Ich selbst diene Rondra mit Leib und Seele. Die Herrin gab mir das Geschick, am letzten Donnersturmrennen teilzunehmen, sie gab mir den Mut, mich den novadischen Besatzern im Süden Goriens entgegenzustellen und sie gab mir die Kraft, meiner eigenen Schwester, der Dämonenbuhle Dimiona, den Kopf abzuschlagen. Meinen Ahnen Arkos I. will ich zur Ehre gereichen. Aber nicht nur meine Taten sind von der Göttin gewollt. Jeder meiner Untertanen ist dazu aufgerufen, im Sinne Rondras und ihrer Geschwister Heldenmut zu beweisen.

In einer Händlerin mag sich die List des Phex zeigen, in einem Bauern die Güte Peraines und in einer Zuckerbäckerin die Leidenschaft Rahjas. Ein jeder Untertan kann große Taten vollbringen, wenn er im Sinne der Götter handelt.

Meine geliebte Mutter war es, die unser Land in die Freiheit führte, den großen Schrecken Orons überstand und bis zuletzt alles getan hat, damit wir Aranier keinen Schritt vor unseren Feinden zurückweichen.

Mein Land, unser Land, das Land meiner Gemahlin, ist ein Land der Helden. All die klangvollen Namen der Vergangenheit sind unvergessen: Leomar von Baburin, der Meister des Streitwagens, König Amaryd, der Bezwiner der Shaz-Man-Yat, Ascandear, dessen Hingabe beispiellos ist. Ihr alle kennt ihre Namen.

Und heute werden wieder Helden geboren, an die man sich noch in tausend Jahren erinnern wird. Unter uns sind tapfere Kriegerinnen aus Keshal Hashinnah, ehrenwerte Fernhändler der Mada Basari, Rosenritter meines Ordens, die mir jeden Tag von ihren Abenteuern erzählen. Waren wir Aranier es nicht, denen es als erstes gelang, eine dämonenanbetende Heptarchie endgültig zu bezwingen? Geschah dies von allein? Nein, bei Rondra, es bedurfte vieler Helden, die geholfen haben. Vor dieser Stadt, vor Zorgan, schlugen wir eine Schlacht, die zum Wendepunkt der Geschichte wurde. Wir besiegten die Oronis, wir besiegten den Rosenknecht und alles, was das Gute zerstören wollte, für das wir eintreten.

Werdet Helden, werdet Helden nicht für mich, Untertanen, sondern für euch, die Götter und eure Liebsten. Dieses Land braucht Helden.«

– Mhaharan Arkos Schah, in einer Rede vor einer ausgewählten Gruppe von Bittstellern aus dem gemeinen Volk, 1040 BF



Weltliche Professionen

Aranischer Sippenkrieger

In ganz Aranien ist es in wohlhabenden Familien Brauch, vielversprechende Nachkommen zur Ausbildung an den Hof des Sippenvorstandes zu schicken. Zeit ihres Lebens stehen sie in der Schuld dieses Oberhaupts, sofern sie ihre Ausbildung nicht mit Gold bezahlen können. Aranische Sippenkrieger würden anderswo Gardisten genannt werden, da ihre Hauptkompetenzen im Umgang mit Waffen und der virtuellen Kenntnis allgemeiner und gehobener Etikette liegen. Wo der aranische Sippenkrieger seine Tätigkeit als Wächter und Wahrer der Ruhe ausübt, hängt meist vom Willen seines Herrn ab. Grundsätzlich kümmert er sich, vor allem während der Ausbildung, um die eigenen Ländereien der Sippe sowie die Grenzgebiete. Später wird er jedoch ebenso oft ausgesandt, um die Familie zu repräsentieren, Kontakte zu knüpfen oder Konkurrenz und Feinden gewaltsam eine Lektion zu erteilen. Sich von der Pflicht gegenüber der Sippe freizusprechen, ist mit sozialen Kosten verbunden, aber nicht unmöglich. Je nach der Rolle und den individuellen Beziehungen, die ein Sippenkrieger gepflegt hat, wird ihm mehr oder weniger Verständnis für diese Entscheidung entgegengebracht werden. Sein beispielloser Mut, sein Stolz und seine Waffenfertigkeit werden allerdings durchaus gerne genutzt, um jenseits der Heimat einen guten Eindruck zu hinterlassen. Auch im rondragefälligen Aranien wünschen sich die die meisten, einen Helden in der Sippe zu haben.

Ausrüstung und Tracht

Seiner gesellschaftlich gehobenen Ausbildungsstätte hat der aranische Sippenkrieger meist eine gute Rüstung (z. B. einen Spiegel- oder Ringelpanzer, oder eine Stoffrüstung), einen eigens für ihn angefertigten Aranischen Säbel und ein Ross zu verdanken. Gewöhnlich wird der Krieger heraldische Symbole und Farben seiner Sippe auf seiner Kleidung oder Rüstung tragen. Da er im Bogen- oder Lanzenreiten unterrichtet wurde, trägt er in jedem Falle zusätzlich eine dieser Waffen bei sich, wenn er die Lande überwacht.

Baburiner Kriegerin

Keshal Hashinnah – die Festung der Tapferen. So wird die Kriegerakademie von Baburin genannt, die über eine jahrhundertealte Tradition verfügt und deren Besonderheit die Ausbildung mit dem Streitwagen darstellt. Zwar haben tulamidische Einflüsse seit der Unabhängigkeit Araniens an der Akademie stark zugenommen, doch in vielen Bereichen greifen die Ausbilder immer noch auf die taktischen Lehren der Mittelreicher zurück.

Wie in Aranien üblich, werden hier überwiegend Frauen aus gutem Hause unterrichtet, damit sie

Aranischer Sippenkrieger

Professionspaket

AP-Wert: 349 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Sonderfertigkeit Berittener Kampf (für die SF Lanzenangriff) (20 AP), Sonderfertigkeit Lanzenangriff (10 AP), Verpflichtungen II (Sippe) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 10, Lanzen 10, Raufen 11, eine der folgenden Kampftechniken 12, die anderen 10: Schilde, Schwerter, Stangenwaffen

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 8*, Selbstbeherrschung 3, Singen 3, Sinnes-schärfe 4, Verbergen 3, Zechen 2

Gesellschaft: Einschüchtern 5

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 2, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Fahrzeuge 3, Heilkunde Wunden 4, Lederbearbeitung 2, Metallbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Prinzipientreue (Verteidigung der Sippe, rondragefälliges Verhalten, Schutz der Schwachen), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeiten *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist. Der Wert ist hier nur auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf die beiden Talente, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

später verantwortungsvolle Positionen im Königreich übernehmen, etwa als Leibwache einer Adligen oder als Offizierin in einem Regiment. Neben dem Ausbildungsschwerpunkt

des Streitwagenfahrens wird in Keshal Hashinnah Wert auf die Reitkunst, den Fernkampf mit Wurfspeer und Bogen sowie Strategie und Taktik gelegt.

Eine aranische Kriegerin zeichnet Entschlossenheit, die Liebe zu vergangenen tulamidischen Traditionen, aber auch Offenheit gegenüber anderen Kulturen aus.

Ausrüstung und Tracht

Die Kriegerin aus Baburin verwendet als Hauptwaffe einen Khunchomer (oder einen Kalish). Der tulamidische Säbel lässt sich sowohl im Nahkampf als auch vom Pferderücken aus verwenden und ist damit bestens für die Art des Kampfs geeignet, die an der Akademie gelehrt wird. Eine Kriegslanze wird ebenfalls verwendet, kommt aber seltener zum Einsatz. Da die Kriegerin zudem mit dem Streitwagen ausgebildet wurde, verwundert es nicht, dass sie auf Wurfspere und Kurzbögen setzt. Als Rüstung verwendet sie das klassische tulamidische Kettenhemd und den Baburiner Hut, einen spitzen, konischen Stahlhelm.



Baburiner Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 351 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Lanzenangriff), IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit, Kampfreflexe I und Präziser Schuss/Wurf I), GE 13 (für die SF Finte I), Sonderfertigkeit Berittener Kampf (für die SF Lanzenangriff) (20 AP), Sonderfertigkeit Lanzenangriff (10 AP), Sonderfertigkeit Sichelangriff (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Aufmerksamkeit, Finte I, Kampfreflexe I, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 8, Lanzen 10, Raufen 8, Schwerter 12, Wurfaffen 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 8*, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 8, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Fahrzeuge 8*, Handel 3, Holzbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Adel, Begabung (Reiten oder Fahrzeuge), Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaften (Autoritätsglaube, Verschwendungssucht), Verpflichtungen I-II (Akademie oder Dienstherrin)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutausch, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeiten *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist, für *Sichelangriff* ein FW in *Fahrzeuge* von 10. Die Werte sind hier jeweils nur auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf die beiden Talente, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Ishannah al’Kira-Balayan

Dem Erbe der berühmtesten Meisterin der Kampfschule des Flammenreihers, Ishannah al’Kira, folgend, ist die Flammenreih-Balayan eine der loyalsten Kämpferinnen, die sich in Aventurien finden lassen. Nur der Treue eines Olporter Hundes nachstehend, wird sie auf leichten Füßen mit ihrem Klängenfächer Luft aus Kehlen schneiden, um ihre Leibwacht zu erfüllen. Sobald sie nach Abschluss ihrer Ausbildung ihren neuen Auftraggeber wählen darf, steht der Balayan frei weiterhin ihrer Schule zu dienen, um eines Tages einmal selbst Schülerinnen (und den seltenen Schüler) auszubilden, oder auf Reisen zu gehen, um eine Beschäftigung zu finden, die ihrer würdig scheint. Dem Kodex ihrer Schule entsprechend, gibt sich die Balayan nicht mit den unzivilisierten Massen ab, sondern findet ihren Platz an einer kritischen Stelle zur Seite der Einflussreichen, die Etikette und Stil zu ehren wissen. Da die Ishannah al’Kira-Balayan nur eine Handvoll Aspirantinnen pro Götterlauf in ihre Reihen lassen, genießt die Erwählte eine intensive Einweisung in die Kunst des schönen Kampfes, die interessierte Kunden beutelweise Dinare kostet. Dieser Preis kommt mit erheblichem sozialem Kapital für diejenigen, die ihn sich leisten können, sodass sich die heldenhafte Balayan souverän in den obersten Kreisen

Ausrüstung und Tracht

Als Absolventin ihrer Schule trägt die Balayan einen goldenen oder silbernen Ring bei sich, der ihren Namen und den Namen ihrer Meisterin vereint. Die Kombination aus dornenbesetztem Klappfächer und einem Säbel ergänzt ihre Schleierrüstung und macht sie als Schülerin des Flammenreihers Stils erkenntlich. Vielleicht entscheidet sie sich dazu, der Tradition der Gründerin ihrer Schule folgend, einen Schleier vor dem Gesicht zu tragen, der ihre Intentionen verbirgt.

der Gesellschaft bewegen kann, wie es ihr beliebt. Jeder begehrt ihre Dienste, denn nichts ist wertvoller als eine unbeugsame Wächterin, wo alle sonst korrupt sind.

Ishannah al’Kira-Balayan

Professionspaket

AP-Wert: 344 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I und Finte I), Sonderfertigkeit Klängenfänger (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Wahrung von Stil und Ästhetik in allen Handlungen, Ehrenhafter Kampf, Loyalität zur Auftraggeberin) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Beidhändiger Kampf I, Finte I

Kampftechniken: Dolche 12, Fächer 12, Raufen 11, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 3, Sinnesschärfe 4, Tanzen 5, Zeichnen 3

Gesellschaft: Betören 5, Einschüchtern 2, Etikette 4, Menschenkenntnisse 4, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Fahrzeuge 6, Heilkunde Wunden 2, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 3

Empfohlene Vorteile: Adel, Beidhändig, Gutausscheidend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Schwertmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei

Zaubererprofessionen

Gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia

Die gildenlose Khelbara ay Baburia erlernte die Kunst der Heilmagie an der finsternen Schule der Schmerzen zu Elburum, einem heute aufgelösten Institut, in dem der Dämonin Belkelel gehuldigt und grausame Experimente an lebenden Opfern durchgeführt wurden. Der Ruf der Schule lastet noch immer schwer auf Khelbaras Schultern, die sich reumütig der Göttin Tsa verschrieben hat, und beides überträgt sich auf ihre Schülerinnen. Sie pflegt gute Verbindungen zu der Qabalya der Töchter Niobaras (siehe Seite 174) und unterrichtet gemeinsam mit Lajella, einem Mitglied der Geheimgesellschaft, in Elburum eine kleine Schar von Zöglingen. Manche werden ihr von den Töchtern Niobaras anempfohlen, wieder andere sind

Straßenjungen und -mädchen, in denen Khelbara selbst ein schlummerndes magisches Talent entdeckt hat.

Obwohl Khelbara sich an der Philosophie der Schwarzen Gilde orientiert, schwört jede ihrer Schülerinnen, ihre Kräfte in Tsas Sinne zu nutzen. Diesem Gedanken entsprechend lehrt ihre Meisterin sie sowohl magische wie auch profane Heilkunst.

Gefährliches Wissen, über das sie noch immer verfügt, gibt Khelbara ausschließlich an Zöglinge mit gefestigtem Charakter weiter. Aufgrund von Khelbaras dunkler Vergangenheit starten Schülerinnen ihre Laufbahn mit einem üblen Leumund. Häufig bereisen sie ganz Aventurien, um neue medizinische Erkenntnisse zu gewinnen. Sie müssen jedoch stets damit rechnen, dass ihre Gesinnung infrage gestellt wird, wenn man erfährt, wer sie ausgebildet hat.

Ausrüstung und Tracht

In Aranien wird dem Codex Albyricus nur wenig Bedeutung beigemessen, und so ist die Bekleidung von Khelbaras Schülerinnen weitestgehend von ihrem persönlichen Geschmack geprägt. Nicht wenige kleiden sich nach dem Vorbild ihrer Meisterin eher freizügig. Für die Arbeit mit Patienten wird aber meist ein praktisches Gewand oder zumindest eine Schürze angelegt. Für ihren Magierstab wählen Khelbaras Schülerinnen gerne das Holz der Zeder. Tsagefällig wie sie sind, ist der Stab die einzige Waffe, die sie führen. Zu ihren medizinischen Werkzeugen gehören Messer, Tupfer, Schröpfgläser und Nadeln.



Gildenlose Magierin (Schülerin der Khelbara ay Baburia)

Professionspaket

AP-Wert: 343 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Stangenwaffen 8
Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Zehen 1

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Verkleiden 4, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Mechanik 2, Rechnen 5, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 4, Sternkunde 4

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 6, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Aranische Rasur, Duft, Regenbogenaugen, Schminken, Signatur; Balsam Salabunde 6, Horriphobus 6, Invocatio Minima 4, Leidensbund 5, Ruhe Körper 5, Schmerzen lindern 5, Visibili (Elfen) 5

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Zähigkeit, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Prinzipientreue (Friedfertigkeit, vegetarische Lebensweise), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier, Verschwendungssucht), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: Adel

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Krankheitsanfällig

Graumagier der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan

Dem Magier aus der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan hängt der Ruf eines besseren Scharlatans an. Dass dieser Ruf nicht ganz unbegründet ist, beweist die Ausbildung an der Schule, denn der Zorganer Magier wird vor allem in der Illusionsmagie unterrichtet und darauf vorbereitet, dem Adel Araniens Zerstreuung zu bieten. Als Lehrmeister fungieren sowohl erfahrene Bühnenzauberer als auch Scharlatane, die einen Teil ihrer altbewährten Gauklertricks an die Zöglinge vermitteln. Ein Teil der Schülerschaft, die rund zu zwei Dritteln aus Männern besteht, wird zu Scharlatanen ausgebildet. Wer den Weg des Gildenmagiers einschlagen und sich ein Siegel verdienen darf, hat meist besonderes Verständnis für die theoretischen Seiten der Magie gezeigt. Gleich welche Ausbildung er durchlaufen hat, ganz wird sich der Zorganer nie von der

Bühnenzauberei und seiner Vorliebe für theatralisches Auftreten lösen können. Dafür wird er zwar von vielen Magierkollegen belächelt, bei Volk und Adel hingegen ist er jedoch für seine Darbietungen beliebt. Auch Helden kann er mit seinen kreativen Illusionen ein wertvoller Gefährte sein, der oft auch bereit ist, sich auf eher zwielichtige Abenteuer einzulassen.

Ausrüstung und Tracht

Der Zorganer Magier trägt vor allem bunte und auffällige Kleidung, ähnlich der eines Scharlatans, deren Anlehnung an die Richtlinien des Codex Albyricus man oft bestenfalls errahnen kann. Immerhin sind die aufgestickten arkanen Symbole von echter Bedeutung. Manche Zorganer machen sich aber auch einen Spaß daraus, die Vorgaben aus dem Codex möglichst wortgetreu umzusetzen und dennoch aus der Menge herauszustechen, wie ein Pfau unter Tauben. Absolventen tragen zudem fast immer einen eindrucksvollen Stab aus Zeder oder Ulme mit sich.

Graumagier (Schule des Seienden Scheins zu Zorgan)

Professionspaket

AP-Wert: 249 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes

Kampftechniken: Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Gaukeleien 3, Reiten 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Tanzen 2, Zeichnen 1

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 3

Natur: Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 2

Handwerk: Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Hintergrundmusik, Luftstoß, Schminken; Auris Illusionis 6, Duplicatus 5, Illusionsbann 6, Manus Illusionis 4, Oculus Illusionis 7, Reflectimago 6, Visibili (Elfen) 5

Empfohlene Vorteile: Gutaussehend, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

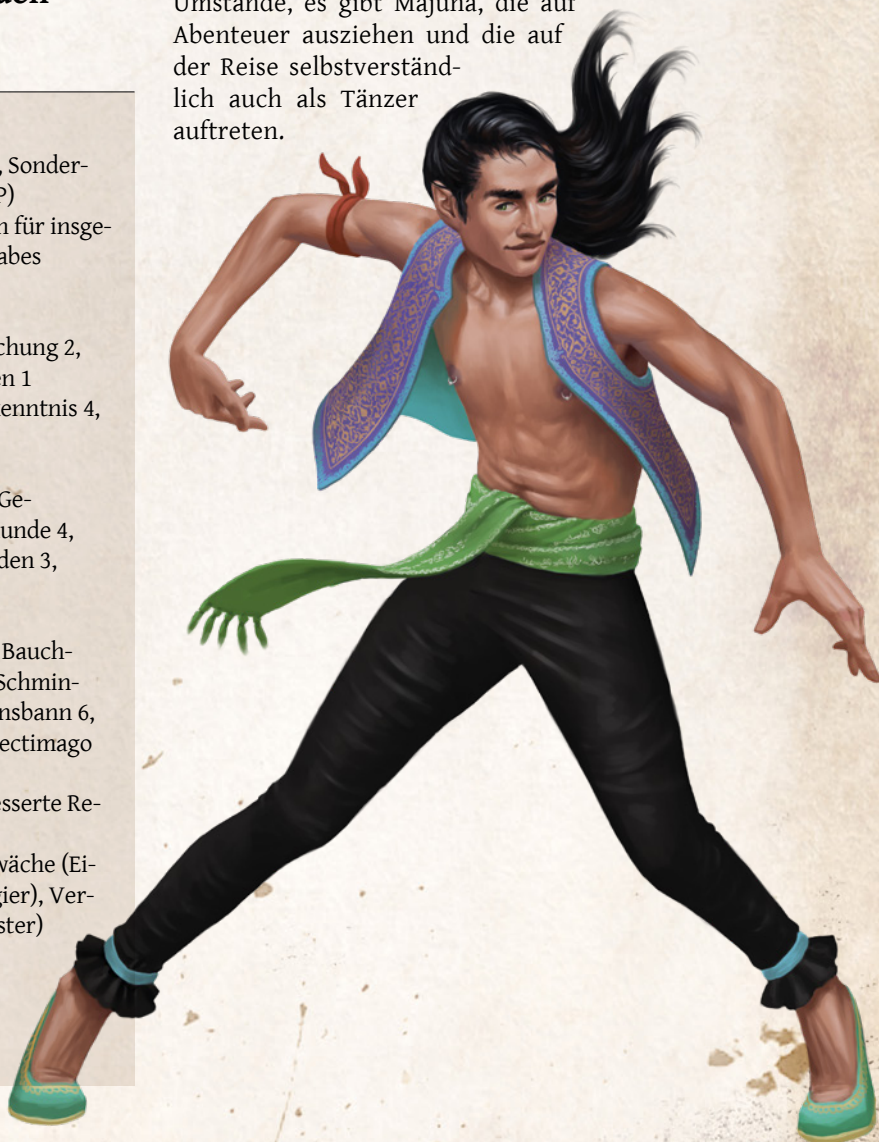
Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Blind, Farbenblind, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Taub

Majuna

Majuna sind Gruppen von Tänzern, die in Aranien bei Hofe und in Karawansereien auftreten. Dort gilt ihre Kunst als die eindrucksvollste und verführerischste Art zu tanzen. Ihre akrobatisch anspruchsvollen Darbietungen sind wagemutig, mitreißend und trotz ihrer Wildheit und Schnelligkeit sehr koordiniert. Bis zu zwölf Tänzer bilden den Rahmen für einen Haupttänzer, der oft einen Funken Magie in sich trägt. In Aranien werden nur Männer zu Majuna ausgebildet. Ein herausragender Schüler kann seinen Lehrmeister unsterblich machen, weswegen es Tradition hat, den Namen des Meisters und seiner Vorgänger bei Vorstellungen stolz zu nennen.

Als aranische Männer sind viele Majuna es gewohnt, ganz für ihre Kunst zu leben und die Sorgen der Verwaltung ihren Frauen oder Müttern zu überlassen. Dank der engen Bindung zu ihrem Lehrmeister und dem Umstand, dass sie sich bei ihren Auftritten stets aufeinander verlassen müssen, sind die Majuna einander meist wie Brüder verbunden, manchmal hingegen entwickeln sich jedoch durchaus auch andere, romantische Gefühle. Doch nicht jeder lässt sich ewig von solchen Banden und Verpflichtungen bei einer Truppe halten. Ob aus Abenteuerlust oder durch zwingende Umstände, es gibt Majuna, die auf Abenteuer ausziehen und die auf der Reise selbstverständlich auch als Tänzer auftreten.



Ihre Beweglichkeit und die Meisterschaft mit dem Stab stellen sicher, dass sie sich in gefährlichen Situationen behaupten können, auch wenn sie nie dafür ausgebildet wurden. Dennoch bleiben die meisten von ihnen im Herzen Künstler, die aus ihrer Kultur Zuspruch und Bewunderung gewöhnt sind.

Ausrüstung und Tracht

Das Tanzgewand eines Majuna besteht oft nur aus einer leichten Hose aus feinem Stoff. Je nach Herkunft, Darbietung und Vorlieben des Trägers sind diese eng geschnitten oder ähneln weiten Pluderhosen aus fließenden Stoffen. Oft werden sie auch mit einer Weste, einer bunten Schärpe und leichtem Schuhwerk kombiniert. Da Stäbe eine wichtige Rolle in vielen Tänzen der Majuna spielen und diese sich auch hervorragend als Waffe zur Selbstverteidigung eignen, sind sie vielen der Zaubertänzer ein steter Wegbegleiter.

Majuna

Professionspaket

AP-Wert: 291 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Aranien, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zaubertänzer) (80 AP), Geschlecht: männlich

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Bindung der Zauberkleidung, Gewand der Heilung

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Reiten 2, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 3, Tanzen 7

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 4, Willenskraft 3

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Musizieren 4, Stoffbearbeitung 4

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Haarpracht, Schminken, Tätowierung; Tanz der Bilder 5, Tanz der Erlösung 7, Tanz der Wacht 4, Tanz des Begehrens 4, Tanz des Jagdglücks 4

Empfohlene Vorteile: Begabung (Tanzen), Flink, Gutaussehend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Naiv), Verpflichtungen I (Lehrmeister, Tanzgruppe)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Hässlich, Taub, Verstimmt (Einbeinig)

Pardelhexe

Als regionale Variante der Katzenhexe gilt der Pardelhexe zunächst die gleiche Lebensphilosophie wie allen anderen Schönen der Nacht. Sie will das Leben auskosten, bewundert werden und stets durch die Hände aller gleiten, die meinen, sie festhalten zu können. Wie alle Katzen spielt die Pardelhexe gerne bisweilen grausame Spielchen mit ihren Bekanntschaften. Allerdings ist sie dabei nicht unbedingt weniger beherrscht, doch definitiv nicht so nachsichtig, wie andere Schöne der Nacht. Stets mit einem einladenden Lächeln geschmückt, scharft sie gerne größere Mengen Leute um sich, die nach ihrer spontanen Laune an diversen verschleierte Spielchen ihren Wert für sie beweisen müssen. Wird sie dabei jemandem überdrüssig, scheut sie sich nicht, die Sache persönlich in die Hand zu nehmen und besagte Person fauchend davonzujagen. Dabei geht sie nicht immer subtil vor, denn Pardelhexen lieben den Kampf. Einige bevorzugen es, mit magischen Mitteln ihren Körper zu stärken, um mit Klauen und Zähnen zu zerreißen und andere fokussieren sich eher darauf, den Kampf mit Waffen zu meistern und ihre Reflexe katzenhaft zu verbessern. Statt gewöhnlicher Scheunenkatzen binden Pardelhexen mächtige Vertraute an ihre Seite, die ebenso wild sind wie sie selbst. In Aranien wird der Pardel für seine Stärke und Eleganz geschätzt.

Ausrüstung und Tracht

Pardelhexen lieben das Spektakel und die wohlige Aufregung der Jagd. Dementsprechend kleiden sie sich meist prunkvoll, fast protzig und führen oft eine oder mehrere auffällig reich dekorierte Waffen mit sich. Neben Dolchen und Degen am Gürtel, versteckten sie manchmal scharfe Haarnadeln in aufwändigen Frisuren oder werden anderweitig kreativ, um stets gerüstet zu sein, wenn sie der Jagdtrieb sie packt.



Pardelhexe

(Schwesternschaft: Schöne der Nacht)

Professionspaket

AP-Wert: 317 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexen) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteurpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10

Talente:

Körper: Fliegen 2, Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4 **Gesellschaft:** Betören 6, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 3, Magiekunde 4

Handwerk: Alchimie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Duft, Haarpracht, Schminken; Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Hexenkrallen 4, Katzenaugen 6, Levthans Feuer 6, Saturias Herrlichkeit 5, Zauberschnurren 6

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigeboeren), Angenehmer Geruch, Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht)

Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhen), Hässlich

Qabaloth der Erben der Gräber

Auf verschlungenen Wegen jenseits staubiger Stufen, die tief ins Erdreich führen, trifft man manchmal auf eine lichtscheue Gestalt mit einer Totenmaske, die sich lesend über uralte Schriftstücke beugt. Sollte das Treffen in einem der verborgenen Labyrinth Araniens stattfinden, stehen die Chancen gut, unter dem Schleier des Wissensdurstigen einen Erben der Gräber zu finden. Dabei handelt es sich um eine Geheimgesellschaft von Okkultisten, die sich zur Erforschung von Ruinen und uraltem Wissen zusammengefunden hat.

Ein Erbe der Gräber ist gebildet, geheimniskrämerisch und hat meist eine morbide Faszination für alle toten Dinge. Katakomben und Grabanlagen sind seine liebsten Rückzugs- und Studienstätten, die ihn mit allerlei von den Lebenden vergessenen Schätzen in die Tiefe locken. Deshalb sind die Erben der Gräber als Qabalya ausgesprochen wohlhabend, haben sie doch selten Verwendung für die profanen Reichtümer, die ihnen auf ihren Streifzügen durch die Unterwelt regelmäßig in die Hände fallen. Ein Erbe der Gräber interessiert sich gewöhnlich viel mehr für die Überbleibsel vergangener Kulturen, ihr Wissen und ihre heute allgemein vergessene Forschung zur Magie. Manch einer von ihnen widmet sich gar der schwarzen Kunst der Nekromantie, um eines Tages einen Weg zu finden, ewig zu leben und lernen zu können.

Ausrüstung und Tracht

Der Erbe der Gräber geht meist verbotenen Tätigkeiten wie Einbruch und Exhumierung nach, die absolute Unauffälligkeit verlangen. Entsprechend kleidet er sich bei seinem Tagewerk schlicht. Bei Treffen der Qabalya wird er gelegentlich mit seinem Reichtum protzen wollen, der ihn als geschickten „Erben der Gräber“ auszeichnet. Gildenmagie ist in Aranien verboten, sodass er einen kurzen Stab wählen wird, der leicht zu tarnen ist. Er hat außerdem immer Unmengen von Schreibzeug dabei.

Qabaloth Erben der Gräber

Professionspaket

AP-Wert: 323 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Verpflichtungen II (Qabalya) (-10 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier) (165 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Analytiker, Verbotene Pforten

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Verkleiden 2

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 6, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 2, Malen & Zeichnen 5

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Signatur, Glücksgriff, Totenmaske; Analys Arkanstruktur 4, Blick in die Vergangenheit 4, Körperlose Reise 4, Nekrophia 4, Odem Arcanum 6, Skelettarius 5, Xenographus 6

Empfohlene Vorteile: Magische Einstimmung (Wesen der Gräber und Totenstätten), Fuchssinn, Giftnsistenz, Hohe Astralkraft, Hohe Seelenkraft, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Unscheinbar, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura, Zeitgefühl, Zwergennase

Empfohlene Nachteile: Artefaktgebunden, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Adel

Ungeeignete Nachteile: Angst vor engen Räumen, Angst vor Toten und Untoten, Prinzipientreue, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Wilde Magie

Qabaloth der Töchter Niobaras

Die Töchter Niobaras sind eine sogenannte Qabalya, ein tulamidischer Geheimbund aus Aranien, dem nur Frauen angehören. Die gildenlosen Magierinnen verbergen ihre

magische Begabung und nehmen in der Öffentlichkeit die Rollen von Astrologinnen und Wahrsagerinnen ein. Ihr Ziel ist es, die Rätsel der legendären Niobara von Anchopal zu lösen, der berühmtesten Sterndeuterin Aventuriens, die vor etwa 500 Jahren lebte und viele bis heute unentdeckte Fragmente ihrer Arbeit hinterlassen hat. Eine Tochter Niobaras bleibt stets in ihrer gewählten Rolle und gibt ihre wahre Identität nur preis, wenn es keinen anderen Ausweg gibt. Deshalb zaubert sie auch nicht offensichtlich und kleidet sich nicht in die Gewandung einer Magierin. Allerdings versucht sie immer, ihre Forschungen und die ihrer Qabalya voranzutreiben. Mitunter schließt sie sich dazu auch einer Abenteurergruppe an, um weitere Geheimnisse Niobaras zu entdecken. Aber auch ihren Gefährten wird sie sich nicht ohne Not offenbaren, da die Qabalya ihr einen Schwur abverlangt hat, ihre Existenz nicht preiszugeben. Innerhalb der Töchter Niobaras gibt es zwei Fraktionen. Die einen sehen sich als Bewahrer der Mysterien und tragen das alte Wissen um Niobaras Erbe zusammen, um es sicher zu verwahren. Die andere Fraktion will Niobaras Hinterlassenschaften zum Wohle der Welt einsetzen, ganz so, wie es ihrer Ansicht nach die sternkundige Patronin selbst getan hätte.

Ausrüstung und Tracht

Auch wenn die meisten Töchter Niobaras einen Stab besitzen, tragen sie ihn aufgrund ihrer Tarnung nur selten. Viele von ihnen bevorzugen ohnehin einen kurzen Zauberstab, der sich deutlich leichter verbergen lässt. Je nach Tarnidentität kleiden sie sich passend als Sterndeuterin, Gelehrte oder manchmal sogar als Kurtisane. Was sie jedoch fast immer in ihrem Gepäck haben, sind Schreibutensilien, ein Fernrohr und Werkzeuge wie Messgeräte zum Erstellen von Sternenkarten und ihrer Berechnungen.

Qabalothe der Töchter Niobaras

Professionspaket

AP-Wert: 333 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Nachteil Verpflichtungen II (Qabalya) (-10 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Qabalyamagier) (165 AP); Geschlecht: weiblich

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteurpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes, Fertigkeitsspezialisierung Sternkunde

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2

Gesellschaft: Betören 2, Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 6, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 4, Sternkunde 7

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 2, Malen & Zeichnen 4

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Heller Stern, Schminken, Schnipsen, Signatur; Analys Arkanstruktur 4, Blick in die Gedanken 6, Hellsichtbann 6, Memorans 4, Odem Arcanum 6, Widerwille 4, Xenographus 5

Empfohlene Vorteile: Herausragender Sinn (Sicht), Hohe Seelenkraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar, Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Magische Einschränkung (Wesen der Nacht), Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue (Bewahrung der Mysterien oder Niobaras Vermächtnis), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blind, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Wilde Magie

Geweihtenprofessionen

Mada Basari-Ordensmitglied

Vor seiner Neugründung unter dem Namen Sharika ay Mada Basari war der Händlerorden als Fürstlich Aranische Handelscompagnie bekannt. Es handelt sich damals wie heute um einen Zusammenschluss aus Agenten des Adels und der mächtigsten Händler Araniens unter einen gemeinsamen phexgefälligen Codex. Jedes Ordensmitglied verpflichtet sich im Sinne des Gottes Phex, den Handel zu pflegen und zu sichern, der das Land Aranien zu einer der wohlhabendsten Regionen Aventuriens gemacht hat. Dem Orden stehen einige der mächtigsten Phexgeweihten vor, die im Hintergrund profane wie geistliche Impulse in die Politik des Landes

geben. Dem Mada Basari-Ordensmitglied gilt es, sich als vertrauenswürdige und kompetente Agentin zu beweisen, um in der Organisation aufzusteigen und eines Tages selbst Fäden zu ziehen. Als Mondschaten, oder Mondsilberhadjin, gilt eine Agentin der Mada Basari der Öffentlichkeit vor allem als gottestreue Händlerin und Vertrauensperson, die man gerne um Rat fragt. In den Schatten dient sie zahlreichen Intrigen. Da die Zerstörung des Dämonenpaktierer-Reiches Oron einst das Hauptziel der Mada Basari war, gehen noch immer viele ihrer Agentinnen auf die Suche nach Überbleibseln dunkler Kulte, die ausgelöscht werden müssen.

Ausrüstung und Tracht

Ordensmitglieder der Mada Basari tarnen sich entsprechend ihres Auftrags mit standestypischer Kleidung oder Kostümen einer Scheinidentität, sofern sie nicht offen die Rolle eines Mada Basari-Händlers einnehmen. Im öffentlichen Leben werden edle Stoffe und Schnitte bevorzugt, die Bewegungsfreiheit und geheime Täschchen an allen möglichen Stellen vereinen. Die Ausrüstung ist je nach Auftrag variabel, doch ohne scharfen Dolch wird eine Agentin nie aufbrechen. Ansonsten gibt es für sie keinen Grund, bescheiden zu sein, da Reichtum in Aranien als Segnung Phexens gilt.



Mada Basari-Ordensmitglied

Professionspaket

AP-Wert: 262 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Nachteil Prinzipientreue I (Phexkirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Handel

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 8, Wurfaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 2, Verbergen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Magiekunde 3, Mechanik 3, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 4

Handwerk: Handel 7, Schlösserknacken 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Entfernungssinn, Fuchssinn, Glück, Unscheinbar, Zwergennase

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Nachtblind, Pech

Varianten:

- Phexgeweihtes Mada Basari-Ordensmitglied** (344 AP): zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche) (130 AP); Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte; Bekehren & Überzeugen 6 statt 4, Götter & Kulte 6 statt 5, Schlösserknacken 5 statt 3, Taschendiebstahl 5 statt 2; Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Fall ins Nichts 5, Lautlos 6, Mondsicht 5, Geldwechsel 5, Wieselflink 8

Rosenritter

Arkos Schah II., König von Aranien und berühmter Krieger, gründete den Orden der *Ritter der Rose* als Mittel, um besonders talentierte und tugendhafte Recken zu beehren und für seinen rondra- und rahjatreuen Codex zu gewinnen. So sollen Rosenritter dem Ruf des Königs zu rondragefälligen Heldentaten folgen. Meistens wählt Arkos Angehörige des aranischen Adels als Mitglieder für seinen Orden, wobei er jedoch wesentlich interessierter daran ist, solche Leute zu rekrutieren, die sich bewiesen haben, als irgendwelchen Bekannten zu schmeicheln. Daher werden immer öfter Helden aus niedrigeren Ständen und fernen Ländern von Arkos erwählt. Ihre Treue sind die Mitglieder dabei nur dem Maharan Arkos selbst und den Göttinnen schuldig, nicht jedoch dem Land Aranien oder irgendeiner anderen irdischen Instanz. Die Ziele des Ordens sind nicht politischer Natur, sondern gänzlich auf die Besserung der Welt als Ganzes ausgerichtet. Im Sinne der Tugenden Rahjas, soll ein

Rosenritter mit den Mitteln Rondras seiner Wege gehen und dort einschreiten, wo Verbrechen wider die Harmonie und des Lebens betrieben werden. Irgendwann wird der Ruf Arkos' seine Ritter erreichen und sie zu größeren, gemeinsamen Schlachten beordern, allerdings warten viele der Rosenritter lange, bis dies geschieht. In der Zwischenzeit sollen sie gänzlich ihrer eigenen Urteilskraft vertrauen und handeln, wie die Göttinnen es gutheißen würden.

Ausrüstung und Tracht

Statt einer Kleiderordnung zu folgen oder eine besondere Tracht zu tragen, ist ein Rosenritter lediglich dazu angehalten, das silberne Rosenamulett zu bewahren, das er von Arkos persönlich zum Eintritt in den Orden überreicht bekommen hat. Mithilfe des Amulettes sei es ihm zudem gestattet, eine *Rosendame* (oder einen *Rosenbuben*) zu schmücken, der er fortan seine Heldentaten widmet. Rosenrittern steht es frei, voll gerüstet oder nur leicht geschützt zur Schlacht auszuziehen, je nachdem, wie es ihren persönlichen Kampfstilen am besten dient. Auch Waffentypen können frei gewählt werden, solange sie von Ronda geschätzt würden.



Rosenritter

Professionspaket

AP-Wert: 349 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit)

GE 13 (für die SF Finte I und die SF Vorstoß), Verpflichtungen II (Maharan Schah)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette, Aufmerksamkeit, Finte I, Vorstoß

Kampftechniken: Dolche 10, Lanzen 10, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken 12, eine weitere auf 11: Hieb Waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandschwerter

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 8, Selbstbeherrschung 4, Singen 6, Sinneschärfe 4, Tanzen 2, Zeichnen 4

Gesellschaft: Betören 6, Einschüchtern 3, Etikette 7, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Rechnen 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Handel 2, Heilkunde Wunden 2, Musizieren 6

Empfohlene Vorteile: Adel, Angenehmer Geruch, Begabung in Gesellschaftstalenten, Flink, Geborener Redner, Glück, Gutes Aussehen, Hohe Lebenskraft, Reich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Vertrauenerweckend, Waffenbegabung, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Autoritätsglaube, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Hässlich, Pech, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Hintergründe für Helden aus dem Dornenreich

Motivation

»Welch Poesie sich in der Reise abspielt: Mit jedem Schritt wächst das Heldenherz dem Horizont entgegen.«

—Lanzyber ibn Bastrabal, Rosenritter, 1042 BF

Aranien ist eine Region der Abenteuerlust, in der man insbesondere der leidenschaftlichen Rahja, der herausforderungssuchenden Ronda und dem umtriebigen Phex gefallen will. Auch der Peraine wird reich gedient, doch sollte man nicht den Fehler machen, dies im Vergleich für eine entspannte Angelegenheit zu halten. Denn überall werden stattliche Heldinnen gebraucht, um die letzten Schatten der oronischen Schreckensherrschaft von den Seelen der Menschen zu vertreiben, die Rivalitäten auf Basar und Hof abzukühlen oder anzuhetzen, sowie Intrigen und Geheimnisse wie aus *1001 Rausch* zu erforschen. Die Städter mag es in die Wildnis ziehen, um Legenden von farbenprächtigen Tieren nachzujagen oder im Sand versunkene Ruinen zu exhumieren. Wer

die Natur als Alltag kennt, der wird hingegen vielleicht Sehnsucht nach brechend vollen Basaren und von Flüsternstimmen heimgesuchten Teehäusern verspüren.

☛ **Sippenkrieger** sind dabei ihrem Treueschwur verpflichtet und folgen am Ende ihrer Ausbildung zunächst den Weisungen ihres Sippenvorstands. Zwar haben sie sich alle Lektionen ihrer Kunst begierig angeeignet, doch um diese draußen in der Welt als reif und nützlich zu beweisen, werden sie sich bald aus ihrer Heimat in alle Winkel des Landes verstreuen. Manche Sippen lassen ihre Sprösslinge ungerne oder nur unter anspruchsvollen Bedingungen ziehen. Der Aufbruch oder die Versöhnung nach der Flucht können so ebenfalls zu Abenteuern werden.

☛ Vor einer ähnlichen Herausforderung steht die **Zorgener Graumagierin**. Am Ende ihrer Lehre gilt es für sie auszuloten, wie nützlich ihre Fähigkeiten jenseits der Studierstube wirklich sind – und wie

sich damit ein Lebensunterhalt verdienen lässt. In der Fachwelt von sich hören zu lassen, setzt dabei in der Regel Feldforschung voraus. Sich als Gildenmagierin in Araniien weiterzubilden, zwingt aufgrund der Reservation gegenüber der Tradition zudem zum Studium fremder Magiekonzepte oder zur abenteuerlichen Akquise von Zauberbüchern jenseits der Akademiebibliothek.

- **Erben der Gräber** sind als Qabalyim nicht so zimperlich mit Vorschriften und ziehen für ihr gemeinsames Ziel der Machtgewinnung absichtlich an Stätten, die von Obrigkeit und Gesetz gesperrt worden sind. Um Wissen, Artefakte und die Anerkennung der Kultmitglieder zu gewinnen, bleibt kaum etwas anderes übrig als das Abenteuererleben.
- Durchaus zielloser, aber mit ebenbürtigem Enthusiasmus, geht der **Rosenritter** auf Reisen, um dem Mhaharan Schah Ehre zu machen. Gerade die Suche nach einer konkreten Aufgabe in den Zeiten des Schweigens seines Herrn wird ihn früher oder später auf den Pfad des Abenteurers führen. Den Schwächeren zu helfen ist dabei ohnehin fester Bestandteil seines Professionskodex.
- Eine **gildenlose Magierin nach Khelbara ay Baburia** hat in Araniien ein schweres Los, da sie fortwährend ihre guten Absichten beweisen muss. Heilerinnen werden immer und überall gebraucht, doch einen Ort oder Personen zu finden, die lange Treue mehr als alle anderen verdient haben, kann eine Lebensaufgabe werden. So oder so wird die Reise zu ihrem Alltag werden, sofern ein Drang nach Gerechtigkeit sie davon abhält, nur einen geschlossenen Kreis von Personen heilkundlich zu betreuen. Vielleicht sehnt sie sich stattdessen nach der Forschung an neuen Heilmethoden, denen sie durch ganz Araniien nachjagt.
- Auf einen **Majuna** wartet eine ganze Welt prachtvoller Paläste, Tempel und Schauspielhäuser, in denen er zahlreiche Prominente kennenlernen und mit seinen Fähigkeiten beeindrucken kann. Wenn ihn diese Aussicht nicht aus seiner Heimat locken kann, wird es vielleicht ein Gerücht über den Tanz eines altehrwürdigen Meisters schaffen, der für die Lehre selbstverständliche eine heldenwürdige Gegenleistung verlangt.
- **Pardelhexen** haben in Araniien, so wie alle Hexen, einen guten Ruf, der ihnen viele Möglichkeiten eröffnet. Überall möchte man sie als Beraterinnen gewinnen. Da wird es nicht lange dauern, bis es sie in die Ferne zieht. Aber auch die Flucht vor der Konkurrenz oder die unangenehm werdende Aufmerksamkeit könnten sie dazu verleiten, andere Gegenden auszukundschaften, die ihren Zielen besser genügen. Vielleicht plant sie, sich einem bestimmten Zirkel anzuschließen oder selbst einen zu Gründen.
- Die **Ishannah al'Kira-Balayan** bleibt ihrer Lehrmeisterin gewöhnlich ein Leben lang treu. Zunächst wird sie so nach ihrer Ausbildung als Leibwächterin oder Garde arbeiten, bevor sie eines Tages selbst Ausschau nach geeigneten Schülerinnen hält.

Vielleicht verbleibt sie jedoch in einem lockeren Verhältnis mit ihrer Meisterin oder wird ganz ihrer eigenen Urteilskraft überlassen, sodass sie sich selbst eine Herrin wählen kann, der sie fortan treu zur Seite steht. Auch der Dienst für einen Tempel wäre so möglich.

- **Mitglieder der Sharika ay Mada Basari** werden von ihrem Orden nicht nur in alle Winkel Araniens, sondern bald nach ganz Aventurien ausgesandt, um Diplomatie und Ressourcen zu sichern. Ob als Spitzel, Händler oder politische Gesandte, der Orden begehrt vor allem solche Helden, die ohne Berührungsängste ihr Netzwerk pflegen. Im Austausch wird der Einstieg in einflussreiche Kreise ermöglicht.
- Niobara von Anchopal hat nach ihrem Tod zahlreiche Mysterien über Sphärenkunde und Sternkunde hinterlassen, deren Entschlüsselung Wissen über Vergangenheit und Zukunft Aventuriens enthüllen könnten. Der Orden der **Töchter Niobaras** nimmt Helden auf, die aktiver Teil des kosmischen Schicksals werden wollen und sendet sie aus, um Hinweisen nachzuspüren.
- Kriegerinnen sind immer auf der Suche nach der nächsten Herausforderung, an der sie wachsen können. Für **Baburiner Kriegerinnen** steht über diesem Bedürfnis nur die Ehre, ihren Schützlingen als Leibwache zu folgen und demütig Verantwortung zu übernehmen. Selbstlos und stolz zugleich, vereinen sie zudem seltene Kampffertigkeiten in ihrer Person, die von Kennern überall gefragt sind und sie bald in die weite Welt locken.
- Der **Sternenfall** hat alte Gefängnisse geöffnet, Geheimnisse aus vergangenen Tagen an die Oberfläche gespült, aber auch allenthalben in der einfachen Bevölkerung Verunsicherung und Zukunftsängste hervorgerufen. Während Gelehrte ihn zu verstehen versuchen, ergründen Geweihte seine mythologische Herkunft und Entstehung. Einige Helden unter ihnen ziehen hinaus in die Welt, um sich den Abenteuern zu stellen, die der Sternenfall mit sich bringt. Manche Heldin könnte Visionen erfahren haben, die von einer Heldenzeit künden, in der gewaltige Mächte miteinander ringen, aber auch den Menschen eine wichtige Aufgabe zukommt; auch wenn sich diese derzeit noch hinter nebulösen Schleiern verbirgt.

Hintergrundereignisse

»Die größte Ehre eines Helden ist dem Mhaharan und Rahja zu dienen.«

—Lanzkyber ibn Bastrabal, Rosenritter, 1042 BF

Die Persönlichkeit eines Helden ist maßgeblich durch Ereignisse geprägt, die er vor der Zeit als Abenteurer erlebt hat. Das können ungewöhnliche Begebenheiten bei seiner Geburt sein, durch die der Held besonders behandelt wurde. Es mögen Schicksalsschläge in seiner Kindheit sein, wie der Verlust eines Familienmitglieds durch Überfall, Krieg oder sonstige Unglücke, die die Entwicklung eines Helden mitbestimmen haben. Schließlich

können dem Helden in seiner Jugend bedeutsame Ereignisse widerfahren sein, wie die Begegnung mit einer Hexe oder einem Tierkönig, das Beobachten der Hinrichtung einer Alt-Oroni oder eine erste romantische Schwärmerei. Aus den folgenden Tabellen kannst du solche Ereignisse wählen oder ganz einfach die Würfel entscheiden lassen (für Umstände bei der Geburt und in der Kindheit kann bis zu zweimal gewürfelt werden, für die Ereignisse in der Jugend maximal dreimal). Sie sind als Inspiration für die Ausgestaltung deines Helden gedacht und können sich in den Werten niederschlagen, wenn du bei der Heldenerschaffung z. B. passende Fertigkeiten-Bonis oder Vor- und Nachteile wählst.

Besondere Umstände bei der Geburt (1W20)

- 1 Nahe des Geburtsortes blüht ein prächtiger Hennastrauch, aus dessen Blättern ein Geweihter Farbe herstellt, mit der dem Kind rote Schutzzeichen auf den Körper gemalt werden. Eines der Muster ist seltsamerweise bis heute auf dem Körper zurückgeblieben.
- 2-3 Urplötzlich zieht ein Sandsturm auf (nahe der Steppen oder Gor) / heftiger Schneefall setzt ein (im Hochgebirge) / verdunkelt sich der Himmel zu einem monsunartigen Regenschauer (Yalaiad) / fegt ein Sturm überall Blüten und Blätter umher (Stadt und mildere Regionen).
- 4-5 Ein Tierkönig wird in der Nähe gesichtet (♥ 166).
- 6 Katzen sammeln sich um die Geburtsstätte. Ein gutes Omen.
- 7 Kein Tier lässt sich blicken und die Luft ist still, als würde die Welt den Atem anhalten, sobald das Kind zum ersten Mal schreit.
- 8 Das Kind hat eine Hexensträhne, die eine auffallend andere Farbe hat. Man ist allgemein erfreut über die Andeutung einer besonderen Gabe.
- 9 Ein geheimnisvoller Kuttenträger mit leuchtenden Augen dringt in die Grabstätte eines Verwandten ein und entwendet eine Grabbeigabe. Dieser Affront wider Boron trübt die fröhliche Stimmung bei der Geburt.
- 10-11 Während der Geburt ruft ein örtlicher Priester zum Gebet / singen die Hexen des benachbarten Waldes ein Loblied an Satuarua / kniet ein verhüllter Qabalyoth preisend vor seinem Götzen.
- 12 Die Sphinx von Ras'Lamasshu verkündet zum Zeitpunkt der Geburt des Kindes eine Prophezeiung für die Zukunft dessen Heimatortes. Es handelt sich um ... (1W6)
 - 1 ein Unwetter, das Zerstörung anrichten wird.
 - 2 Reichtum, den ein mysteriöser Fremder bringen wird.
 - 3 die Verkündung, ein schicksalhafter Held sei geboren (empfohlener Vorteil: *Glück I*).
 - 4 die Ankündigung eines Machtwechsels.
 - 5 einen undeutbaren Blick, gefolgt von Kopfschütteln.

6 die Feststellung, dass sich dort nie etwas ändern wird.

13 Dornrosen blühen in der Nähe des Geburtsortes – ein schlechtes Omen.

14-16 Eine reisende Hexe spendet dem Neugeborenen einen glitzernden Trank. Es handelt sich um ... (2W6)

2 ein experimentelles Verwandlungselixier, das den Körper des Neugeborenen für einige Tage mit Tigerstreifen mustert, aber sonst harmlos ist.

3-4 eine Portion besten Raschtulswaller Weins, der für das Kind aufbewahrt werden soll, bis es alt genug ist (empfohlener Vorteil: wenn verkauft Vorteil *Reich I*, oder, wenn getrunken, ein lebenslanges Gefühl der Reue aufgrund der eigenen Impulsivität).

5 köstlich schmeckendes Wasser aus einem wilden Bach.

6-8 ein alchemistisches Stärkungsmittel (empfohlener Vorteil: *Krankheitsresistenz I*).

9-11 ein absolut grausam bitteres Gebräu, über dessen Nutzen nur spekuliert werden kann (empfohlener Vorteil: *Zäher Hund*).

12 ein Alchimicum, dessen mysteriöse Wirkung sich auch nach Jahren nicht zweifellos feststellen lässt. Das müsste sich ein wahrer Experte ansehen ...

17 Ein nahe verwandtes Kind geht verloren. Es heißt, der Balgdrache (Steppe und Gor), der Tiger (Yalaiad) oder die Magier (überall) hätte/n ihn im Austausch für das gesegnete Kind geholt, behauptet die stotternde Alt-Oroni aus dem Heimatort.

18 Es kommt zu einem Handgemenge, als ein gildenmagischer Verwandter uneingeladen zu den Feierlichkeiten um die Geburt erscheint. Er ... (1W6)

1-3 wird vertrieben. Später wird er als altoronischer Paktierer von der Rondrakirche hingerichtet werden – sofern der Held nie den Bußbrief mit dessen Lebensgeschichte und Hilfesuch an das einzige noch nicht von seiner Schuld überzeugte Familienmitglied aus der alten Kinderkleidung fischt und sich auf eine Befreiungsqueste begibt...

4-6 stellt sich als freundlicher, göttertreuer Mensch heraus, der lediglich mittels eines ANALYS ARKANSTRUKTUR eine magische Begabung des Kindes ermitteln möchte. Etwas geht jedoch furchtbar schief und das Kind wird fortan von Pech verfolgt (empfohlener Nachteil: *Pechmagnet*).

19 Ein fremdländischer Verwandter öffnet aus Neugier ein Talismanbeutelchen, welches die Geburt schützen sollte. Der Kosmos scheint erzürnt (empfohlener Nachteil: *Pech I*).

20 Der Geweihte, der den Geburtssegen sprechen sollte, ist ein Betrüger und täuscht den Segen vor. Niemand bemerkt etwas und das Kind erhält nie einen echten Segen.

In der Kindheit (1W20)

- 1-2 Ein Tiger/Schakal/Pardel greift das ahnungslose Kind beim Spielen an. Das Kind vertreibt das Tier. Aufgrund seiner kämpferischen Begabung erhält das Kind Unterricht im Raufen/Dolchkampf/Umgang mit Hieb Waffen (empfohlen: entsprechende Kampftechnik +3 auf Kampftechnikwert).
- 3-5 Das Kind gewinnt über ein gemeinsames Interesse einen Freund fürs Leben. Es handelt sich um ... (1W6).
- 1 die Kunst der blumig-ehrwürdigen Ansprache von Edelleuten (empfohlen: *Etikette*-FW +3).
 - 2 die Herstellung sorgfältig verzierter Süßigkeiten (empfohlen: *Lebensmittelbearbeitung*-FW +3).
 - 3 mathematische Spielereien rund um Sternbilder (empfohlen: *Rechnen*-FW +1, *Sternkunde*-FW +2).
 - 4-5 taktische Gesellschaftsspiele (empfohlen: *Brett- & Glücksspiel*-FW +3).
 - 6 die Kultivierung von Pflanzen, wie dem unheimlichen Winselgras (empfohlen: *Pflanzenkunde*-FW +3).
- 6-8 Das Kind begegnet einem ..., der sich in der Nähe der Wohnstätte aufhält (1W6):
- 1-2 Meckerdrachen. Die Begegnung ist so enttäuschend und unglaublich nervtötend, dass es in Erinnerung an das Ereignis langsam Jähzorn entwickelt (empfohlener Nachteil: *Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)*).
 - 3-4 Königsskorpion. Eine traumatische Hetzjagd folgt (empfohlener Nachteil: *Angst vor Spinnentiere I*).
 - 5-6 Purpurmohnbeet. Jemand scheint ihn absichtlich herangezuchtet zu haben. Im Heimatort gehen Furcht und Paranoia um.
- 9 Das Kind verirrt sich beim Spielen in der Wildnis und findet auf wundersame Weise zurück nach Hause. Für eine lange Zeit spricht die Gemeinschaft über nichts anderes. Manche sprechen von göttlichem Eingreifen.
- 10 Eine Agentin der Mada Basari betört beim wöchentlichen Basareinkauf die ganze Familie, sodass sie Unsummen ausgibt (empfohlener Nachteil: *Arm I*).
- 11-14 Das Kind begegnet einer Priesterin und wird nachhaltig von ihren Worten geprägt. Es handelte sich um eine Geweihte der/des ... (2W6)
- 2 Marbo. Sie sagte: „Auch du wirst einmal sterben“.
 - 3 Efferd. Sie sagte: „Sieh die Tränen wie den Regen. Wo dorrt, kann auch nichts wachsen“.
 - 4-5 Peraine. Sie sagte: „Versuche einmal, die Welt wie ein Baum zu sehen“.
 - 6-7 Phex. Sie sagte: „Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex“.
 - 8-9 Rahja. Sie sagte: „Denk dir immer: das Schönste wird noch kommen. Wisse, was du willst, und dann wage!“.

10-11 Rondra. Sie sagte: „Leben ist kämpfen.“

12 Levthan. Sie sagte: „Sei deines eigenen Glückes Schmied und nimm dir, was du möchtest ... aber nur, wenn es niemanden schadet.“

15 Ein Illusionist aus Zorgan hat bei einer Aufführung mit „technischen Problemen“ zu kämpfen. Das Kind steht in der ersten Reihe und bekommt einen fehlgeleiteten Zauber ab, der dessen Haare permanent weiß/grau färbt.

16-17 Bei einer Begegnung mit einer Skorpionschwester/einem Ferkina/einem Qabalyim oder bei einem anderen Übergriff kommt ein Familienmitglied des Kindes ums Leben. Es handelt sich um ... (1W6)

- 1 den Vater.
- 2 die Mutter.
- 3 einen Bruder.
- 4 eine Schwester.
- 5 die Großmutter.
- 6 Onkel Al'Rik.

18-19 Das Kind bekommt von einem Verwandten ein Erbstück überreicht: einen Oronischen Säbel/Oronischen Rahjafrevler/Oronischen Scimitar. Es beschließt, ... (1W6)

1-2 die Waffe zu behalten und zu verstecken, obwohl es weiß, dass der Gegenstand bei Entdeckung Aufruhr auslösen wird.

3-5 die Waffe zu den Eltern/dem Lehrmeister/einem Geweihten zu bringen. Im Gespräch wird das Kind über Oron aufgeklärt (empfohlener Nachteil: *Persönlichkeitschwäche (Vorurteile gegenüber (Ex-)Oronis)*).

6 die Waffe beim nächsten Treffen mit Freunden mitzubringen und damit herumzualbern. Ein Erwachsener bekommt dies mit und schließt die falschen Schlüsse. Es folgt ein Rechtsprozess, der das Ansehen der Familie ruiniert.

20 Eine dem Kind nahestehende Person wird als Belkelel-Paktierer oder gesuchte Foltermeisterin aus dem oronischen Reich entlarvt und hingerichtet.

In der Jugend (1W20)

1-2 Eine flüchtige Begegnung mit dem sehr charismatischen *Aranischen Fuchs* lässt den jugendlichen Helden sprachlos zurück. ... (1W6)

1-4 Aber der Held erkennt nicht, dass es der Fuchs war und geht einfach seiner Wege.

5-6 Und der Fuchs gab sich dem Helden zu erkennen, was diesen zum Nacheifern verleitet (empfohlen: *Taschendiebstahl*-FW +3).

3-4 Der jugendliche Held durchlebt eine Phase schwärmerischer Hingebung für ein berühmtes Mitglied der aranischen Königsfamilie. Aus dieser Zeit ist ihm/ihr einiges an Wissen über den aranischen Adel im Gedächtnis geblieben (empfohlen: *Etikette*-FW +3).

5-6 Eine Freundin überredet den jugendlichen Helden zum Taschendiebstahl an einem opulent

- gekleideten Herrn. Der Versuch ist erfolgreich und beschert ihnen ein paar Münzen. Der Bestohlene stellt sich als Mitglied der Mada Basari heraus und empfiehlt sich, beeindruckt, als Kontaktmann für künftige Geschäfte.
- 7-9 Der jugendliche Held verliebt sich ... (2W6)
- 2-3 aber die Geliebte ist *Methelessa ya Comari* (siehe Seite 109) und sie hat kein Interesse.
- 4-7 in eine Person, die ebenso fühlt, und sie sind noch immer ein Paar.
- 8-10 in einen massiven Mendlicumer Stechhammer, den er auf einem Basar gesehen hat. Als er endlich das Geld zusammen hat, um ihn zu adoptieren, ist der Händler leider bereits in die nächste größere Stadt gezogen.
- 11-12 in sich selbst. Zum ersten Mal nach langen Jahren stressiger Pubertät wird dem Helden klar, dass er stolz auf sich sein kann. Dieses neu entdeckte, fundamentale Vertrauen verleiht ihm einen Schutzpanzer gegen schlechte Einflüsse (empfohlener Vorteil: *Hohe Seelenkraft*).
- 10-11 Der junge Held besucht einen Basar und macht ein unheimlich gutes Geschäft. Er erwirbt ... (1W6)
- 1-2 einen Fez, der selbst dem Haupt Rahjas fast würdig wäre. Irgendwie schafft es die Kopfbedeckung, dass die Haare darunter immer perfekt liegen und das Gesicht vorteilhaft rahmen.
- 3-4 ein Dreierset glanzpolierter Anchopaler Silbersterne (siehe Seite 145).
- 5 ein handgeschriebenes Kompendium über die Kriegsstrategien der oronischen Skorpiongarde. So Blut geleckt, befasst sich der Held einige Zeit mit Kriegskunst (empfohlen: *Kriegskunst-FW +3*).
- 6 ein handflächengroßes Elfenbeinkästchen mit sieben raffinierten Schlössern unterschiedlicher Art. Offenbar dient es allein dazu, Schlösser knacken zu üben. Oder (empfohlen: *Schlösser knacken-FW +3*)?
- 12 Eine Haimamuda erzählt dem jugendlichen Helden eine Geschichte, die ihn/sie nachhaltig prägen wird. Sie handelt von... (1W6)
- 1-2 einem Rosenritter, der seiner Rosendame/König Arkos bis ans Ende der Welt folgt. Sie lehrt den Helden den Wert der Loyalität.
- 3-4 einem Majuna, der eine Herrscherin so verzaubert hat, dass sie ihn zum Mann genommen haben soll. Der Held beginnt noch am selben Tag, regelmäßig das Tanzen zu üben (empfohlen: *Tanzen-FW +3*).
- 5-6 einem Mann, der im Zorn seine glücksbringende Fuchspfote wegwarf und am nächsten Tag tot umfiel (empfohlen: *Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)*).
- 13 Beim Besuch eines zwielichtigen Teehauses lernt der jugendliche Held eine hinreißende, aber völlig berauschte Person kennen. Die beiden treffen sich von nun an regelmäßig. Während der Gespräche beschreibt die Person einige Kniffe ihrer Profession. Es handelt sich um ... (1W6)
- 1-2 die handwerkliche Meisterleistung der Kabasflötenfertigung. Mit genügend Übung ließe sich dieses Wissen sicher umsetzen (Empfohlen: Sonderfertigkeit *Instrumentenbau*, wenn Voraussetzungen erfüllt).
- 3-4 detailliertes Wissen über das aranische Gildenrecht, das sicherlich hilfreich werden könnte, wenn man einen Gildenmagier einmal entlarven, anklagen, verstecken oder verteidigen müsste (empfohlen: Sonderfertigkeit *Gildenrecht*, wenn Voraussetzungen erfüllt).
- 5-6 Regeln und Strategien des Garadanspiels, das in ihrer Heimatstadt Ben-Oni perfektioniert wurde (empfohlen: Berufsgeheimnis *Garadan*, wenn Voraussetzungen erfüllt).
- 14-15 Der jugendliche Held hat eine/n mysteriöse/n Verehrer/in. Obwohl der Held die Gefühle nicht erwidert, bleibt der Umstand lange in seinem Gedächtnis zurück. Es handelte sich um ... (1W6)
- 1-2 einen jungen Adligen, der den Helden mit anonymen Geschenken gewinnen möchte.
- 3 einen Elburischen Liebespfau.
- 4 eine Hexe, die in den Wäldern lebt und gelegentlich den Heimatort des Helden besucht.
- 5-6 den Jungen/das Mädchen/die Person von nebenan.
- 16-17 Ein Wanderer rettet dem Helden im Tal des Barun Ulah/in der Gorischen Steppe/auf der Elburia das Leben, als dieser fast von einem plötzlich herannahenden Staubsturm hinfert gefegt wird. ... (1W6)
- 1-2 Als Gegenleistung verlangt er mehr Geld, als der Held vorweisen kann. Der jugendliche Held wird in die Schuldklaverei genötigt, aus der er sich mühsam wieder herausarbeiten muss.
- 3-4 Der Wanderer ist so überrascht von seinem eigenen Mut, dass er schwört, sein Leben dem Heldentum zu widmen. Die gemeinsame Euphorie inspiriert Wanderer und Held zur Abmachung einer freundschaftlichen Rivalität.
- 5-6 Der Wanderer ist vom Erlebnis so mitgenommen, dass er denkt, er wäre vom Helden gerettet worden und fortan in jeder Karawanserei von der immer verrückter werdenden Geschichte des „Bezwingers der Stürme“ erzählt, dem er sein Leben verdanke.
- 18 Der Held verbringt während seiner Jugend viel Zeit mit einem Mentor, der sich später als Erbe der Gräber herausstellt. Die gemeinsame Zeit hat dem Helden einen gewissen Geschmack für das Makabre eingepflanzt (empfohlener Nachteil: *Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich)*).

- 19 Der (liebings-) Bruder/Cousin/Onkel des Helden wird als Sippenkrieger verpflichtet und fortgesandt, um seiner Herrin auf Reisen zu dienen. ... (1W6)
- 1-2 Er stirbt ehrenvoll im Dienst, um seine Herrin zu schützen. Der jugendliche Held gibt jedoch der Herrin die Schuld und kommt nie ganz über den Verlust hinweg. Er begegnet Autoritätsfiguren fortan tendenziell skeptisch und stellt ihre Entscheidungsgewalt in Frage.
- 3-4 Seine Herrin verschwindet spurlos und der Bruder/Cousin/Onkel kehrt als gebrochener Mann zurück.
- 5-6 Er wird von seiner Herrin zu beeindruckenden Heldentaten inspiriert. Der jugendliche Held führt dies auf die Führungskraft der Herrin zurück und sehnt sich nach einer ähnlichen Zukunft (empfohlen: *Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube)*).
- 20 Ein enger Freund verschwindet spurlos. Der Held vermutet, dass dieser sich mit einer Qabalya eingelassen und deren Geheimnisse leichtfertig verraten haben könnte. Die Geheimgesellschaft muss ihn daraufhin verschluckt haben. Ob er noch lebt und zu retten ist?

Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampfwaffen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** (ab Seite 366) ergänzen. Eine Tabelle mit Preisen für Ausrüstung sowie die vorgestellten Waffen und Rüstungen findest du in diesem Band auf Seite 146.

Nahkampfwaffen

Aranischer Säbel (Kalish) (Kampftechnik *Schwerter*): Die bei professionellen Kämpferinnen aus dem Mhaharanyat am häufigsten anzutreffende Waffe ist der Aranische Säbel, auch Kalish genannt. Die Waffe besitzt eine leicht gekrümmte Klinge, die große Ähnlichkeit mit einem Khunchomer aufweist, allerdings schlanker und leichter ist.

Chalukischer Kettenstab (Silash) (Kampftechnik *Kettenwaffen*): Erfunden wurde der Kettenstab auf Maraskan, hat sich aber auch auf der Yalaiad-Halbinsel und in Gorien ausgebreitet. Der Chalukische Kettenstab besteht aus zwei mit einer Kette verbundenen Holzstäben und kann von geschickter Hand dazu genutzt werden, einen Gegner zu verwirren, indem Angriffe angetäuscht werden und ruckartig die Waffenseite gewechselt wird.

Elburischer Lederschild (Kadjabar) (Kampftechnik *Schilde*): Der mit Leder bespannte Schild wird seit Jahrhunderten auf der Elburischen Halbinsel und mittlerweile auch in anderen Regionen Araniens eingesetzt. Obwohl es sich um einen Lederschild handelt, eignet er sich wegen seiner ovalen Form hervorragend zur Abwehr von Pfeilen.

Elburumer Dornenfächer (Shuk al'Hadid) (Kampftechnik *Fächer*): Der Dornenfächer wird vor allem von elburischen Balayanim eingesetzt. Die Fächerwaffe weist im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Kriegsfächer einige spitze Dornen auf, die üble Wunden reißen können.

Llankaner Eisenfächer (Mur al'Hadid) (Kampftechnik *Fächer*): Beim Llankaner Eisenfächer handelt es sich um eine deutlich stabilere Kriegsfächer-Variante. Der Eisenfächer ist deutlich härter, aber auch schwerer, so dass man mit ihm einige Waffentypen parieren kann, denen ein gewöhnlicher Kriegs- oder Dornenfächer nicht standhalten würde.

Mendlicumer Stechhammer (Babjadid) (Kampftechnik *Hieb Waffen*): Als Reiterwaffe kann der Mendlicumer

Stechhammer Fußsoldaten erheblichen Schaden zufügen. Darüber hinaus eignen sich Hammerkopf und Spitze bestens dazu, Kettenglieder und Plattenteile aufzusprengen.

Obstpflücker (Peranqar) (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Überall in Aranien wird Obst angebaut. Um in den Obsthainen auch an höher gelegene Früchte zu gelangen, wird ein Stiel mit Netz, ein sogenannter Obstpflücker, eingesetzt. Im Notfall kann dieser als Stabwaffe dienen.

Oronische Dornengerte (Shukshada) (Kampftechnik *Hieb Waffen*): Die Dornengerte wurde in Oron als Folterinstrument der Tempelherrinnen eingesetzt. Dabei handelt es sich um den Ast eines Dornrosenstrauchs, dessen Griff mit Leder umwickelt wurde.

Oronische Klingengeißel (Belkibaq) (Kampftechnik *Kettenwaffen*): Bei der Oronischen Klingengeißel handelt es sich um eine Kette, an der eine Klinge befestigt wurde. Durch das Schwingen der Waffe kann man einem Gegner üble Wunden zufügen. Darüber hinaus verfügt die Geißel am anderen Ende der Kette noch über eine Kugel, das meist mit giftigem Pulver gefüllt oder bestrichen ist.

Oronischer Rahjafrevler (Radschalmuqua) (Kampftechnik *Zweihandschwerter*): Die oronische Variante der Boronssichel ist ein riesiges Zweihandschwert, das speziell für den Kampf gegen Berittene eingesetzt wird.

Oronischer Säbel (Almarsyf) (Kampftechnik *Schwerter*): Durch den Handel mit Al'Anfa wurden einige hunderte Sklaventod-Säbel nach Oron geschmuggelt. Die Waffe wurde in „Oronischer Säbel“ umbenannt und wird seitdem auch in Elburien von Waffenschmieden gefertigt.

Oronischer Scimitar (Zimcatar) (Kampftechnik *Zweihandschwerter*): Dieses Zweihandschwert ist im Grunde ein Großer Sklaventod, der vor allem eine abschreckende Wirkung aufweist, darüber hinaus aber auch eine brauchbare Waffe mit brachialer Wirkung ist. Dieser Waffentyp wurde von al'anfanischen Waffenhändlern nach Oron geschmuggelt.

Palmyrer Reitersäbel (Bin-Kalish) (Kampftechnik *Schwerter*): Bei den Steppenreitern von Palmyramis kommt neben der Dschadra vor allem der Palmyrer Reitersäbel zum Einsatz. Dabei handelt es sich um einen kurzen, aber besonders stark geschwungenen

Reitersäbel, der vom Pferderücken aus eine verherrende Wirkung erzielt.

Palmyrisches Dschadra (Mashiq) (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Die Palmyrische Dschadra ist noch dünner und leichter als die Dschadra, die im Rest der Tulamidenlande verwendet wird. Zwar kann man mit ihr nicht besonders gut am Boden kämpfen – dort sind andere Waffen deutlich einfacher zu handhaben – aber vom Rücken eines Pferdes aus kann man selbst im Sturmangriff mühelos sein Ziel treffen.

Shariwaner Schnitter (Mashiq) (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Vor allem im Yalaiad wird der Shariwaner Schnitter, eine Weiterentwicklung der Sturmsense, von Bauern und Rebellen eingesetzt. Er ist besonders gut für einen schnellen Vorstoß geeignet.

Zorganer Dolch (Zimshara) (Kampftechnik *Dolche*): Der Zierdolch aus Zorgan ist den meisten anderen Aventuriern als Krummdolch bekannt und wird von so gut wie allen Araniern getragen. Neben seiner Funktion als Werkzeug, ist er außerdem ein brauchbares Meuchlerinstrument, wenn man ihn zu führen weiß.

Fernkampfwaffen

Anchopaler Silberstern (Najidya) (Kampftechnik *Wurfaffen*): Der Silberstern ist ein Wurfstern, dessen Spitzen sich bestens eignen, um im Körper des Feindes stecken zu bleiben und ihn dadurch zu behindern. Allerdings ist er nicht besonders effektiv, um stabilere Rüstungen zu überwinden.

Baburiner Streitwagenbogen (Al'Qitar) (Kampftechnik *Bögen*): Durch seine Bauweise ist der Baburiner Streitwagenbogen exzellent dazu geeignet, beim Fahren auf einem Streitwagen ruhig zu bleiben und den Schuss nicht zu verziehen. Ihm fehlt es jedoch an Durchschlagskraft auf größere Distanzen.

Baburischer Wurfspeer (Ziriq) (Kampftechnik *Wurfaffen*): Wie der Baburiner Streitwagenbogen ist auch der Baburische Wurfspeer als Waffe konzipiert, die von einem Streitwagen aus eingesetzt werden soll. Deshalb beeinflusst die Bewegung der Plattform eines Streitwagens den Speerwerfer mit dieser Waffe deutlich weniger.

Gorische Wurfscheibe (Altabir) (Kampftechnik *Wurfaffen*): Im trockenen Gorien wird aus dem Holz der Pappel eine stabile Wurfscheibe hergestellt, die zwar nicht die Stabilität einer Scheibe aus Metall aufweist, dafür aber aufgrund ihres geringeren Gewichtes über weitere Strecken geworfen werden kann.

Yalaiadscher Schnepfer (Balshitar) (Kampftechnik *Armbrüste*): Die yalaiadsche Version der Balläster-Armbrust wird in den Sümpfen und Steppen der Halbinsel nicht für die Vogeljagd sondern gegen Giftschlangen eingesetzt. Zwar mangelt es dem Schnepfer an der Durchschlagskraft größerer Armbrüste, dafür dauert es nur wenige Augenblicke, bis die Waffe nachgeladen ist.

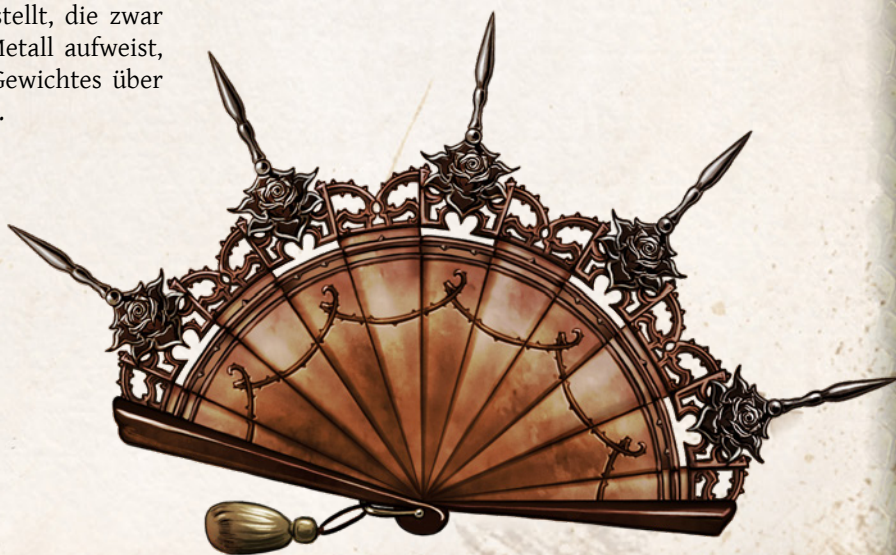
Rüstungen

Baburischer Spiegelpanzer (Alkadoresh): In Baburien wird der schwere Spiegelpanzer noch immer von Kriegerinnen getragen, die die Tradition der Vergangenheit in Ehren halten. Die Schutzwirkung des Spiegelpanzers ist insbesondere gegen Schwerter und Speere passabel, allerdings ist er anfällig gegen wuchtige Waffen wie Ketten- und Zweihandhiebaffen, die Teile der Rüstung verbeulen können.

Elburische Tuchrüstung (Elburesh): Die Elburische Tuchrüstung wird trotz des Namens nicht nur von der elburischen Stadtgarde getragen, sondern überall in Aranien. Es handelt sich dabei um eine prunkvoll aussehende Tuchrüstung, die die Bewegungsfreiheit kaum einschränkt, allerdings Klingenaffen nicht viel entgegenzusetzen hat.

Skorpionrüstung (Pamjara): Die aus roten Iryanleder gefertigten Rüstungen sollen den besten Kriegerinnen Orons von der Moghuli geschenkt worden sein. Sie schmiegen sich an den Körper, sind widerstandsfähig und lassen ihre Trägerinnen unheimlich und bedrohlich wirken.

Zorganer Ringelpanzer (Shidaresh): Der Ringelpanzer ist einer der besten existierenden Rüstungstypen. Er verfügt über eine exzellente Schutzwirkung durch die engmaschigen Ringe (insbesondere gegen Geschosse und viele Klingenaffen), und ist dabei zusätzlich leichter als ein typisches Kettenhemd, sodass seine Trägerin bei körperlicher Aktivität weniger eingeschränkt ist.



Nah- und Fernkampfwaffen

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Zorganer Dolch	1W6+2	GE 15	0/-2	kurz	0,5 Stn	40 HF	70 S	einf
Anmerkung	Wird der Dolch mit der Klinge nach unten gehalten und zum Stechen eingesetzt, so erhält der Träger einen Bonus von +2 TP und es gilt ein AT/PA-Mod von -1/-4 (statt 0/-2). Um die Position des Zorganer Dolches in der Hand jeweils zu wechseln, muss der Träger 1 Aktion aufwenden.							

Kampftechnik Fächer

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elburumer Dornenfächer	1W6+3	GE 16	-3/0	kurz	1,5 Stn	45 HF	230 S	einf
Anmerkung	Kleiner Schild, 10 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, mit der Kampftechnik Schilde ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen, sowie Fernkampftechniken (außer Wurfspere und -äxte und Diskusse) pariert werden. Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen. Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Hieb Waffen, Kettenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen							

Llankaner Eisenfächer	1W6+2	GE/KK 15/14	-3/0	kurz	2 Stn	40 HF	280 S	einf
Anmerkung	Kleiner Schild, 35 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe). Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, mit der Kampftechnik Schilde ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe Regelwerk Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen, sowie Fernkampftechniken (außer Wurfspere und -äxte und Diskusse) pariert werden. Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen. Mit geschlossenem Llankaner Eisenfächer können Waffen aller Kampftechniken außer Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.							

Kampftechnik Hieb Waffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Mendlicumer Stechhammer	1W6+4	KK 15	0/-2	mittel	1,15 Stn	100 HF	90 S	einf
Oronische Dornengerte	1W6+1	KK 14	-1/-3	mittel	0,5 Stn	60 HF	15 S	einf
Oronische Klingengeißel (Belkibaq), Sichelklinge (2H)	1W6+3	KK 15	0/-1	mittel	1,5 Stn (gesamt)	140 HF	45 S	einf

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Chalukischer Kettenstab	1W6+2	KK 15	0/-	mittel	2 Stn	90 HF	110 S	einf
Anmerkung	Das Manöver <i>Finte</i> ist mit dem Chalukischen Kettenstab einsetzbar.							
Oronische Klingengeißel	1W6+2	KK 16	-2/-	mittel	1,5 Stn	200 HF	50 S	einf
Anmerkung	Bei einem bestätigten Patzer erleidet der Träger der Oronischen Klingengeißel 2 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers sowie 1 Stufe <i>Schmerz</i> bis zum Ende der nächsten KR.							

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elburischer Lederschild	1W6	KK 16	-4/+1	kurz	2,25 Stn	-	40 S	einf
Anmerkung	kleiner Schild, 20 Strukturpunkte							

Kampftechnik Schwerter								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Aranischer Säbel	1W6+3	GE 15	0/0	mittel	0,7 Stn	95 HF	185 S	einf
Oronischer Säbel	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	mittel	1,25 Stn	100 HF	240 S	einf
Anmerkung Wer bewaffnet gegen einen Kämpfer mit einem Oronischen Säbel kämpft, erleidet einen Abzug von -1 auf AT, da seine Waffe sich gelegentlich ungünstig an den Zacken verhaken kann.								
Palmyrer Reitersäbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stn	70 HF	180 S	komp (1 AP)

Kampftechnik Stangenwaffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Palmyrisches Dschadra (2H)	1W6+5	GE/KK 16	0/-1	lang	1,5 Stn	180 HF	60 S	prim
Shariwaner Schnitter (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	lang	2 Stn	130 HF	75 S	prim

Kampftechnik Zweihandhiebschwerter								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Oronische Rahjafrevler (2H)	2W6+4	KK 14	0/-3	mittel	4,5 Stn	190 HF	450 S	komp (3 AP)
Oronischer Scimitar (2H)	2W6+3	KK 14	0/-3	mittel	2 Stn	150 HF	360 S	einf
Anmerkung Wer bewaffnet gegen einen Kämpfer mit einem Oronischen Scimitar kämpft, erleidet einen Abzug von -1 auf AT, da seine Waffe sich gelegentlich ungünstig an den Zacken verhaken kann.								

Kampftechnik Armbrüste								
Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Yalaiadsche Schnepfer (2H)	1W6+3	2 Aktionen	10/40/60	Kugeln	2,5 Stn	80 HF	160 S	komp (3 AP)

Kampftechnik Bögen								
Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Baburiner Streitwagenbogen (2H)	1W6+4	2 Aktionen	15/60/100	Pfeile	0,75 Stn	110 HF	75 S	komp (4 AP)
Anmerkung Der Schütze kann Erschwernisse beim Fernkampf durch die Geschwindigkeit seiner eigenen Bewegung um 2 senken (siehe Regelwerk Seite 242).								

Kampftechnik Wurfaffen								
Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Anchopaler Silberstern	1W6+1	1 Aktion	4/12/20	-	0,25 Stn	10 HF	45 S	einf
Baburischer Wurfspieß	2W6+1	2 Aktionen	5/30/50	-	0,5 Stn	120 HF	60 S	einf
Anmerkung Der Schütze kann Erschwernisse beim Fernkampf durch die Geschwindigkeit seiner eigenen Bewegung um 2 senken (siehe Regelwerk Seite 242).								
Gorische Wurfscheibe	1W3	1 Aktion	5/20/35	-	0,15 Stn	10 HF	20 S	einf

Improvisierte Waffen

Kampftechnik Stangenwaffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Obstpflücker (2H, i)	1W6+1	GE/KK 15	-1/0	lang	1 Stn	170 HF	20 S	prim



Baburischer Spiegelpanzer				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Baburischer Spiegelpanzer (Alkadoresh)	4	2	–	10 Stn	380 S
Anmerkung Der Baburischer Spiegelpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.					
Elburische Tuchrüstung				Komplexität: einf	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Elburische Tuchrüstung (Elburesh)	2	1	–	3 Stn	50 S
Skorpionrüstung				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Skorpionrüstung (Pamaresh)	3	1	–1 GS, –1 INI	5,25 Stn	220 S
Anmerkung Die Skorpionrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.					
Zorganer Ringelpanzer				Komplexität: komp (3 AP)	
Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Zorganer Ringelpanzer (Shidaresh)	4	2	–	10 Stn	400 S
Anmerkung Der Zorganer Ringelpanzer ist eine Variante der Kettenrüstung.					

Neue Kampftechnik

Fächer

Die seltenen und vor allem in Aranien gebräuchlichen Fächerwaffen können von erfahrenen Kämpfern als kleine Schilde und Parierwaffen gleichermaßen eingesetzt werden.

Besonderheiten: Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, Geschosse (Bolzen, Pfeile, Kugeln, Wurfdolche – und Scheiben u. Ä., nicht aber Wurfspere und -äxte) wie mit einem Schild zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 244) noch eine Erschwernis von 1.

Mit einem offenen Fächer können nur Nahkampfangriffe der Kampftechniken *Raufen*, *Dolche* und *Fechtwaffen* pariert werden sowie Fernkampftechniken (siehe oben). Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen.

Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer *Kettenwaffen*, *Zweihandhieb Waffen*, *Zweihandschwerter* und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.

Je nach Fächer können die oben genannten Angaben abweichen.

Leiteigenschaft: GE

Steigerungsfaktor: C

Anmerkungen zu Fächerwaffen

Die Anmerkungen der beiden beschriebenen Fächerwaffen sind sich so ähnlich, dass wir sie nur einmal beschreiben. Die Unterschiede sind jeweils für den Lllankaner Eisenfächer / den Elburumer Dornenfächer durch einen Schrägstrich getrennt.

Anmerkung kleiner Schild, 35/10 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe).

Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion. Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt. Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, mit der Kampftechnik *Schilde* ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite 244) noch eine Erschwernis von 1. Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken *Raufen*, *Dolche* und *Fechtwaffen*, sowie Fernkampftechniken (außer Wurfspere und -äxte und Diskusse) pariert werden. Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen.

Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer *Zweihandhieb Waffen*, *Zweihandschwerter* und Fernkampftechniken / außer *Hieb Waffen*, *Kettenwaffen*, *Zweihandhieb Waffen*, *Zweihandschwerter* und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.

Wesenszüge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kulturen.



Um die Eigenheiten der aventurischen Kulturen regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Wesenszüge zurückgreifen. • Wesenszüge sind kleine Eigenarten, welche die Bewohner unterschiedlicher Regionen charakterisieren.

- Wesenszüge kosten nur in Ausnahmefällen Abenteuerpunkte. Meist heben sich ihre Vor- und Nachteile punktetekhnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden passende Wesenszüge wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wesenszüge sind in Stufen eingeteilt, welche den Spezialisierungsgrad auf eine Region anzeigen. Ein Held kann jeweils nur einen Wesenszug einer bestimmten Stufe besitzen. Er muss aber nicht die niedrigere Stufe besitzen, um den Wesenszug einer höheren Stufe zu wählen. Man kann also durchaus den Wesenszug Palmyramis (Stufe II) nehmen, ohne vorher Typische/r Aranier/in (Stufe I) wählen zu müssen.

• Sollte dir die Regel für Wesenszüge zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Beispiel: Asleika, eine Heldin aus Aranien, bekommt von ihrem Spieler den Wesenszug Typische/r Aranier/in (I) verliehen. Die Voraussetzung Kultur Aranier erfüllt sie. Der Wesenszug kostet sie in diesem Fall keine AP. Da Asleika zudem gebürtige Palmyrabaderin ist und ihr Spieler auch gerne die Eigenarten der

Palmyrabader ausspielen möchte, entscheidet er sich zusätzlich für den Wesenszug Palmyramis (II). Auch dieser kostet keine AP. Der Spieler hätte sich ebenso entschließen können, seiner Heldin ausschließlich mit Palmyramis (II) auszustatten und auf Typische/r Aranier/in (I) zu verzichten. Zwischen Palmyramis (II) und Zorghana (II) hätte er jedoch wählen müssen, da Asleika nur einen Wesenszug der Stufe II besitzen darf.

Wesenszüge Araniens

Typische/r Aranier/in (Stufe I)

Schönheitssinn: Aranier hübschen sich gerne auf und sind es gewohnt, ihr Gegenüber mit blumigen Worten für sich zu einzunehmen. Proben auf *Betören* (Anbändeln oder Aufhübschen) erhalten bei Gelingen +1 FP.

Verweicht: Aranier sind bekannt dafür, sehr friedliebend zu sein. Sie erhalten eine Erschwernis von 1 auf alle Proben auf *Einschüchtern*, da ihnen keiner recht glauben will, dass sie gefährlich sein können.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Aranier an.

Zorghana (Stufe II)

Weltoffenheit: Die Zorghanis sind als Bewohner einer großen Hafenstadt besonders weltoffen. Gegenüber Angehörigen anderer Kulturen erleiden sie bei Gesellschaftstalenten keine Erschwernisse aufgrund der unterschiedlichen Kultur.

Protzig: Die Zorghanis protzen gerne mit dem, was sie haben. Aus diesem Grund sind Proben auf *Handel* gegenüber Personen, die diesen Wesenszug nicht besitzen, um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Elburien (Stufe II)

Abgehärtet: Elburier lernen bereits als kleine Kinder, dass das Leben grausam sein kann und man körperlich und geistig abgehärtet sein muss. Teilproben auf MU bei den Talenten *Selbstbeherrschung* (Folter widerstehen) und *Willenskraft* (Bedrohungen standhalten) sind um 1 erleichtert.

Misstrauisch: Die Bewohner Elburiens sind gegenüber anderen Menschen misstrauisch. Sie erhalten bei Proben auf Überreden bei der Teilprobe auf CH eine Erschwernis von 1.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Baburien (Stufe II)

Standhaftes Herz: Die Menschen Baburiens lassen sich nicht leicht aus der Ruhe bringen. Bei Teilproben auf MU erhalten sie eine Erleichterung von 1, wenn es um Proben geht, die Zustandsstufen von *Furcht* gegen sie vermeiden sollen, allerdings nur bei weltlichen Effekten, nicht durch übernatürlich erzeugte Furcht (etwa Zauber und Liturgien).

Stolz: Die Baburier sind besonders stolz auf ihre Herkunft und ihre Vergangenheit. Gegenüber Personen, die nicht den gleichen Wesenszug besitzen, sind Teilproben auf CH bei *Überreden* um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Gorien (Stufe II)

Gutes Miteinander: Ein Bewohner Goriens erleidet gegenüber anderen Goriern seltener Erschwernisse bei Gesellschaftstalenten (außer bei *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*). Immer, wenn es Erschwernisse für eine solche Probe gibt, kann er mit 1W6 würfeln. Bei 1-2 wird die Erschwernis um 1 reduziert (bis zu einem Minimum von +/-0).

Feindschaft mit Novadis: Gorier erhalten gegenüber Novadis bei Gesellschaftstalenten (außer auf *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erschwernis von 1 bei der ersten Teilprobe auf CH.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Palmyramis (Stufe II)

Genussmensch: Palmyrer werden nicht so leicht durch Alkohol und Rauschmittel beeinträchtigt. Proben auf *Zechen* (*Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel*) erhalten bei Gelingen +1 FP.

Mystizismusanhänger: Die Palmyrer verehren neben den bekannten Zwölfgöttern zahlreiche andere Wesenheiten und lassen sich leichter von Kultanhängern und Priestern fremder Götter bekehren. Proben auf *Willenskraft* (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) sind für sie um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Yalaiad (Stufe II)

Partisane: Durch ihre Sippenverbundenheit und die Kämpfe, welche die Menschen des Yalaiads ausfechten mussten, sind sie im Partisanenkampf geübt. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* (*Partisanenkampf*) erhalten sie +1 FP.

Leidklagend: Yalaiadim klagen gerne und häufig ihr Leid. Das führt dazu, dass Nichtyalaiadim ab und an genervt von einem Yalaiadi abwenden. Für den Helden sind IN-Teilproben auf *Überreden* (*Aufschwätzen, Betteln oder Herausreden*) um 1 erschwert.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Floeszern (Stufe II)

Baumliebhaber: Floeszern lebt vom Handel mit Holz, sodass es nicht verwundert, dass viele Bewohner sich exzellent mit Bäumen auskennen. Sollte ein Floeszerner Held eine Probe auf *Pflanzenkunde* ablegen und es geht dabei um Bäume, so erhält er bei der Teilprobe auf KL eine Erleichterung von 1.

Hinterwäldler: In Floeszern gibt es nur wenige größere Ansiedlungen. Sollte ein Floeszerner eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche oder Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von 1.

Voraussetzungen: Stufe I Typische/r Aranier/in

Qabalyamagier

Im Gegensatz zu den Gildenmagiern werden Qabalyamagier in den alten Lehren der Großen Magierzunft und nach den speziellen Bedürfnissen ihrer jeweiligen Qabalya unterrichtet. Dies hat dazu geführt, dass sie über einen ungewöhnlichen Wissensschatz an Zaubern verfügen und ihre Gesten und Formeln sich von denen der Gildenmagier unterscheiden. Sie benutzen andere Formulierungen, die stärker an das Bosparano, Urtulamidya oder Zhayad angelehnt sind, und ihre Ritualhandlungen weichen von den heutzutage verwendeten leicht ab. Dennoch ist die Magie der Qabalyamagier der der Gildenmagier immer noch so ähnlich, dass man einen gemeinsamen Ursprung erkennen kann. Auch die Qabalisten benutzen die klassischen Traditionsartefakte, etwa den Magierstab und das Bannschwert.

Zum Spielen eines Qabalyamagiers musst du die Sonderfertigkeit *Tradition (Qabalyamagier)* verwenden. Diese ersetzt die *Tradition (Gildenmagier)*. Sie verwenden die gleichen Zauberei wie die Gildenmagier, wenn es darum geht, ob ein Zauberspruch oder ein Ritual ihrer Tradition angehört.

Zwei der einflussreichsten Qabalyim sind die Erben der Gräber und die Töchter Niobaras. Beide Gruppen eignen sich, um Helden hervorzubringen. Beispielhafte Professionspakete findest du auf Seite 136.

Die Tradition (Qabalyamagier) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der qabalischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste oder eine deutlich ausgesprochene Formel. Alle qabalischen Zauberei besitzen sowohl Geste als auch Formel. Eine dieser Komponenten kann jedoch weggelassen werden ohne eine Erschwernis zu erhalten.
- Alle Zauberei der Tradition Gildenmagier sind zugleich auch Zauberei der Tradition Qabalyamagier.
- Zauberei können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Qabalyamagier können spezielle qabalische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z. B. Magierstäbe und Bannschwerter).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberei

AP-Wert: 165 Abenteurpunkte

Zaubertänzer

In vielen Kulturen sind Tänzer und Tänzerinnen hochgeschätzt, denn ihre Kunst dient der Unterhaltung des einfachen Volkes, der Mächtigen und sogar des Adels. Kein Tänzer könnte seinem Beruf nachgehen, wenn er nicht jede Bewegung seines Körpers durch jahrelange Ausbildung perfekt beherrschen würde. Doch nur wenige Aventurier wissen, dass manche von ihnen in der Lage sind, mit ihren anmutigen Tänzen echte Magie zu wirken und mit ihren Bewegungen astrale Muster zu weben. Die Tradition der Zaubertänzer hat sich nur in einigen wenigen Kulturen entwickelt, beispielsweise den tulamidischen *Sharisadim*.

Die aranischen *Majuna* hingegen sind allesamt männliche Tänzer. Sie genießen in Aranien einen unvergleichlichen Ruf und sind oft noch höher angesehen als *Sharisadim*. Ein *Majuna* versucht, sein Publikum mit Saltos, Flickflacks und waghalsigen Sprüngen zu begeistern, die einem Akrobaten in nichts nachstehen. Nur selten tanzt er allein, denn meist treten sie in einer Gruppe von bis zu 13 Tänzern auf. In der Regel ist dabei nur der Haupttänzer ein echter *Majuna* mit magischen Fähigkeiten, auch wenn die Begleittänzer gern ebenso bezeichnet werden.

Zaubertänze

Die Tanzmagie wurde in Aventurien bislang kaum erforscht, und dass Zaubertänzer überhaupt der Magie mächtig sind, war bis vor ein paar Jahrzehnten kaum einem Gelehrten bekannt. Auch heute gibt es nur wenige Forscher, die sich mit den magischen Tänzen beschäftigen, aber immerhin wird es in akademischen Kreisen nicht mehr als Ammenmärchen abgetan, dass in die Tänze von *Majunas* astrale Kräfte eingewoben werden. Trotz der langanhaltenden Unkenntnis der Gelehrten ist diese Zauberkunst alt, wobei niemand genau zu sagen vermag, wann genau sie sich entwickelt hat. Legenden zufolge sollen die ersten Zaubertänzerinnen von den Wüstenvölkern abstammen, die sich heute *Novadis* nennen. Sie sollen sich aus weiblichen Magiedilettanten entwickelt haben, die ihrer Magie in Form von Tänzen Ausdruck verliehen. Doch es gibt auch Hinweise darauf, dass sich die verschiedenen Stile der Zaubertänzer parallel entwickelt haben könnten, schließlich haben die männlichen *Majunas* kaum etwas mit den *Sharisadim* gemein.

Die Zaubertänze im Detail

- Regeltechnisch gelten Zaubertänze als Ritualzauber und sogenannte magische Handlungen. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für Zaubertänze, wobei die richtige oder falsche Bekleidung hierfür keine Rolle spielt und die Tänze nicht modifiziert werden können.
- Jeder Tanz hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch beim Einsatz von Zaubertänzen.
- Nur ein Held mit der Tradition Zaubertänzer kann Zaubertänze erlernen.

Die Tradition (Zaubertänzer) als Sonderfertigkeit

- Zaubertänzer können magische Zaubertänze ihrer Musiktradition erlernen und wirken.
- Sie können keine Zauberei erlernen. Zauberkünste sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Ein Zaubertanz erfordert, dass das Ziel den Tanz sieht und sich in Reichweite der Wirkung befindet. Blinde Wesen sind immun. Wesen, die lediglich schlecht sehen, sind dies nicht, da die Magie dennoch bis zu ihnen vordringt. Bei verschlossenen Augen, beispielsweise durch eine Augenbinde, kann der Meister entscheiden, dass Proben zum Widerstehen gegen den Zaubertanz erleichtert sind oder die Person sogar ganz immun ist.
- Zaubertänzer können Traditionsartefakte in Form von Zauberkleidung erschaffen und nutzen.
- Zaubertänzer können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition des Zaubertänzers aneignen.
- Sie können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162).
- Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Zaubertänze beeinflussen.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 75 Abenteurpunkte

- Die Spielerin des Helden legt auf die einzelnen Zaubertänze eine Fertigkeitsprobe ab.
- Zunächst muss aber eine Probe auf *Tanzen* (je nach Anwendungsgebiet) abgelegt werden. Dies ist jeweils bei den Tänzen einzeln aufgeführt. Die Probe bestimmt die Zeit, in welcher die Wirkung einsetzt.
- Wenn bei einem Tanz keine andere Vorgabe steht, setzt die Wirkung nach 3–(QS/2) KR oder Minuten ein, je nachdem, ob es ein kurzer oder langer Tanz ist. Wird der Tanz innerhalb dieser Zeit frühzeitig und freiwillig vom Zaubertänzer beendet, bricht die Zaubervirkung ab und der Tänzer muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden. Bei Tänzen, die aufrechterhalten werden

müssen, muss nach 1 KR bzw. 1 Minute jeweils eine weitere Probe abgelegt werden.

- Ein Zaubertanz dauert 5 Minuten. Wird der Tanz innerhalb dieser Zeit frühzeitig beendet, bricht die Zaubervirkung ab und der Tänzer muss die vollen AsP-Kosten zahlen. Eine unfreiwillige Unterbrechung kann kompensiert werden.
- Die Wirkung eines Zaubertanzes endet mit der Tanzdarbietung, es sei denn, ein Tanz macht eine andere Vorgabe und wirkt noch längere Zeit nach.
- In der Regel schützt SK nicht gegen die Zaubertänze. Einige Tänze können jedoch nur Zuschauer bis zu einem bestimmten SK-Wert beeinflussen.
- Nur Kulturschaffende können Zuschauer sein und sind von der Wirkung betroffen.
- Die Magie der Tänze erfordert, dass die Zuschauer den Tänzer sehen können. Aber auch dann wirkt die Magie nicht, wenn der Zuschauer zu weit entfernt ist. Die Tanzmagie hat eine maximale Reichweite von 20 Schritt Radius, ausgehend von dem Ort, wo der Tanz beginnt. Überschreitet der Zaubertänzer diese Grenze, bricht die Tanzmagie ab, es sei denn, bei einem Tanz ist explizit genannt, dass er sich während des Tanzes weiter entfernen darf, oder dass die Wirkung des Tanzes noch nach dem Ende des Tanzes anhält. Zuschauer außerhalb des Radius sind nicht von der Magie betroffen und können den Tanz ohne Beeinflussung anschauen.
- Jede KR muss ein Tänzer beim Tanzen 1 freie Aktion aufwenden. Wird er gestört, beispielsweise weil er Schaden erleidet, muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) bestehen, andernfalls wird der Tanz bis zum Ende der nächsten KR unterbrochen. Danach kann der Tänzer weitermachen und die Wirkung setzt wieder ein. Er muss keine neue Probe ablegen, aber die verlorene Zeit durch die Unterbrechung wird von der Wirkungsdauer abgezogen.

Tanz der Bilder

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Alle Zuschauer sehen während der Vorstellung des Majunas in ihrem Geist eine schnelle Abfolge von Bildern und Farben. Das Gesehene formt sich nach dem Willen des Tänzers. Damit kann er zwar keine komplexen Geschichten erzählen, wohl aber eine kleine Szene kreieren. Je mehr QS erzielt wurden, desto deutlicher und beeindruckender sind die Bilder.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Majuna

Steigerungsfaktor: A

Tanz der Erlösung

Probe: MU/CH/GE

Wirkung: Durch diesen Zaubertanz kann eine einzige Person unter den Zuschauern bestimmt werden, die

von Beherrschungsmagie befreit wird. Dabei kann es sich um folgende Zauber oder magische Handlungen handeln, unter der sie leidet:

- ein Zauber mit dem Merkmal Einfluss
- ein Hexenfluch
- ein Herrschaftsritual.

Die QS des Tanzes muss mindestens den QS der Beherrschungsmagie entsprechen, um sie zu brechen. Der Tanz muss 30 Minuten getanzt werden. Die Wirkung bleibt nach dem Ende des Tanzes bestehen, auch wenn der Majuna den Radius des Tanzes verlässt.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 10 AsP

Merkmal: Antimagie

Musiktradition: Majuna

Steigerungsfaktor: C

Tanz der Wacht

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Der Majuna kann mit diesem Tanz eine Zone erschaffen, die von Personen mit Seelenkraft 2 oder niedriger nur schwer betreten werden kann. Er bemerkt es zudem sofort, sobald sie dennoch jemand betritt. Die Zone besitzt einen Radius von maximal 20 Schritt (der Ort des Tanzes). Wer sie betreten will, muss eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um QS/2 bestehen. Die Probe ist einmal pro Stunde erlaubt. Sobald ein Kulturschaffender die Zone betritt, nimmt der Majuna dies intuitiv wahr, kann aber keine näheren Angaben machen, wer oder wie viele Personen die Zone betreten haben. Die Wirkung hält 12 Stunden nach dem Ende des Tanzes an.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Majuna

Steigerungsfaktor: B

Tanz des Begehrens

Probe: CH/CH/GE

Wirkung: Jeder Zuschauer des Majuna gibt sich während des Tanzes Tagträumen hin, verspürt rahjagefälliges Verlangen und hält Ausschau nach Gleichgesinnten. Proben auf *Betören* sind für die Zuschauer um 1 erleichtert, Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) hingegen um 2 erschwert. Der Tanz muss 15 Minuten getanzt werden. Betroffen sind nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist. Die Wirkung hält QS x 30 Minuten nach dem Ende des Tanzes an.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 8 AsP

Merkmal: Einfluss

Musiktradition: Majuna

Steigerungsfaktor: B

Tanz des Jagdglücks

Probe: CH/GE/KO

Wirkung: Bis zu 6 ausgewählte freiwillige Zuschauer des Majuna erhalten bei der Jagd eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)*. Die benannten Zuschauer dürfen sich am Ende des Tanzes beliebig weit von dem Majuna wegbewegen. Die Wirkung hält QS Stunden nach dem Ende des Tanzes an.

Dauer: lang, einmalig

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Heilung

Musiktradition: Majuna

Steigerungsfaktor: B

Zauberkleidung

Die verschiedenen Richtungen der Zaubertänzer nutzen als Traditionsartefakte einen Satz Kleidung, der zu ihrem Auftritt gehört. Die Zauberkleidung besteht in der Regel aus mehreren Einzelteilen. Bestandteile eines solchen Satzes Zauberkleidung können aber z. B. auch Fußkettchen, Westen, Schärpen, Ohrringe, Armbänder und anderer Schmuck sein. Die Zauberkleidung muss komplett getragen werden. Fehlen Teile, kann sich die Kleidungs magie nicht entfalten. Jeder Zaubertänzer kann nur über einen Satz Zauberkleidung gleichzeitig verfügen.

Verzaubert wird die Zauberkleidung meistens während des Monats Rahja, der Göttin der Leidenschaft und des Tanzes. Die Verzauberung ist leicht durchzuführen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist. Regelseitig gelten Gewandzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Gewandzaubern erfordert daher keine Fertigkeitssproben.

Manche Gewandzauber bauen auf anderen Gewandzaubern auf. Einmal auf einen Satz Zauberkleidung gewirkte Gewandzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Gewandzauber auf einen Satz Zauberkleidung gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Zauberkleidung* jeweils nur ein Gewandzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, dies ist extra erwähnt.

Die Aktivierung von Kleidungs magie kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Gewandzauber als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Gewandzauber können immer willentlich durch den Zaubertänzer beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Ein Satz Zauberkleidung kann nur eine bestimmte Menge an Kleidungs magie aufnehmen, bis sein Fassungsvermögen erschöpft ist. In Zauberkleidung passen 15 Volumenpunkte.

Die Zauberkleidung im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Zauberkleidung aufgeführt. AsP-Kosten beziehen sich hingegen auf die Aktivierung der Gewandzauber.

Bindung der Zauberkleidung

Wirkung: Die Bindung der Zauberkleidung ist der erste Gewandzauber, der auf Zauberkleidung gewirkt wird. Mit ihm wird ein Satz Kleidung an den Zaubertänzer gebunden. Fortan gilt er als unzerstörbar, wobei die Flexibilität des Stoffes erhalten bleibt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem, oder ein IGNIFAXIUS, sowie gezielte Antimagie können ihn zerstören.

Die Kleidung gilt von nun an als magischer Gegenstand und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Zaubertänzer kann immer nur einen Satz Zauberkleidung besitzen.

Das Binden kostet den Zaubertänzer einmalig 2 permanente AsP. Der Tänzer kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Kleidung zu lösen, beispielsweise um einen neuen Satz Zauberkleidung an sich zu binden. Nach dem Tod des Tänzers verliert die Kleidung nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

• Soll der Tänzer bei der Heldenerschaffung die Bindung der Zauberkleidung bereits vollführt und die permanente AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Diebesgewand

Wirkung: Während eines gewöhnlichen oder magischen Tanzes kann der Majuna versuchen, einem ausgewählten Zuschauer etwas zu stehlen. Bei der Vergleichsprobe zwischen *Taschendiebstahl* des Majunas und der *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* des Opfers erhält das Opfer eine zusätzliche Erschwernis von 2 zu allen weiteren Modifikatoren. Voraussetzung ist jedoch, dass der Tänzer sich dem Opfer weit genug annähert, um es zu berühren, und den Gegenstand unauffällig unter seinen Schleiern oder in den Hosentaschen verschwinden lassen kann.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fesselnde Gewandung

Wirkung: Wird die Zauberkleidung von jemand anderem als dem Zaubertänzer getragen, kann er den Träger durch die Zauberkleidung fesseln lassen. Um sich von der Zauberkleidung zu befreien, ist eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* (Entwinden), 1 KR, 7 Versuche, notwendig. Die Reichweite dieses Gewandzaubers ist nicht begrenzt, er funktioniert aber nur innerhalb der Dritten Sphäre.

Voraussetzungen: Besitzanspruch

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fokus der Begierde

Wirkung: In einem Radius von 16 Schritt sind bis zu 12 von dem Zaubertänzer ausgewählte Personen vom Anblick des Majunas (und seiner Kleidung) gebannt. Die Zuschauer wollen auf ihn zugehen, ihm nahe sein oder ihm sogar folgen, da sie den Tänzer für eine Berühmtheit halten. In der Regel sind die Zuschauer ihm freundlich gesonnen. Falls sie aber ahnen, dass der Majuna Ärger machen will, oder sie erklärte Feinde sind, behandeln sie ihn entsprechend schlechter. Die Wirkung hält 5 Minuten an, und die verzauberten Personen folgen dem Majuna, wenn dieser sich bewegt, solange sie nicht irgendwie aufgehalten werden. Sie riskieren dabei aber nicht ihr Leben. Von der Wirkung

sind nur Personen mit einer SK von 2 oder weniger betroffen.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 12 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Gewand der Beeinflussung

Wirkung: In einem Radius von 8 Schritt um den Majuna sind Proben auf *Willenskraft* um 1 erschwert. Die Wirkung betrifft jedoch nur Zuschauer, deren Seelenkraft 2 oder niedriger ist, und auch der Zaubertänzer wird nicht beeinträchtigt.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Schmutzabweisend

Wirkung: Die Kleidung wird nie schmutzig, nimmt keine fremden Gerüche auf und muss nie gereinigt werden.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 1 Punkt

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Neue Zaubertricks

Aranische Rasur

Körperhaare werden durch diesen Zaubertrick entfernt. Der Zauberer kann festlegen, dass bestimmte Körperstellen nicht enthaart werden (beispielsweise damit Augenbrauen oder ein Bart nicht entfernt werden).

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Gildenmagier (Khelbara ay Baburia), Hexen

Haarpracht

Der Zauberer kann die Farbe seines Haupthaars nach Belieben bestimmen. Gleiches gilt für die Länge, solange sie 1 Schritt nicht überschreitet. Schneidet der Zauberer die durch den Zaubertrick gewachsenen Haare ab, lösen sich diese sofort auf. Nachwachsende Haare sind von der Veränderung nicht betroffen.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Hexen, Zaubertänzer

Heller Stern

Der Zauberer zeigt auf einen Stern oder ein Sternzeichen am Himmel, der/das daraufhin kurz für den Zauberer und das Ziel aufleuchtet.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Sekunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Anmerkung: Gildenmagier (Töchter Niobaras)

Hintergrundmusik

In einem Radius von 16 Schritt um den Zauberer ist eine angenehme, zum Ort passende, Hintergrundmusik zu hören. Das Stück kann der Zauberer selbst bestimmen, es muss aber zum Ambiente passen.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Gildenmagier (Zorgan)

Luftstoß

Ein kleiner Lufthauch bläst Kerzen und ähnlich große Flammen innerhalb eines Radius von 8 Schritt um den Zauberer aus.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Objekte (kleine Flammen)

Merkmal: Telekinese

Anmerkung: Elfen, Gildenmagier

Schminken

Durch diesen Zaubertrick tragen Schminkutensilien die Schminke so wie gewünscht auf, ohne dass der Zauberer seine Hände benutzen muss. Das Ziel muss in einem ruhigen Zustand verharren, bis der Schminkvorgang vollendet ist.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Telekinese

Anmerkung: Gildenmagier, Hexen, Zaubertänzer

Tätowierung

Auf dem Körper des Verzauberten entsteht eine maximal 10 Halbfinger auf 10 Halbfinger große Tätowierung nach Wunsch des Zauberers. Bei den Tätowierungen muss es sich um einfache Runen oder einfache Muster handeln.

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Anmerkung: Gildenmagier, Zaubertänzer

Totenmaske

Mit diesem Zaubertrick kann der Zauberer eine Maske in Form einer Totenmaske auf sein Gesicht projizieren. Diese Form der Maskierung ist vor allem bei geheimen Logen und Qabalyim gebräuchlich.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Gildenmagier (Erben der Gräber)

Neue Zaubersprüche

Auris Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine akustische Illusion.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Gehörsinns möglich. Es lassen sich Geräusche beliebiger Art erzeugen, die von allen Wesen in Hörreichweite wahrgenommen werden können. Die Lautstärke kann frei gewählt werden, vermag jedoch niemals ein Maß anzunehmen, das Schmerzen oder gar Schaden verursacht. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (Radius von 5 x 5 Schritt)

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Hellsichtbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Hellsichtzauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Hellsicht wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des Hellsichtbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch

gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist, oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Hellsichtbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: B

Hexenspeichel

Die Hexe verwandelt ihren Speichel in eine heilende Salbe, die verlorene Lebenskraft zurückzugeben vermag.

Probe: IN/CH/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält pro KR 1 LeP zurück. Der Zauber kann nur einmal innerhalb von 24 Stunden auf das gleiche Ziel gewirkt werden. Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann der Abenteurer gerettet werden. Wird die Hexe jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Illusionsbann

Der Spruch erlaubt es, gegen Illusionszauber vorzugehen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Ein Zauber des Merkmals Illusion wird aufgehoben, wenn dessen QS nicht höher ist als die QS des Illusionsbanns. Der Bann entfaltet keine Wirkung gegen Zauber, deren Wirkung sofort eintritt. Auch gegen Zauber, deren Wirkung bereits vollendet ist oder permanent wirkende Sprüche hilft er nicht. Wird der Illusionsbann gegen einen Zauber der Zielkategorie Zone eingesetzt, genügt es, wenn sich ein Teil von dieser innerhalb der Reichweite befindet.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP bzw. 16 AsP für Zauber mit Zielkategorie Zone

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Antimagie

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Manus Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine haptische Illusion und täuscht damit den Tastsinn des Opfers.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Tastsinnes möglich. Die Illusion muss dabei auf eine bereits vorhandene Oberfläche gelegt werden, da sie lediglich die Art des Fühlens ändert, jedoch nicht etwas Fassbares aus dem Nichts zu erschaffen vermag. Nur die Oberfläche fühlt sich anders an, nicht jedoch das gesamte Objekt. Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone (max. 3 x 3 Schritt)

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Memorans

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer ein Ereignis so gut in Erinnerung behalten, dass er es während der Wirkungsdauer ohne Fehler jederzeit wiedergeben kann.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Durch den Zauberspruch kann sich der Zauberer alles einprägen, was er in den nächsten QS x 5 Minuten wahrnimmt, ganz so, als ob er ein fotografisches Gedächtnis besitzen würde. Diese außergewöhnliche Merkfähigkeit umfasst aber nicht nur optische Eindrücke, sondern alle Sinne des Zauberers. So kann er sich z. B. auch an ein Gespräch, gelesene Seiten oder Gerüche erinnern.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Reflectimago

Der Reflectimago erschafft eine spiegelnde Fläche, die nicht nur eitlen Zauberern einen Blick auf das eigene Antlitz erlaubt, sondern klug eingesetzt die Möglichkeit bietet, unbemerkt um Ecken zu schauen.

Probe: KL/CH/FF

Wirkung: Der Zauberer überzieht die glatte Fläche eines Objekts mit einer maximal 2 Rechschrittmessenden spiegelnden Oberfläche.

Dabei handelt es sich jedoch nicht um einen echten Spiegel, sondern eine Illusion, man kann das Objekt also nicht dazu verwenden, um z. B. Sonnenstrahlen zu bündeln oder jemanden zu blenden.

Details zum Thema Illusionen finden sich im **Regelwerk** auf Seite 259.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 2 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Illusion

Verbreitung: Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

• Basilisken oder andere Wesen, für die es schädlich ist, das eigene Spiegelbild zu sehen, können das Spiegelbild des Reflectimago ohne Schwierigkeiten betrachten, da es nur eine Illusion und kein echter Spiegel ist.

• Scharlatane sind eine eigene Zauberertradition und dieser Spruch liegt nur in ihrer Tradition vor, sodass andere Zauberer ihn als Fremdzauber erlernen müssen.

Schmerzen lindern

Der Zauber nimmt einem Wesen seine Schmerzen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Je nach QS können mit diesem Zauberspruch Stufen von Schmerz augenblicklich abgebaut werden. Die Wirkung ist nicht kumulativ, es gelten jeweils die Auswirkungen der höchsten QS.

QS 1: 1 Stufe Schmerz

Mumie

MU 22 KL 11 IN 12 CH 12

FF 8 GE 10 KO 15 KK 20

LeP 40 AsP – KaP – INI 7+1W6

AW 5 SK 3 ZK 3 GS 6

Waffenlos: AT 10 PA 5

TP 1W6+6(+Krankheit)* RW kurz

Langschwert: AT 12 PA 6 TP 1W6+10 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langschwert)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen (keine Probe erlaubt; Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: –4

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Mumie Schmuck im Wert von 1W6 x 1W6 Dukaten), Waffen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als Wachen in

Grabmälern eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, greifen sie meist aus Hass auf alles Lebende direkt an. Sobald sie ein Opfer bemerken, versuchen sie teilweise, ihr Opfer zu umgehen und von hinten anzugreifen oder lauern in der Dunkelheit.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: immun gegen *Schmerz*

Sonderregeln:

*) *Krankheitsüberträger:* Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 126).

Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

Mumienart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmumie. Andere Mumienarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Untoten-Regeln: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln.



QS 2: 1 Stufe *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute

QS 3: 2 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute

QS 4: 3 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute

QS 5: 4 Stufen *Schmerz*, +1 KO für 1 Minute

QS 6: 4 Stufen *Schmerz*, +2 KO für 1 Minute

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Skelettarius

Diese einfachste Form der Nekromantie erfüllt eine Leiche kurzzeitig mit untotem Leben, um sie für den Kampf einzusetzen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer erhebt die körperlichen Überreste eines verstorbenen Wesens kurzfristig zu einem Untoten.

Er kann mit dem Zauberspruch einfache Mumien, Skelette und Zombies erwecken, jeweils maximal bis zur Größenkategorie mittel. Die Erschaffung funktioniert nach den gleichen Regeln wie die Beschwörung. Das untote Wesen verrichtet 1 + QS Dienste und kann wie Dämonen und Elementare verbessert werden (siehe **Regelwerk** Seite 263). Es ist zu den gleichen Diensten wie Dämonen und Untote in der Lage.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (Verstorbene)

Merkmal: Dämonisch

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Neue Rituale

Blick in die Vergangenheit

Das Ritual ermöglicht es dem Zauberer, die Geschichte eines Ortes zu rekonstruieren, indem es einen Blick in dessen Vergangenheit gewährt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Sicht des Zauberers wird in die Vergangenheit seines derzeitigen Aufenthaltsorts versetzt. Dabei handelt es sich um einen kontinuierlichen, mit einer Geschwindigkeit von einem Jahr pro



Minute rückwärts laufenden Fluss. Im Laufe einer Stunde sieht er also die Ereignisse der vergangenen sechs Jahrzehnte an sich vorbeiziehen. Aufgrund der Schnelligkeit der wahrgenommenen Bilder ist es nicht möglich, Gesichter wahrzunehmen, wohl aber andere Details. Im Zweifelsfall entscheidet eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 3, ob der Zauberer das sieht, was er sucht.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 32 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Körperlose Reise

Mit Hilfe dieses Rituals kann der Zauberer seinen Geist von allen körperlichen Grenzen befreien und frei umherschweben.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich auf diesem Weg mit einer GS von $QS \times 3$ fortbewegen, feste Objekte halten den Geisterkörper jedoch auf. Er behält dabei Sicht, Gehör und Geruch, vermag jedoch nicht, mit seiner Umgebung zu interagieren, was auch das Wirken von Magie ausschließt. Ein Eindringen in Bereiche, in denen Magie im Allgemeinen sowie Zauber des Merkmals Sphären im Speziellen unterbunden oder zumindest erschwert werden, ist nur möglich, wenn die erreichten QS die QS der zu überwindenden Wirkung übersteigen. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewussten Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, wird der Geist zu einer Gefesselten Seele (siehe Seite 225). Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Leidensbund

Der Leidensbund erlaubt es einem Zauberer, sich für eine andere Person aufzuopfern, indem er dessen Verletzungen auf seinen eigenen Körper überträgt.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Der Zauberer kann den erlittenen LeP-Verlust einer anderen Person auf sich selbst übertragen. Dadurch werden die Wunden des Ziels geheilt und entstehen dafür beim Zaubernenden. Maximal können auf diesem Wege $QS \times 3$ verlorene LeP übertragen werden, wobei sich der Zauberer auch für weniger entscheiden kann. Außerdem ist keine Übertragung möglich, die beim Zauberer zu einem LeP-Stand führen würde, der bei 0 oder darunter liegt. Die Wirkung des Zaubers setzt erst nach Ende der Ritualdauer ein, es ist daher mit diesem Ritual nicht möglich, Sterbende von der Schwelle des Todes zu retten.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Levthans Feuer

Der Spruch wird meist genutzt, um eine begehrte Person von den eigenen Vorzügen zu überzeugen. Er kann jedoch auch aus kalter Berechnung heraus angewendet werden, etwa um eine Wache von ihrem Posten wegzulocken.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel entbrennt in leidenschaftlicher Zuneigung zum Zauberer und wird sich diesem auf Wunsch hingeben. Betroffen sind nur solche Ziele, die prinzipiell an Spezies und Geschlecht des Zauberers interessiert sind, was auch streng asketisch lebende Personen ausschließt. Das Ziel des Zaubers bekommt eine Erschwernis in Höhe der QS für Proben auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) gegenüber des Zauberers.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Nekropathia

Möchte ein Zauberer mit der Seele einer verstorbenen Person kommunizieren, ist dies nicht unmöglich. Ist deren Geist auf Dere geblieben, kann er recht einfach beschworen werden. In anderen Fällen muss der Zauberer hingegen mit Hilfe des Nekropathia in das Reich der Toten reisen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in

normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt. Der Zauberer muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss der Zauber also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise die zwölgöttlichen Paradiise oder die Niederhöhlen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, kehrt der Geist zwar in die dritte Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele. Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet. Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieses Rituals nicht kontaktiert werden. Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Zauberer 4-QS Stufen *Verwirrung* (mindestens jedoch 1 Stufe).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Geoden, Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Ruhe Körper

Das Ritual ermöglicht einen ruhigen und besonders erholsamen Schlaf.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: Die während der nächsten Regenerationsphase zurückgewonnenen LeP erhöhen sich um die doppelte QS. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos,



solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Der Zauber kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Widerwille

Dieses Ritual ermöglicht es, ein Objekt gänzlich der Aufmerksamkeit eines Wesens zu entziehen.

Probe: IN/CH/GE

Wirkung: Personen mit SK 2 oder niedriger ignorieren ein vom Zauberer bestimmtes Objekt, selbst wenn es sich direkt vor ihnen befindet. Kommt es zu einer Interaktion mit dem Opfer, etwa wenn dieses mit einem bislang ignorierten Schwert angegriffen wird, endet die Wirkung jedoch. Ein einfaches Berühren oder ertasten reicht hierfür aber nicht aus. Der Zauberer selbst nimmt das Objekt immer wahr, auch wenn der Zauber wirkt. Es können lediglich kleinere Gegenstände bis zur Größe einer Zweihandwaffe oder eines Seils verzaubert werden, nicht jedoch Truhen, Türen oder gar ganze Gebäude.

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Objekte

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Xenographus

Das Ritual ermöglicht das Entziffern von Texten, auch wenn diese in einer dem Zauberer unbekannten Sprache verfasst wurden.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Liest der Zauberer einen Text, erhält er ein Gefühl für die Bedeutung des Niedergelegten, selbst wenn er die Schrift oder Sprache nicht beherrscht. Damit ist es ihm möglich, jeden Text zu verstehen, jedoch lediglich auf dem Niveau einer Person, die die entsprechende Sprache auf Stufe II beherrscht. Die Wirkung umfasst lediglich das geschriebene Wort, nicht jedoch das gesprochene. Ebenso bietet das Ritual keine Hilfestellung

bei Schwierigkeiten, die nicht sprachlicher Natur sind, etwa wenn der Text verschlüsselt, in Rätseln verfasst, unleserlich oder unzusammenhängend geschrieben wurde. Das Erlernen einer Sprache oder einer Schrift ist auf diesem Wege nicht möglich, da lediglich die Gesamtbedeutung eines Textes erfasst werden kann, nicht jedoch die Bedeutung einzelner Elemente.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: A

Zauberschnurren

Manche Tochter Satuarias soll allein mit ihrer Ausstrahlung ihre Freunde von der Last übler Flüche und Erschöpfung befreien können. Nur die wenigsten Menschen wissen, dass es sich dabei um ein magisches, kaum hörbares Schnurren wie das von Katzen handelt.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Hexe beginnt, ein kaum wahrnehmbares Schnurren von sich zu geben, welches die meisten Kulturschaffenden als angenehm und beruhigend empfinden. Derjenige, den die Hexe während der Wirkungsdauer des Zaubers zudem berührt, erhält Boni. Diese Boni sind kumulativ.

QS 1: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 3: Das Ziel kann eine Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

QS 2: Ein Hexenfluch, der auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 4: Eine magische Handlung, die auf das Ziel wirkt, wird aufgehoben.

QS 5: In der nächsten Regenerationsphase regeneriert das Ziel +2 LeP und +2 AsP.

QS 6: Das Ziel kann eine Stufe *Betäubung* oder *Verwirrung* abbauen.

Ritualdauer: 5 Minuten

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: C

Phex-Liturgien

Geldwechsel

Eine einfache, aber sehr nützliche Liturgie der Phexkirche ist vor allem bei der Mada Basari verbreitet: der

Geldwechsel. Damit kann man schnell Münzen in andere Währung umwechseln und so lästige Steuern beim Tausch an einer Wechselstation umgehen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Liturgie kann Münzen einer fremdländischen Währung in eine beliebige, gleichwertige Münze verwandeln, also beispielsweise einen mittelreichischen Dukaten in einen aranischnen Dinar oder einen horasischnen Dukaten. Es können bis zu QS x 2 Münzen auf einmal durch die Liturgie verwandelt werden.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 1 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Objekte

Verbreitung: Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: A

Doppelgänger

Diese phexgefällige Liturgie erzeugt eine Doppelgängerin der Geweihten, die ihr zwar nicht im Kampf beisteht, aber für Ablenkung sorgen kann und unabhängig von ihr agiert.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um ZK)

Wirkung: Die Geweihte erschafft eine Doppelgängerin, die aus ihrem Schatten tritt und intelligent handelt.

Die Doppelgängerin kann sich nur in einem Radius von 12 Schritt um den Ort ihrer Erschaffung bewegen. Verlässt sie den Bereich, löst sie sich augenblicklich auf. Die Geweihte kann sich nach der Erschaffung der Doppelgängerin beliebig aus dem Radius herausbewegen. Die Doppelgängerin kämpft unter keinen Umständen, verteidigt sich nicht und löst sich auf, sobald sie 1 SP erleidet. Ihre Werte entsprechen denen der Geweihten, sie verfügt aber weder über Karma- noch Astralenergie. Grundlegend verfügt sie über das Wissen der Geweihten und agiert in ihrem Sinne. Beispielsweise wird sie sich auch an abgesprochene Pläne halten und eigenständig versuchen, die Geweihte zu decken, für sie zu lügen und andere zu täuschen, um ihrem Original so gut es geht zu helfen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: D

Phex-Zeremonien

Mungogestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Geweihte in einen Mungo verwandeln, das heilige Tier ihres Gottes, welches insbesondere in den Tulamidenlanden verehrt wird.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Geweihte verwandelt sich in einen Mungo. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Mungogestalt behält die Geweihte ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Mungos. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Mungos

verteilen. In der Mungogestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Geweihte selbst)

Verbreitung: Phex (Handel und Schatten)

Steigerungsfaktor: B

Mungo

Geistige Eigenschaften wie Geweihte

FF 12 GE 15 KO 9 KK 13(t)

LeP wie Geweihte AsP – KaP – INI

15+1W6

VW 10 SK wie Geweihte ZK 0 GS 12

Biss: AT 11 TP 1W3 RW kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Zusätzliche Vorteile: Immunität gegen alle Schlangengifte (außer Noralec-Ottern-Gift), Magierbiss (gegen Kulturschaffende mit dem Vorteil Zauberer richtet der Mungo 1W6+4 TP an, statt 1W3).



INDEX

- Abu Gadanga 27, 40
Adamantija 10, 23
Ahriranim 21, 44
Ahn'alazina 98
Aimaristan 10, 15, 18, 19, 36, 52, 82
al'Aghra 65
Al'Dabar 17, 123, 124
Al'Hani 120
al'Kira 64
al'Mhanachi 64
al'Nabab 64
Alaya el-Sulchama 118
Alim ibn Jikhaban 10, 27, 115
Alrik Donation von Terilia 50, 123, 127
Alter Wald 81, 85, 103
Alt-Oronier 37, 48
Amaryd (König) 100, 120, 121, 123
Amaryd al'Nabab von
 Aranien 10, 16, 17, 29, 50, 52, **110**, 126
Amethystlöwin 98, 123
Anandusha 98
Anchopaler Astrolabium 56, 78
Anchopaler Silberstern (Najidya) 77, 143, **145**
Anconiter 32, 35, **105**
Ankhatap 101
Arange 12, 19, 21, 23, 25, 47, 52, 69, 74, 76, 82
Arangenscherbet 7
Arangentee 70
Arania Zorgan 55, 71
Aranierkatze 82, 83, **84**
Aranische Rasur (Zaubertrick) 154
Aranische Schreibreform 58, 121, 126
Aranische Wassernuss 83, **93**
Aranischer Exodus 52, 103, 104, 127
Aranischer Fuchs 117, **118**, 142
Aranischer Säbel (Kalish) 69, 77, **144**
Aranischer Sippenkrieger 130
Arkanes Institut der Phantasmagorie 104
Arkos I. von Zorganhan 8, 32, 33, 52, 55, 63, 98, 120
Ascandear von Baburin 32, 35, 48, 62, 97-99
Asha al'Fhelya 106, **110**
Assarbad von Fasar 11, 121
Astrale Geheimnisse 73
Astrolabium 72
Auris Illusionis (Zauberspruch) 155
Aylalind von Zorgan (Fürstin) 120
Bab-ar-Rihs 33
Babur Nebachoya 33, 119, 121, 122, 125
Baburien 10-12, **17**, 65-67, 82, 97
Baburien (Wesenszug) 149
Baburin 9, 10, 17, 18, 21, **32**
Baburiner Becken 9, 17, 18, 22, 45
Baburiner Kriegerin 130
Baburiner Streitwagenbogen (Al'Qitar) 77, **145**
Baburinisches Sprachgewirr 32, 33, 58
Baburischer Spiegelpanzer
 (Alkadoresh) 77, **145**
Baburischer Wurfspieß (Ziriq) 77, **145**
Balayan/im 37, 64, 66, 68, 69, 77
Balayan-Meister/in/Sahib/a 68, 118
Bardentreffen 45, 62, 73, 127
Barun-Ulah 8, 12, 13, 16ff.
Barun-Ulah-Straße 12, 13, 36
Basarigarde 80
Bashuriden 25
Baymara Banazirsunni 59, 68, **115-117**
Bel'Khelel 39, 49
Belkelel 6, 9, 28, 50, **100**, 104, 106, 124ff.
Belkelel-Splitter 124
Beni Oron 122
Beyroun/a 63
Beysa 64
Bindung der Zauberkleidung
 (Gewandzauber) 153
Blick in die Vergangenheit (Ritual) 157
Blutende Lanze 98
Borbarad 7, 11, 50, 103, 123, 124, 127
Bosparaner 99, 122, 127
Bosparans Fall 8, 61
Brillanztzwerg 58, 103
Bruder- und Schwesternschaft zur
 Förderung der Heilzauberei des
 Anconius siehe Anconiter
Bylmaresh 101
Chalambusen 12, 13, 19, 23
Chaldena 10, 20, 115
Chalukischer Kettenstab (Silash) 77, **144**
Chalukistan 25, 26, 121
Chalwen 44
Chroniken von Ilaris 73
Codex Pax Aventuriana 73, 79, 117
Compendium Drakomagia 73
Dablatommel 44, 72, 77, 78
Daimonid 103
Dämonenkrone 7, 124
Dar'Klajid 98
Dassareth (Herrscherin) 63, 64, 120, 122
Dassareth (Prinzessin) 110, 126
Deliah Alama 40, 101, **116**
Diamantes Sultanat 52, 58, 64, 68, 120-122
Diebesgewand (Gewandzauber) 153
Diener des Lebens 97, 123, 125, 126
Dimiona von Zorgan 7, 8, 12, 20, 28, 37, 39,
 44, 51, 103, 106, 108, 112-115, 123ff.
Djerim Yaleth-Gebirge 12, 13, 19, 20, 82
Djeristan 10, 14, 15, **21**, 115
Donnerer 55, 101
Donnersturmfelder 17, 32, 33, 36, 97
Doppelgänger (Liturgie) 161
Dornrose 44, 83, 141, 144
Dornrosenwall 44, 124, 125
Drakned 123
Dschrada al'Zul 97, 98, 101
Einigung von Morganabad 121, 126
Eiserne Tiger 55, **66**, 92
El'Burum 121
El'Lanka 121
Elburien 10-12, **19**, 20
Elburien (Wesenszug) 149
Elburische Tuchrüstung (Elburesh) 77, 143, **145**
Elburische Halbinsel 7, 9, 12, 19ff., 62, 83, 119ff.
Elburischer Bund 78, 101
Elburischer Lederschild (Kadjabar) 77, **144**
Elburnia 12, 13, 16, 19, 20, 54, 143
Elburum 9-14, 19, 20, **37**
Elburumer Dornenfächer (Shuk al'Hadid) 77, **144**
Elefant 15, 21-23, 66, 67, 83
Emir/a 63
Emirat 10ff.
Emirat Oron 122, 127
Esmerlada Palmyrasunni 98
Fadima Dschalefsunni 117
Farsh Maharbi 22
Farsh Uruch-Wald
 16, 19, 20, 25, 82, 83, 106, 124, 125
Feqz 50, 97, 98
Fesselnde Gewandung (Gewandzauber) 154
Feuerschlick 37, 83, **94**
Fez 65, 66, 71, 78, 143
Flammenreierstil 69, 132
Floesern 9, 10, 12, **14**, 27-29, 40, 115
Floesern (Wesenszug) 150
Fokus der Begierde (Gewandzauber) 154
Fürstliches Streitwagen-Regiment 67
Gadang 13, 15, 21, 22, 27ff., 122
Garnison der Katzen 48
Geldwechsel (Liturgie) 160
Gerwin Cassius von Hardenfels-Albenhus 101, **117**
Gewand der Beeinflussung (Gewandzauber) 154
Gewandzauber 153
Ghadanar 10, 22, 37, 115
Ghorio Dorgulawend 99
Gildenlose Magierin nach Khelbara ay
 Baburia 132
Gorien 8-10, 12, 14, **25ff.**
Gorien (Wesenszug) 149
Gorische Steppe 15, 25, 76
Gorische Wurfscibe (Altabir) 77, **145**
Gorische Wüste 9, 25, 65, 98, 123, 127
Gorisches Glas 78
Graumagier der Schule des Sejenden
 Scheins zu Zorgan 133
Große Graue Gilde des Geistes 8, 104
Großer Schwarm 8, 25
Gryphone 90
Haarpracht (Zaubertrick) 154
Hammam 35, 39
Handschuh der Peraine 97
Haran/i 64
Haraniya 8, 58, 85, 119, 121, 122, 127
Harito al'Veಂದು 73, 93
Harkan iban Sharkhan 118
Hashnabith 96, 98
Hasrabal ben Yakuban 8, 10, 12, 14, 25, 26, 30ff.
Heiliger Hain der Peraine 15, 25, 30
Heller Stern (Zaubertrick) 154
Hellsichtbann (Zauberspruch) 155
Hennahstrauch 60, 82, **94**, 141
Hexenspeichel (Zauberspruch) 155
Hintergrundmusik (Zaubertrick) 154
Hoher Diwan 79
Ibisgarde 67
Ilaris-Sucht 94
Ilarist 100, 105, 126
Illusionsbann (Zauberspruch) 156
Inrah 27, 70
Ishannah al'Kira-Balayan 132
Ishannah'al Kira 118
Ithome 120, 123
Jashild saba Dalilah 51, 111, **113**, 126
Jindir 9, 10, 14, 27ff.
Kabasflöte 72, 77, 78, 95, 143
Kadi/a 64, 78
Kahraman 68, 69, 117
Karnah 21, 45, 47
Kashra 101, **116**
Katzenhexe 86, 106, 135
Keshal Hashinnah 33, 68, 118, 129, 130
Keshal Rohal 30, 105
Keshal Taref 19, 20, 108, 121, 123, 125
Khabla 30, 52, 97, 98
Khalid al-Ghunar 98
Kharibet III. von Baburin
 10, 17, 18, 32, 33, 64, 68, **109**, 117, 126, 127
Khelbara ay Baburia 37, 73, 102-104, **112**, 132
Khôm 12, 13, 91
Khômgepard siehe Pardel
Kitab ash Shifa 73, 93, 98
Kobragarde 67, 88
Königlich Aranische Akrobaten-,
 Schauspiel- und Possenreißer-Fakultät .. 104
Königsskorpion 83, 85, 103, 142
Kophta (Mz. Kopthanim) 103, 104, 118, 121
Kornflotte 80
Körperlose Reise (Ritual) 158
Korushan 10, 23, 65
Krakonier 19, 23, 41
Krieg-der-35-Tage
 8, 40, 66, 67, 115, 121, 124, 125, 128
Kriegshammer Baburin 71
Lajella Kalefsunni 56, 59, **117**
Land der Herrscherinnen siehe Haraniya
Lanzkyber ibn Bastrabal 81, **118**, 139, 140
Leidensbund (Ritual) 158
Leomar von Baburin 18, 32, 62, 98, 107, 121, 126
Levthans Feuer (Zauberspruch) 159
Llanka 9, 10, 13, 19, **41**
Llankaner Eisenfächer (Mur al'Hadid) 77, **144**
Llankashan 10
Luftstoß (Zaubertrick) 155
Mada Basari 16, 17, 20, 29, 36ff., **80**
Mada Basari-Ordensmitglied 137
Madanyani 18, 64, 68, 69, 117
Magierkriege
 8, 27, 61, 100, 102, 103, 106, 121, 123, 127
Magiermogle vom Gadang 25, 112, 119, 121
Maha Kosha 98
Majuna 134
Malqis 9, 10, 23, **43**
Mangrovensumpf 7, 9, 12, 23, 83, 92

Manus Illusionis (Zauberspruch)..... 156
Marakansund 13, 14, 23
Marwamir von Revennis..... 116
Marzilisa 62
Marzipan7, 9, 21, 47, 56, **70**, 77, 93, 98, 111
Matakori101, **117**
Melissa saba Rasmani 59, 98
Memorans (Zauberspruch)..... 156
Mendlicumer Stechhammer (Babjadid)
.....77, 143, **144**
Methelessa ya Comari52, 73, 104, **109**, 143
Mhaharan Arkos II. Schah von Zorgan.....
durchgängig, **108**
Mhaharani Eleonora Schahi von Aranien
durchgängig, **108**
Middaq Zorriga 13, 25, 97
Mirjanna27, **115**
Moghulat ..6-8, 12, 13, 19, 20, 29, 37ff., 67, 102,
106, 112-114, 124ff.
Mondsilberhadjin/a..... 80, 137
Mondsilberne Zeit..... 52, 119, 122, 126
Mondsilberner Rat 39, 101, 114
Mondsilbernes Königreich 57, 64, 72
Mondsilbersultana..... 52, 54, 61, 96, 100, 124
Mondsilbertee..... 33, 54
Mondsilberwesir/a 29, 51, 59, 80
Mungogestalt (Zeremonie)..... 161
Mutter der Skorpione..... 114
Muzaraban 64, 123
Mygdonia55, 107, 120-122
Nebachot (Regiment)..... 67
Nebachot17, 35, 50ff., 97, 98, 120-122
Neddin'Chebaoth 19
Nekropathia (Ritual)..... 159
Nestario Daneios54, 99, 101, **117**
Neyshila von Sylla..... 123
Niobara von Anchopal. 9, 30, 35, 52, 56, 59, 73,
99, 100, 104, 118, 127, 136, 140
Novadi13, 23, 25ff.
Obstpflicker (Peranqar)77, **144**
ODL30, **105**
Omdablabader Dablatrommeln 78
Orange..... 9, 52, 69
Ordo der Rose67, **101**, 120
Ordo Defensores Lecturia siehe ODL
Oron überall
Oronge 19, 37, 39, 69
Oronia 13, 19, 20
Oronische Dornengerte (Shukshada).....77, **144**
Oronische Klingengeißel (Belkibaq)77, **144**
Oronischer Rahjafrevler (Radschalmuqa).....77, **144**
Oronischer Säbel (Almarsyf)77, **144**
Oronischer Scimitar (Zimcitar).....77, **144**
Palmyrabad 9, 10, 21, 45
Palmyramis 7, 10, 12, 21ff.
Palmyramis (Wesenszug)..... 150
Palmyrer Reitersäbel (Bin-Kalish).....77, **144**
Palmyrisches Dschadra (Mashiq)77, **145**
Pardel 83, **86**, 135
Pardelhexe 135
Peraineapfel. 9, 12, 17, 18, 25, 76, 80, 82, 83, 93
Perainemännchen 47
Perldrache 18, 23, 82, 103
Perlenmeerflotte..... 123
Pfau19, 35, 40, 69, 82, **87**
Pfauenpalast 37, 40, 71
Pher Drodont von Nebachot 73, 123
Pidida 17, 69
Platz der 222 Schreine..... 36
Praiosanbeterin 23, 24, 35
Purpurmohn29, 83, **94**, 142
Qabaloth der Erben der Gräber 136
Qabaloth der Töchter Niobaras 136
Qabaloth/in 9, 136
Qabalya/Qabalyim
.....76, 100, 103, 104, 117, 118, 142
Qabalyamagier 103, 104, 150
Quell des Lebens..... 19
Radjar/a (Mz.: Radjaras) 63
Radscha 97, 98
Rafan ibn Hamach104, **118**

Rahjaschda 96, 97, 99, 101
Rahjasegen 62
Rahjasutra 73, 101, 117
Rahjasutra-Meister/in/Sahib/a..... 101, 117
Rahkatza 48, 51, 62, 96, 97, 101, 126
Rahkatza-Statuette 78
Rasch'shanja 96, 97
Raschtulswall..7ff., 17ff., 75, 82, 103, 111, 121, 127
Raschtulswall (Regiment) 67
Rashnadir 24, 98, 126
Rashpatani al'Kira10, 21, **111**
Rastullahs Atem..... 13
Rasulan von Oyandagh..... **112**
Reflectimago (Zauberspruch) 156
Rennkuckuck 19, 25, **87**
Riesenigel 19, 82
Riesentränen..... 17, 18, 44
Rohal der Weise ..27, 30, 45, 73, 76, 98, 105, 123
Rosenamulett 101, 139
Rosenbube 101, 139
Rosendame 101, 139
Rosenschinn 8, 55, 103
Rosenritter 138
Rotes Kamel..... 7, 57, 113, 128
Ruhe Körper (Ritual)..... 159
Säbeltänzer 51, 101
Sahib/a..... 7, 8, 15, 57, 59, 110
Salamon ibn Dafar.....39, 47, 74, 80, 101, **114**
Salzberge 18, 44, 82
Sandvipern Anchopal 71
Saray al'Namji 33
Satrap 42, 120, 121
Satrapie Oron 121
Schah/i 63
Schakal..... 19, 82, 83, **88**
Scharlatan 61, 65, 76, 103, 104
Schattenwald 15, 19, 20
Scherbet..... 7, 39, 70, 93
Schlacht von Zorgan..... 67, 125
Schleier der Gleichmut..... 97, 98
Schmerzen lindern (Zauberspruch)..... 156
Schminken (Zaubertrick)..... 155
Schmutzabweisend (Gewandzauber)..... 154
Schukschum Turge 32, 33, 98, 107
Schuldsklaverei 63, 65
Schule des Immerwährenden Lebens
..... 98, 105, 127
Schule des Seienden Scheins.....
..... 8, 52, 100, 103, 104, 133
Schwarze Feste 123
Schwarzer Wein 83, 114
Seerosenthron 79, 123
Sekte von Ilaris 105, 116
Seleminscha saba Khorenis104, **118**
Shalzar siehe Shelhazan
Shanja 27, 100, 106
Shanya ash Shaya... 10, 19, 37, 39, 96, 101, **111**
Sharika ay Mada Basari siehe Mada Basari
Sharisad 35, 45, 70, 72, 103
Shariwaner Schnitter (Tharib).....77, **145**
Shazarinja..... 114
Shelhazan 100
Shila al'Aghra.....44, 65, 101, **116**
Shulvor siehe Tasfarelel
Sinsalya 19, 68, 117
Siral 12, 13, 27, 51
Skelettarius (Zauberspruch) 157
Skorpiongarde..... 40, 67, 113, 143
Skorpionkrieg 119-121
Skorpionrüstung (Pamjara).....77, **145**
Skorpionschwester 11, 37, 114, 142
Speikobra 83, **88**
Sphinx 90
Sphinx von Ras'Lamasshu 100, 128, 141
Spiegelkabinett der unterhaltenden Künste..104
Spiegelpalast 7, 52, 54, 67
Sternenfall.....47, 56, 72, 80, 85, 100, 118, 140
Sternentorakademie.....99, 100, 105, 123, 127
Sternkundliche Tafeln..... 73
Strauß12, 19, 25, 26, 44, 49, 70, 77, 83, **91**
Strom des Boron..... 17

Sturmwind Llanka..... 43, 71
Südaranische Karawanenroute..... 13
Sulamin 120, 123
Sulcheya 62, 97, 99
Sultan Mulai ibn Sayith ibn Nabahoth..... 120
Sultan/a 63, 64, 80, 102, 111-113
Sultanat der Babur Nebachoya 121
Sultanat Khunchom 121
Sumurrer 17, 121
Sybia al'Nabab
.....36, 43, 52, 54, 61-64, 70, 80, 96, 98, 114, 120ff.
Szimitarra..... 98
Tamaristan 10, 22, 115
Tanz der Bilder (Zaubertanz) 152
Tanz der Erlösung (Zaubertanz)..... 152
Tanz der Wacht (Zaubertanz) 152
Tanz des Begehrens (Zaubertanz)..... 152
Tanz des Jagdglücks (Zaubertanz)..... 153
Taref as'Sarjabaran7, 11, 54, 70, **113**
Tarefs Tee 70
Tasfarelel 100
Tätowierung (Zaubertrick)..... 155
Tebah..... 21, 40
Telash Al'Yahi ay Baburin 117
Terchab 27, 51
Thalukke..... 55, 75
Therbûn von Malkid 52, 62, 98, 101
Therbûnit 44, 65, 96-98, 116, 126
Thorwalsche Musik..... 73
Tierkönig/in81-83, 141
Tiger23, 60, 81, 83, **92**
Tigermohn..... 82, **95**
Tiros Artag 118
Töchter Niobaras.....
.....9, 72, 104, 117, 118, 132, 136, 137, 150
Totenmaske (Zaubertrick)..... 155
Tradition (Qabalyamagier) 150
Tradition (Zaubertänzer)..... 151
Transaranica
..... 12, 13, 15-17, 25, 26, 36, 49, 54, 70, 96
Tsaisha 101
Tulafef von Damaristan.....101, **116**
Tulamidistan 15
Typische/r Aranier/in (Wesenszug)..... 149
Ulashan 10, 19
Ulashani 17, 19, 40, 51, 68, 117
Vater der Gadanggöttin 27
Vater Rasan101, **116**
Wald der Mildten Schwestern17-19, 49
Weiße Oase 30
Weiße Stadt 37, 39
Wesenszüge 149
Wesir/a 64
Westaranische Karawanenroute ... 13, 18, 21, 32
Widerwille (Ritual)..... 160
Winselgras83, **95**, 142
Wurfstern Phexens 97
Xenographus (Rital)..... 160
Yalaiad 9-15, **23**
Yalaiad (Wesenszug)..... 150
Yalaiadsche Schnepfer (Balshitar)77, **147**
Yash'Hualay 121
Yasmina saba-es-Sulef.....11, 101, **117**
Zauberkleidung 153
Zauberschnurren (Ritual) 160
Zaubertänze 151
Zhayad 150
Ziege 17, 43, 49, 79, 82, 83
Zithabar29, 37, 41, 82, **95**
Zorgahan 32, 33, 52, 98, 122, 123
Zorgan7ff., 16, 51, 52ff.
Zorganer Ackerweg 13
Zorganer Dolch (Zimshara)77, **145**
Zorganer Kabasflöten 78
Zorganer Ringelpanzer (Shidareh).....77, **145**
Zorganer Rosengarten..... 52, 55, 101
Zorganpocken..... 52, 54, 65, 97, 121, 123
Zorghana 10, 12, 16, 17ff.
Zorghana (Wesenszug)..... 149
Zwiebel..... 9, 32, 37, 41, 52, 69

MYSTERIA & ARCANA



»Wer glaubt, dass Oron vergangen ist, der irrt. Die Idee des Moghulats wird für immer fortbestehen und niemand wird daran etwas ändern. Keine Radjara, kein Schah, kein Praiospfaffe. Sie alle werden noch erleben, was es heißt, die Skorpione zu reizen. Wenn die Zeit gekommen ist, werden wir härter zuschlagen, als je eine Tempelherrin ihre Herde gezüchtigt hat. Wir nehmen den Platz ein, der uns rechtmäßig nach den Geboten der Einen und Einzigen zusteht. Dieses Mal werden wir uns aber nicht mit einer Satrapie begnügen. Zorgan wird fallen, Baburin wird fallen, Yash'Hualay wird fallen. Das Zeichen von Dornrose und Skorpion wird über den Dächern Nebachots, Yol-Ghurmaks und Gareths wehen. Die Tempel der falschen Götzen werden brennen und ihre Diener unsere Sklaven werden. Möge die Eine und Einzige unsere Peitschen führen und uns verheißenden Sieg schenken!«
—Shazarinja, Mutter der Skorpione, in einer Rede an ihre Mitschwwestern, 1040 BF



ACHTUNG!



Dieses Kapitel enthält ausschließlich Meisterinformationen. Wenn du als Spieler Überraschungen im Spiel schätzt, und dir den Spaß nicht durch zu viel Wissen verderben willst, lies am besten nicht weiter.

Dieser Teil des Bandes richtet sich an die Meister von **Das Schwarze Auge** und enthält Wissen, das speziell für den Spielleiter reserviert ist, um euer gemeinsames Spiel im Dornenreich auszugestalten. Natürlich kannst du auch als Spieler dieses Kapitel lesen, bitte sei dir aber bewusst, dass du dich damit im Spiel einiger Überraschungen beraubst. Denn hier wirst du mehr über die Pläne der Ilaristen und Oronis erfahren, über aktuelle Ereignisse und über die Zukunft, auf welche das Mhaharanyat Aranien zusteuern. Dazu kommen Hintergrundinformationen über die im Band vorgestellten Meisterpersonen und Örtlichkeiten. Du wirst aber nicht nur auf vertiefendes Hintergrundmaterial, sondern auch auf direkt am Spieltisch nutzbare Ideen stoßen, wie etwa Informationen zu Abenteuervorschlägen und Spielorten, sowie Werte für generische Gegner und Spieltypen.

Zum Spiel im Dornenreich

Die märchenhaften Städte des Dornenreichs sind die Heimat phexgefalliger Händler, scharfsinniger Sterndeuterinnen und geheimnisvoller Qabalyasekten, die um Macht und Einfluss am Hofe der Rosenherrscherin ringen.

Überall in Aranien spürt man das Wirken von Magie und übernatürlichen Kräften. Abenteurer können den berühmten Rosendschinnen des Zorganer Rosengartens begegnen, sich auf die Spur magischer Geheimgesellschaften begeben, die den Aranischen Exodus überdauert haben oder die letzten Shadifrittim jagen, die die Elburier noch immer bedrohen.

In den Gassen Zorgans können sich Helden mit geschickten Diebinnen messen und in Baburin die Vergangenheit

des Landes ergründen. Zahlreiche Bedrohungen, etwa die Novadis des Zaubersultans Hasrabal oder die Einflüsse fanatischer Ilaristen, lassen das Land am Barun-Ulah keine Ruhe finden. Helden sind gefordert, um mit ihren Kampfkünsten, ihren Zauberkraften, ihrem Geschick und ihrem Mut den Araniern beizustehen.

Im Dornenreich sind unzählige Abenteuer mit ganz unterschiedlichem Hintergrund denkbar. So können Helden die Geheimnisse einer Qabalya aufdecken, Spionageaufträge in Anchopal absolvieren, Rebellen im Yalaiad gegen marodierende Söldner unterstützen, die letzten Überbleibsel Orons vernichten oder hinter sich auf die Suche nach Sybias Sternen machen. Vorschläge für eigene Abenteuerideen findest du auf Seite 192.

Geheimnisse des Dornenreichs

Sybias Sternenschatz und der Zwist der Mada Basari Seite 80

Fürstin Sybia, Gründerin der Mada Basari, hatte für den Fall ihres Verschwindens vorgesorgt und dem Orden ein Testament hinterlassen. Darin regelte sie ihre Nachfolge und ersetzte das Amt des Mondsilbersultans durch den Mondsilberrat. Dabei benannte sie ihren schärfsten Konkurrenten Salamon genauso wie ihre Vertraute Siminja, um eine Spaltung der Mada Basari durch einen offenen Machtkampf der beiden zu unterbinden. Das dritte Mitglied des Rats kann von dir frei bestimmt werden und auch in Spielerhände fallen. Der dritte Mondsilberrat ist das Zünglein an der Waage und schließt sich mal Salamon, mal Siminja an. Ingeheim träumt gerade Salamon davon, sich eines Tages durchzusetzen und als Mondsilberradjar die Kontrolle über die Mada Basari zu übernehmen.

Doch Sybias Testament enthält nicht nur die Regelung der Nachfolge, sondern auch Hinweise, wie Aranien in die Zukunft zu leiten sei, Gedanken zur Wirtschaftsordnung und Sternkarten. Die Sternkarten zeigen die Position der legendären Sternenhöhle, in der sich die Schätze der Mada Basari befinden sollen. Die „Höhle“ ist kein einzelner Schatzhort, sondern eine Sammlung von Kleinodien und Geheimnissen, die mit einer Liutgie in Phexens Schatzkammer am Nachthimmel geschickt wurden.

Nun im Sternenfall offenbart sich, dass einige dieser Schätze vom Himmel verschwinden und über Aranien und den Tulamidenlanden niedergehen, wo sie dann von jedem gefunden werden können. In den Augen der Mada Basari ist dies, wie der ganze Sternenfall, der Wille Phexens. Dieser gäbe seine Schätze allerdings niemals umsonst frei. Was der Preis sei, wird von den verschiedenen Strömungen der Mada Basari unterschiedlich gedeutet:

- Die Sybiatreuen um Siminja interpretieren das Phänomen als eine Zeit der Prüfung, in der sie sich

bewähren müssen. Sie versuchen, den Sternenfall zu deuten und herauszufinden, was Phexens Plan ist. Dabei wollen sie die gefallenen Schätze aus Sybias Sternenhort sammeln und an einen sicheren Ort bringen. So füllen sie die Legende der Sternenhöhle mit Wahrheit. Denn in ihren Horten liegt Sternengold neben Folianten mit geheimem Wissen und magischen Artefakten.

- Die Sternschatten sind sagenumwobene Agenten der Mada Basari, die ausschließlich im Geheimen agieren und, wie das Ausmaß von Sybias Sternenschatz, den einfachen Mitgliedern des Ordens unbekannt sind. Auch sie folgen Sybias Testament.

Neben geheimen Aufträgen und Phexensstücken nutzen die Sternschatten den Einfluss der Mada Basari für ihre eigenen Ziele. Sie streben nach einem Monopol in der Herstellung von Astrolabien, binden die besten Sterndeuter, die sie anwerben können, an das Handelshaus und sammeln Mystiker und Prophezeiungen. Überall im Land lassen sie nach Sternengold suchen und stoßen dabei auf weit mehr als Sybias Vermächtnis. Auch ihren Einfluss bei Hofe wollen die Sternschatten groß halten, denn das Land zu leiten, ist die ihnen von Sybia zugedachte Aufgabe.

- Die Vertragstreuen sammeln sich um Salamon, und sie nennen sich so, weil sie glauben, dass es nun an der Zeit für die Mada Basari ist, ihre Belohnung einzustreichen. Sie haben unter Sybia den Kampf gegen die Dämonen in den Vordergrund gestellt und zum Wohle Araniens auf Gewinne verzichtet. Nun erfüllt Phex seine Seite des Handels und öffnet für sie und jeden, der geschickt genug, ist Sternengold zu erringen, seine Schatzkammern. Dabei gibt er auch die Schätze zurück, die Sybia für eben diesen Moment am Himmel verbarg. Dass Sybia in ihrem Testament anderes schreibt, wird von den Vertragstreuen als List abgetan. Es ist ihr Ziel, die Gewinne der Mada Basari zu steigern und in ihre eigenen Taschen fließen

zu lassen. Sie fördern den Ausbau von Zollstationen und neuen Kontoren, erproben Manufakturen und Neuerungen in der Landwirtschaft, um Aranien noch ertragreicher zu bewirtschaften. Natürlich fließt dabei auch Geld in private Taschen und eigener Einfluss wird gemehrt. Die Vertragstreuen haben viel Einfluss, doch in Salamons Hinterhof ist mit dem Elburischen Bund zum ersten Mal seit der Unabhängigkeit eine direkte inneraranische Konkurrentin zum Mondsilberkontor entstanden. Dies ist eine Schwächung seiner Position, die zu Intrigen um den Sitz als Mondsilberrat führen und Salamon zwingen wird, sich zu verteidigen. Der Handel Araniens wird dennoch von den Mada Basari und besonders den Vertragstreuen geformt. Niemand in der Königsfamilie hätte Sybias Wissen und Geschick, um diesen Aspekt des Staatswesens zu leiten.

Die Suche nach Sybias Sternenschatz ist eine typische Aufgabe für Helden. Sie können entweder im Auftrag der Mada Basari oder auf eigene Faust suchen, was die alte Fürstin am Himmel verbarg. Diese Gegenstände sind entweder besonders wertvoll, bedeutsam oder gefährlich und fügen dem Sternenfall in Aranien einen besonderen Aspekt hinzu. So kann mehr als bloßes Edelmetall vom Himmel fallen. Mitten in einem Krater können sich Schlüssel zu einer verborgenen Kammer im Mondsilberpalast zu Zorgan finden. Ein oronisches Artefakt kann vom Himmel fallen und einem kränkelnden Kult neuen Aufwind geben, usw.

Tierkönige Seite 25, 82

Alberrhi, der Tierkönig der Rennkuckucke, hält sich für Größeres bestimmt und soll für die Eitelkeit seiner Untergebenen verantwortlich sein. Allerdings handelt es sich bei seiner Überheblichkeit keineswegs um völlig unbegründete Illusionen, soll *Alberrhi* doch immerhin seinen Teil zum Fall des oronischen Moghulats beigetragen haben. Angeblich habe er sich gegen Karawanen der Oronis kämpferisch betätigt und so manche Warenladung am Wegesrand verscharrt. Gelegentlich kann man Rennkuckucke dabei beobachten, wie sie ihrem König nachzueifern versuchen, indem sie auf Skorpionjagd gehen – Tiere, die mit Oron und dem Bösen allgemein, aber konkreter mit den Skorpionschwestern assoziiert werden, die im Untergrund auf eine Rückkehr Orons hinarbeiten. *Alberrhi* ist von riesenhafter Gestalt (um die 4 Schritt) und wirbelt bei jedem Schritt Staubwolken auf, die ihn als heranbrausenden Wüstensturm tarnen. Deswegen ist es ihm unmöglich, Siedlungen zu betreten, da die Winde, die seinem Schritt folgen, Sträucher entwurzeln und Felsen verrücken. Wenn er rennt, kann keiner seiner ohne weiteres ansichtig werden, was ihm, laut Sagen und Legenden, klagen und weinen lässt, wenn er sich nachts in Schluchten bettet.

Dem Pfauenkönig *Allaja'mil* können Kulturschaffende am ehesten begegnen. Seine Gestalt gleicht der eines gewöhnlichen Elburischen Liebespfaus, die sich durch ein grünschimmerndes Federkleid auszeichnet und ein

besonders symmetrisches Rad schlagen kann, um anderen zu imponieren. Seine Identität als unsterbliches Wesen und Erster der Pfauen kann durch bloße Ansicht nicht enthüllt werden. Wie andere Elburische Liebespfauen, stolziert er gerne durch Gärten und umwirbt mitunter Menschen, Elfen oder andere Wesen, die ihm ins Auge fallen. *Alberrhi*, Erster der Rennkuckucke, hasst ihn, angeblich zum einen, weil ihm selbst die Tarnung unter Menschen nicht gelingen kann, zum anderen, weil er *Allaja'mils* Federkleid begehrt, welches manche Gelehrte als Quelle ungeahnter alchimistischer Potenz für Verwandlungselixiere und Liebestränke vermuten.

Salladai, der Straußenkönig, gilt Eingeweihten als Sinnbild des Schutzes. Entgegen der Märchen vom feigen Strauß, der den Kopf in den Sand steckt, ist *Salladai* kampfbereit und demütig zugleich, was *Rondra* ein Wohlgefallen ist. Einige Kriegerinnen haben diese Tugenden der Strauße erkannt und binden Strauße daher als Zugtiere vor Streitwagen. Die Zuschreibungen rühren vom seltenen Anblick *Salladais* in den Gorischen Steppen, der auf dem Rücken, behutsam zwischen den Flaum seiner Flügel gebettet, Straußenkücken umherträgt, die ihrer Schar verlorengegangen sind. Aus der Ferne erscheint der König so als Mehrhälsige Kreatur, die für so manchen Schrecken unter dehydrierten Karawanenführern sorgt. Auch Menschenkinder führt *Salladai* von der Wüste zurück in fruchtbares Land, sodass die Legende vom *Balgdra*chen vielerorts den Besuch des Straußenkönigs verschleierte.

Aranische Katzen Seite 84 u. a.

In keiner anderen Region Aventuriens kann man so vielen Katzen begegnen wie in Aranien. Niemand kann sich die kulturelle Vorliebe für Katzen erklären, aber schon in fernen Zeitaltern war Aranien Wohn- und Zufluchtsort von allerlei Katzengestaltigen:

- Mit der Aranierkatze hat eine Edelkatzenrasse ihren Ursprung im Mhaharanyat, die sogar das Wappen des Königreiches ziert.
- In Palmyramis wird *Rahja* oft mit Katzen als Symboltier dargestellt, oder in Gestalt *Rahkatzas* gar selbst als Katze.
- *Ras'Lamasshu* ist seit der Gründung der Stadt von tausenden Katzen bevölkert, die einer leibhaftigen Sphinx dienen.
- Obwohl der Einfluss des Namenlosen überallhin reicht, wird man in Aranien nur wenige seiner Anhänger finden. Gleiches gilt für Ratten. Zwar gibt es die Nager auch im Dornenreich, aber durch die schiefe Anzahl der Katzen in den Städten und auf dem Land, können sich die Diener des Namenlosen weit aus schlechter ausbreiten als in anderen Reichen.
- Neben *Rahkatza* gibt es weitere katzengestaltige Gottheiten, die von menschlichen Kultisten in Elburien, Palmyramis und dem Yalaiaad angebetet werden: *Aphasma*, die vor allem als Rattenjägerin und streitsüchtige Schwester der *Rahkatza* auftritt, *Pradeshi*, die friedliche Hauskatze, die mit ihrem

Schnurren Ängste und Sorgen vertreibt, und die ständig miauende *Katsira*, der man Wollmäuse und Glöckchen opfert, damit sie sich ein anderes Opfer sucht, dass sie belästigen kann.

Bashuriden und Meteoreisen Seite 25

In der Blüte des Zeitalters der Bashuriden (auch als Alte, Archäer oder Kinder der Mada bekannt), eines magischen Volkes mit drei Augen, das große Teile des Gildenlandes und Aventuriens beherrschte, entwickelten diese mit Hilfe ihrer Magie aus verschiedenen Arten von Meteoreisen Kriegswaffen, beispielsweise Mondwölfe als Wächter ihrer Hallen und Späher ihrer Kriegszüge. Die gefährlichsten dieser Waffen wurden vor allem im Gildenland eingesetzt, zu Zeiten des 1. Imperiums vor mehreren Jahrtausenden. Sie waren als Titanen bekannt. Titanen hatten eine Höhe von 10 oder mehr Schritt und waren humanoide Konstrukte. Anders als einfache Golems, wurden sie jedoch nicht rein durch Magie erschaffen, sondern besaßen durch ein spezielles Ritual am Ende ihres Erschaffungsprozesses einen eigenen Willen und selbst einen Funken magischer Macht, der sich z. B. darin äußern konnte, dass sie eigene Zaubere wirken konnten, meist solche, die für Kriegszwecke gedacht waren. Ob die Bashuriden einen Teil ihrer eigenen Magie in die Titanen speisten, oder ob, wie andere Spezies annahmen, Mada einen Funken ihrer magisch-göttlichen Kraft in sie hineinfließen lies, ist ungeklärt.

Als die Zeit der Bashuriden während des Zerfalls des 1. Imperiums zu Ende ging, ließen sie einige ihrer Schmiedehallen und Waffenkammern zurück, in denen die Titanen hergestellt und gelagert wurden. Allerdings sicherten sie die Kammern ab, sodass kaum jemand in Erfahrung bringen konnte, wo sich die Waffenlager befanden. Die Bashuriden zögerten, die Titanen zu vernichten, da sie glaubten, eines Tages wieder zurückzukehren – und dann würden sie die Titanen brauchen, um ihr Werk fortzusetzen.

Selbst jene Gelehrte, die sich mit den Bashuriden beschäftigt haben, wissen so gut wie nichts über die Existenz der Waffenkammern und -schmieden der dreiäugigen Spezies der Bashuriden. Noch heute können Helden auf geheime Orte, beispielsweise in Höhlensystemen der Gorischen Wüste, des Raschtulswalls, im Yalaiad, in Floesern oder des Farsh Uruch-Waldes auf ihr Vermächtnis stoßen. Zwar werden die Waffenkammern oft noch von Konstrukten der Bashuriden geschützt, aber die Meteoreisengegenstände, insbesondere die Waffen, sind es allemal wert, das Risiko in Kauf zu nehmen.

Bashuridenprozedur

Die Bashuriden schmiedeten ihre Konstrukte aus Meteoreisen nicht nach herkömmlichen Verfahren, sondern gossen sie in eine vorgefertigte Form und verschraubten sie mit speziellen kleinen, drehbaren Nägeln. Diese Prozedur, die heute nur die besten Schmiede Deres anwenden könnten (sofern sie über das Wissen verfügten), sorgte für eine vergleichsweise schnelle Herstellung und Vervielfältigung von Kriegswaffen und -konstrukten.

Meteoreisen-Varianten

Die Grundsubstanz, mit der die Bashuriden ihre Konstrukte und andere Werkzeuge erschaffen haben, war Meteoreisen. Während die meisten Gelehrten annehmen, dass es nur eine Form von Meteoreisen gibt, konnten die Bashuriden verschiedene identifizieren, die jeweils von anderen Meteoren stammten und andere Eigenschaften besaßen. Die Verarbeitung von Meteoreisen durch die Bashuridenprozedur erfordert die SF *Meteoreisen verarbeiten I-III*

Leichtes Meteoreisen: helles, spiegelndes Eisen, extrem leicht, eine buchgroße Platte ist etwa so schwer wie ein Papierbogen, kann mit Gewalt zerstört werden. Eignet sich nicht für Waffen und andere Gegenstände, die eine gewisse Robustheit voraussetzen. Meistens wurde dieses Meteoreisen für magische Landkarten mit Höhenstrukturen, quadratische Schwebplattformen und kutschenähnliche Fahrzeuge verwendet.

Gewöhnliches Meteoreisen: Das typische Meteoreisen, aus dem z. B. Mondwölfe oder Schwarze Augen gefertigt werden. ●

Schweres Meteoreisen: dunklerer Farbton, leuchtet kaum, wirkt eher matt, schwerer als gewöhnlicher Stahl, extrem robust, kann nicht geschmiedet, sondern nur gegossen werden. Titanen bestehen aus diesem Meteoreisen, 80 kg pro Rechtspann.

Meteoreisen verarbeiten I-III

Das Verarbeiten von Meteoreisen ist ein schwieriges Unterfangen, vor allem wenn es nach der Bashuridenprozedur erfolgt.

Regel: Wer Meteoreisen und seine Varianten nach der Bashuridenprozedur verarbeiten will, benötigt dazu diese Sonderfertigkeit. Mit Stufe I kann leichtes Meteoreisen, mit Stufe II gewöhnliches und mit Stufe III schweres verarbeitet werden.

Zur Herstellung von Waffen und Rüstungen und speziellen Gegenständen können eventuell weitere Sonderfertigkeiten erforderlich sein.

Voraussetzungen: Stufe I: Metallbearbeitung 14; Stufe II: Metallbearbeitung 16, Meteoreisen verarbeiten I; Stufe III: Metallbearbeitung 18, Meteoreisen verarbeiten 18

AP-Wert: Stufe I/II/III: 5/10/15 Abenteurerpunkte

Nebenwirkungen

Meteoreisen hat nach dem Verarbeitungsvorgang durch die Bashuridenprozedur immer magische Nebeneffekte. Sollte ein Held einen Gegenstand aus Meteoreisen erhalten, welcher der Bashuridenprozedur unterworfen war, kannst du als Meisterin mit 1W20 zufällig bestimmen, was für Nebenwirkungen auftreten.

• Um gewöhnliches Meteoreisen zu verarbeiten, benötigt man nicht unbedingt die Bashuridenprozedur. Schmiede können mit gewöhnlichem Meteoreisen arbeiten wie mit anderen Metallen, um einfache Gegenstände herzustellen. Allerdings können nur mit der Prozedur magische Konstrukte wie die Mondwölfe hergestellt werden. Leichtes und schweres Meteoreisen lässt sich nur und ausschließlich mit der Kenntnis der Bashuridenprozedur verarbeiten.



Nutzung von Meteoreisen

Wer die Fähigkeit erlangt, Meteoreisen nach der Bashuridenprozedur zu verarbeiten, kann bei den Herstellungsregeln im **Aventurischen Kompendium** Seite 92 folgende Werte nutzen:

Herstellungssprobe: Metallbearbeitung; leichtes/gewöhnliches/schweres Meteoreisen -2 / -3 / -4

Zeitfaktor: leichtes/gewöhnliches/schweres Meteoreisen x3 / x5 / x7

Stabilitätswert: leichtes/gewöhnliches/schweres Meteoreisen +/-0 / +2 / +4

Effekte: leichtes/gewöhnliches/schweres Meteoreisen – (kann nicht zu Waffen oder Rüstungen verarbeitet werden) / – / +2 TP, +4 RS

Nebenwirkungen

Ergebnis (1W20)	Effekt
1-3	Das Objekt ist permanent magisch.
4-5	Das Objekt vibriert bei Vollmond.
6	Das Objekt verursacht +2 TP gegen Wesen, die nicht aus der 3. Sphäre stammen.
7-9	Der Träger des Objekts hört alle 1W6 Tage wispernde Stimmen in einer ihm unbekannten Sprache.
10-11	Bei Vollmond ist das Objekt voll zu sehen, aber es wird mit abnehmendem Mond immer durchscheinender. Während des Neumonds ist das Objekt praktisch unsichtbar.
12	Wölfe in bis zu 9 Meilen Entfernung beschützen den Träger des Objekts und heulen jede Nacht.
13	Der Träger verliert jeden Tag 1 LeP, der von dem Objekt aufgenommen wird.
14-15	Das Objekt ist magnetisch.
16-18	Für den Träger sind Beschwörungen von außersphärischen Wesen bei 1-3 auf W6 um 1 erleichtert, bei 4-6 um 1 erschwert, wenn das Objekt als Fokus benutzt wird.
19	Einmal alle 1W6 Tage wird die Schwerkraft in einem Radius von 9 Schritt für 1W20 Sekunden außer Kraft gesetzt.
20	Der Gegenstand verflüssigt sich nach 1W20 Tagen.

Die Konstrukte der Bashuriden

Als Wächter haben die Bashuriden für ihre Waffenkammern und Werkhallen vor allem Konstrukte aus gewöhnlichem Meteoreisen eingesetzt, die als *Mondwölfe* bezeichnet werden. Vom Aussehen her ähneln sie Wölfen, jedoch mit schuppenbedeckten Halsen und hell oder bläulich leuchtenden Augen. Ob es jemals Wesen gab (oder noch gibt), die die Grundlage dieser Konstrukte bildeten, ist nicht bekannt.

Die *Titanen* hingegen sind mehrere Schritt große, gesichtslose Humanoiden aus schwerem Meteoreisen. Sie sind langsam, verfügen aber über ein Loch in ihren Handflächen, aus dem sie einen gewaltigen IGNIFAXI-US-artigen Flammenstrahl abfeuern können. Sie sind einige der mächtigsten Kriegswaffen der Bashuriden und werden in alten Quellen „Stadtzerstörer“ oder „Flammenmänner“ genannt.

Mondwolf

MU 16 KL 10 IN 13 CH 13

FF 12 GE 14 KO 18 KK 16

LeP 20 AsP – KaP – INI 16+1W6

AW 7 SK 3 ZK 3 GS 12

Biss: AT 14 TP 1W6+5 RW kurz

RS/BE: 6/0

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Biss), Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 11, Schwimmen – (Probe misslingt automatisch, Mondwölfe können nicht schwimmen), Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 13, Verbergen 10, Willenskraft 13

Größenkategorie: mittel

Typus: Nicht Lebende (magische Konstrukte)

Kampfverhalten: Mondwölfe greifen am liebsten in einer kleinen Gruppe an. Sie stürzen sich dabei auf das scheinbar schwächste Opfer und springen es an oder verbeißen sich.

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz



Titan

MU 24 KL 10 IN 10 CH 12

FF 11 GE 11 KO 40 KK 40

LeP 400 AsP 80 KaP – INI 5+1W6

AW 1 SK 3 ZK 8 GS 4

Waffenlos: AT 8 TP 3W6+12 RW lang

Flammenstrahl: FK 10 LZ 2 TP 4W6* RW 25/50/100

RS/BE: 10/0

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos), Trampeln (Trampeln)

Talente: Einschüchtern 16, Schwimmen 0, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 17, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Ignifaxius 16 (*allerdings statt 4W6+(QS x 2) statt 2W6+(QS x 2) TP)

Größenkategorie: riesig

Typus: Nicht Lebende (magische Konstrukte)

Kampfverhalten: Titanen versuchen ihre Gegner zu zertrampeln oder mit einem Flammenstrahl in Asche zu verwandeln.

Flucht: fliehen nicht

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Prinzessin Dassareth Seite 110, 126

Eines der größten Geheimnisse Araniens umgibt Eleonoras zweites Kind Dassareth. Der Vater der Prinzessin ist nicht näher bekannt, wohlmöglich ist es der Schah, aber auch Rasulan von Oyandagh, ein ehemaliger Verbündeter Dimionas, oder andere Personen kommen in Frage. Fest steht, dass die Mutter Dassareths sowohl Eleonora als auch Dimiona ist, da die Seele der Moghuli sich zum Zeitpunkt der Empfängnis des Kindes in Eleonoras Körper befand und deshalb Dassareth als ihre „geistige Tochter“ bezeichnet werden kann. Obwohl Dimiona dem Wahnsinn nahe war und ihre Seele an Belkelel verpfändet hatte, empfand sie für ihre Tochter ein Gefühl, was sie lange nicht mehr gespürt hatte: Liebe.

Als die Enttarnung der Moghuli kurz bevorstand und ihr Schicksal auf Messers Schneide lag, beauftragte sie eine Dienerin, ihre Tochter in Sicherheit zu bringen, ohne selbst den genauen Ort zu erfahren. Die Dienerin brachte Dassareth nach Yaisirabad und überbrachte der Beyrouna Yaisirabads, Jashilds Tante Elmara, einen Brief der Moghuli. Elmara tötete die Dienerin – ganz nach Anweisung des Briefs – und nahm das Kind an sich. Jashild, ihre Nichte, bemerkte den Vorgang jedoch und drohte ihrer Tante mit dem Tod, falls sie sie nicht in das Geheimnis einweihen sollte. In dem Brief beschrieb Dimiona, wer Dassareth ist und offenbarte sich den al'Mhanachis.

Jashild entwickelte für ihre Verhältnisse einen geradezu meisterhaften Plan. Sie gab das Kleinkind als ihr eigenes aus. Zunächst beließ sie Dassareth bei einer Amme in der Nähe Yaisirabads und täuschte eine Schwangerschaft vor, dann nahm sie das Kind zu sich und gibt es seitdem als ihr eigenes aus.

Jashild hofft, dass sie in Zukunft großen Einfluss auf das Königshaus haben wird, wenn sie die Wahrheit über Dassareth bekannt gibt. Detailreichere Pläne hat die Harani bislang nicht geschmiedet, jedoch hat sie vor, Dassareth ganz im Sinne der Familie al'Mhanachi zu erziehen – streng und voller Härte.

Dassareth entstammt einer ungewöhnlichen Verbindung und an ihr zeigt sich im Laufe der nächsten Jahre, dass der Seelenzustand und der Pakt ihrer Mutter Spuren hinterlassen haben. Die Prinzessin ist dabei keineswegs durch Belkelel korrumpiert, stattdessen sieht sie Dinge, die niemand anderes sehen kann, neigt an manchen Tagen zu Trauer, an anderen zu ausgelassener Fröhlichkeit. Jashild selbst kümmert sich wenig um die Prinzessin und überlässt deren Erziehung ihrer Cousine Mechildabeth al'Mhanachi, einer Wesira aus Yaisirabad, die noch immer eine Anhängerin der Belkelel ist, allerdings nicht weiß, dass Dassareth Dimionas Tochter ist.

Dassareths Schicksal wird sich erst in einigen Jahren erfüllen. Bis dahin wird sie in den Händen der al'Mhanachis bleiben.

Die Schwesternschaft der versunkenen Tochter

Vor Jahrtausenden hatte die Riesin Chalwen vor der Elburischen Halbinsel ihren Sitz, wo sie über das, von ihr geliebte, Volk der Sumurrer wachte und Orakel sprach. Doch der zornige Gottdrache Pyrdacor riss die Riesin, ihr Volk und ihren Thron in die Fluten. Ihr Geist lag dort seitdem im Schlaf, bis er 1031 BF durch ein Ritual erweckt wurde. Als die Gildenländer Aventurien erreichten, zog es einige Frauen und Männer aus Era'Sumu zur Elburischen Halbinsel, da sie in der schlafenden Chalwen einen Teil ihrer Gottheit Sumu vermuteten. Sie riefen einen Wächterzirkel ins Leben, der den Geist Chalwens und ihren Thron bewachen sollte. Aus diesem Wächterzirkel ging die *Schwesterschaft der versunkenen Tochter* hervor, der heutzutage vor allem Raben- und Schlangenhexen angehören. Sie sammeln Legenden über die Riesin, versuchen sie mit Ritualen zu stärken und hüten die Geheimnisse um Chalwens Geist eifersüchtig vor Außenstehenden, sogar vor anderen Schwestern. Einige Mitglieder stehen im Kontakt mit zauberkundigen Risso, welche die Ruinen der Sumurrer-Stadt unter der Meeresoberfläche bewachen.

Die Geheimnisse Niobaras

Kaum eine andere aranische Persönlichkeit steht für so viele unergründete Geheimnisse wie die legendäre Sterndeuterin Niobara. Selbst Rohal der Weise schätze ihren Rat und es soll niemanden gegeben haben, der mehr Wissen über den aventurischen Sternhimmel gesammelt hat als sie. Niobara ist die Autorin mehrerer magischer Bücher (z. B. der *Astralen Geheimnisse* und der *Sternkundlichen Tafeln*) und weiterer Schriften, die sich mit Astrologie und Prophezeiungen beschäftigen. Die Sterndeuterin umgibt noch manches ungelöste Rätsel:

- ☛ Niobara soll nicht nur eine gute Freundin Rohals des Weisen gewesen sein, sondern es gibt Hinweise darauf, dass beide sogar ein Paar gewesen sein könnten. Bislang gibt es aber keine gesicherten Quellen, die dies belegen können.
- ☛ Eine Sage aus Palmyramis berichtet, dass Niobara nicht gestorben ist, sondern von Rohal lernte, eine Verhüllte Meisterin zu werden, um ewig zu leben. Eine andere Legende erzählt, dass sich Niobara in die Obhut eines Marboklosters begeben hat, wo sie in einen bis jetzt anhaltenden Verjüngungsschlaf fiel. Eines Tages, wenn der Himmel erzittert und Sterne auf Aventurien fallen, wird sie zurückkehren und eine letzte Prophezeiung verkünden.
- ☛ Neben den bekannten Sternwarten, die Niobara errichtet hat, soll es auf dem höchsten Gipfel des Djerrim Yalath-Gebirges ein geheimes Observatorium geben, mit dem man in die 6. Sphäre und sogar bis zum Sternenwall blicken kann.
- ☛ Als Heilige der Nanduskirche wird Niobara nicht nur als Schutzherrin der Astrologen betrachtet, sondern ebenso als die Hüterin eines Geheimnisses.

Nur wer die Hinweise, die die Sterndeuterin in ihren Büchern gelegt hat, richtig zu deuten weiß, wird ihrer Spur folgen können. Am Ende der Queste erhält der Suchende – je nachdem, welcher Quelle man Glauben schenken will – einen Wissensschatz unbeschreiblichen Ausmaßes, eine vollständige Karte der Welt und der Sphären oder die Kenntnis, wie man selbst zu einem Verhüllten Meister wird.

- ☛ Ein Gerücht, die vor allem von der Qabalya der Töchter Niobaras verbreitet wird, besagt, dass Niobara ein Verhältnis mit Alrik Donation von Terilia, dem Magiergrafen von Edas hatte. Noch unglaublichere Gerüchte besagen, dass aus der Liebesnacht der beiden ein Kind entsprungen ist und sich die Linie der Sterndeuterin und des verrückten Magiergrafen bis heute erhalten hat. Die Töchter Niobaras verdächtigen verschiedene Personen, Nachkommen der Sterndeuterin zu sein, u. a. Khelbara ay Baburia und Rasulan von Oyandagh, allerdings sind Niobaras Prophezeiungen uneindeutig, ob diese Nachfahren gefährlich sind, oder im Sinne der Sterndeuterin handeln.

Mysteriöse und geheimnisvolle Orte

Der Quell des Lebens Seite 19

Im dichten Wald der milden Schwestern finden sich Tiere und Pflanzen, die es nirgendwo sonst auf Aventurien gibt, denn zweifellos liegt Tsas Segen auf dem Gehölz und sie hat es mit vielen Geschöpfen gesegnet. Ob Riesenigel, Riesenschlangen oder Riesenskorpione, Riesenwuchs kommt in den Tiefen des Waldes häufig vor. Irgendwo dort findet sich auch das verschollene Tsakloster Neddin'Chebaath, in dem ein Quell des Lebens sprudelt, der dem Wald seine Besonderheiten verleiht und Wunden und Gebrechen, ja sogar das Alter zu heilen vermag. Die Quelle soll jedoch tsagefällig ihre Form wandeln und jeden, der sie aufsucht, vor neue Prüfungen stellen.

Die Dschinne des Zorganer Rosengartens Seite 55

Der Zorganer Rosengarten ist berühmt für seine rahjagefällige Schönheit. Üppige Blumen, die nirgendwo in Aventurien sonst zu solcher Pracht heranwachsen, blühen in allen zarten Farben und strömen einen betörenden Duft aus. Verspielte Statuetten lächeln den Besuchern aus dem Dickicht entgegen und Brunnen mit kristallklarem Wasser laden zum Verweilen ein. Bei den Feierlichkeiten zur Eröffnung des Gartens im Jahr 1023 BF tauchte eine ganze Schar rahjanisch schöner Frauen und Männer wie aus dem Nichts auf, die sich unter die Festgesellschaft mischten und sich mit ihnen sinnlichen Leidenschaften hingaben. Einige dieser Wesen sahen Menschen sehr ähnlich, andere hatten leuchtend grüne Haut und Blätter als Haar, wieder anderen wuchsen die schönsten Blüten auf der Haut. Es bestand kein Zweifel daran, dass es sich um Rosendschinnen handelte – Wesen, die aus der Verbindung von Humusdschinnen und Dryaden hervorgegangen sind.

Die Rahjageweihten sahen darin ein Zeichen, dass die Göttin ihren Blick wohlwollend auf Zorgan gerichtet hat. Tatsächlich hatten die Dschinne den Garten selbst zu ihrer neuen Heimstatt auserkoren, um als Mittler die Verbindung zwischen den Menschen und dem Element Humus zu stärken. Zu Zeiten des Moghulats Oron unterstützen die sie die Menschen im Kampf wider die dämonischen Umtriebe. Nachdem jedoch einige Menschen Dschinne verletzten, indem sie ohne Erlaubnis Blüten von deren Heimatstrauch abschnitten oder gar versuchten, diese auszugraben, wurden die Menschen aus dem Garten vertrieben. Es gelang jedoch 1035 BF, mit der menschenliebenden Rosenkönigin Azila einen neuen Frieden auszuhandeln, der unter der Obhut des Hüters des Rosengartens Nestario Daneios aufzublühen scheint.

Rosendschinnen sind in der Lage, sich zu vermehren, indem sie Samen verteilen, aus denen neue Rosendschinnen wachsen können. Selbst dem einen oder anderen Menschen soll es schon gelungen sein, einen Rosendschinn aufzuziehen.

Die Laune der Rosendschinne hat sich in den letzten Jahren zunehmend verschlechtert. Der Grund dafür ist, dass sie während des Liebesspiels mir ihren menschlichen Liebespartnern auch deren negative Gefühle in sich aufnehmen und schlecht damit umgehen können. Einige Rosendschinnen haben das erkannt und suchen nach einer Lösung, beispielsweise einer Möglichkeit der Reinigung ihrer Emotionen.

- ☛ Azila (menschliche Gestalt, erfahrene Diplomatin) ist die Königin der Rosendschinne und liebt Humuswesen und Menschen gleichermaßen. Sie ist in platonischer Liebe mit dem Rahjageweihten Shalim el-Masra verbunden.

- **Rambala** (dunkelgrüne Haut und Dornen, meisterliche Kämpferin) ist die Leibwächterin Azilas. Seit einem Giftanschlag auf ihre Herrin ist sie sehr besorgt und lässt sich nur selten von ihrer Pflicht ablenken.
- **Corydan** (feine Züge, schlank, menschliches Aussehen mit Blättern und Blüten im langen Haar, hervorragender Philosoph) unterrichtet die Menschen mit viel Geduld über das Element Humus.
- **Zithalan** (füllig, grüne Haut und Blätterhaar, Kunsterkenner) liebt es, lange Gespräche über die schönen Künste zu führen. Als höchste Spielarten der Kunst sieht er das Kochen und den Formschnitt.

Die Sphinx von Ras'Lamasshu Seite 48

Schon seit Jahrhunderten wacht eine Sphinx über die Stadt Ras'Lamasshu. Sie wird von den Menschen als weise Ratgeberin und Orakel betrachtet und darüber hinaus als Herrscherin der kleinen Stadt. Die Sphinx, die ihren Namen mittlerweile vergessen hat, entstammt dem Zeitalter der Gryphonen: Praios' erstem Volk. Sie lud vor Äonen eine Schuld auf sich, die ihr Praios nicht verzieh. Seitdem versucht sie diese Schuld wiedergutzumachen, damit ihr oberster Herr sie in den Reihen der Greifen aufnimmt.

Die Pyramide hat sie als ihr Refugium ausgewählt, weil die Region anziehend auf Feliden wirkt und ihnen über die Erde und Mond Kraft schenkt. Die Katzen Ras'Lamasshus sind die Nachfahren ihres Gefolges, die ihr treu bis heute dienen und die Pyramide beschützen. Das Bauwerk, das die Sphinx schon so vorgefunden hatte, birgt unzählige Schätze der Vergangenheit: magische Artefakte, Schriftrollen mit Zauberformeln, Kunstwerke vergangener Zeitalter, Gold, Silber und Platin. Die Sphinx betrachtet es als eine ihrer Aufgaben, die Gegenstände in Praios' Namen in der Pyramide zu sichern, damit sie kein Unheil anrichten.

Grabräubern konnte sich die Sphinx bislang immer durch ihre Kräfte, die Katzen oder die zahlreichen Fallen in der Pyramide entledigen. Dennoch ist das uralte Wesen den Menschen freundlich gesonnen und empfängt Gäste, denen sie nach Laune sogar eine Prophezeiung mit auf den Weg gibt. Dennoch spürt die Sphinx seit geraumer Zeit, dass sie schwächer wird und möchte ihre Pläne vorantreiben. Sie beauftragt über Mittelsleute Helden, die nach verdorbenen Artefakten oder ihrem Namen suchen. So erhofft sie sich Vergebung durch den Götterfürsten. Eine Feindschaft verbindet sie mit Rasulan (siehe Seite 112) und den Ilaristen, die sie entweder schon direkt bedroht haben, oder die sie als Feinde der Götter betrachtet. Eine Freundschaft der besonderen Art hat sie mit einigen Dschinnen des Zorganer Rosengartens geschlossen, die sie, in dunklen Nächten, hin und wieder besucht, ohne dass dies ein Zorganer mitbekommen würde.

Marzipah, die Stadt der Genüsse Seite 47

An der Stelle, wo heute die kleine Stadt Peranjabar liegt, erhob sich einst das stolze Marzipah. Die uralte Stadt wurde bereits 500 Jahre vor der Gründung des Königreiches Haranija erbaut und galt als Hort aller göttlichen Genüsse der bekannten Welt. Hier soll das Marzipan erfunden

Rosendschinn

Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 40 bis 65 Stein

MU 13 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 17

FF 14 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 10

LeP 29 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 7 **SK** 4 **ZK** 0 **GS** 8

Waffenlos: AT 8 PA 5 TP 1W6+1 RW kurz

Dornengeschoss: FK 12 LZ 1 TP 1W6+1 RW 5/8/12

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos)

Talente: Betören 16, Einschüchtern 4, Handel 2, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 3, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Überreden 6, Willenskraft 9

Zauber: Bannbaladin 15, Levthans Feuer 14, Satuaris Herrlichkeit 16

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Heckengeschwister)

Größenkategorie: mittel

Typus: Elementar (Dschinn, Humus), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: –5

Kampfverhalten: Ein Rosendschinn wird versuchen, jeglichen Kampf zu meiden. Zur Not kann er aber kratzen und sich in den Humus zurückziehen.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sonderregeln:

Ausweichen in den Humus: Ein Rosendschinn kann mittels 1 freien Aktion in nahegelegenen Humus ausweichen (sofern vorhanden). Sein VW erhöht sich auf 20. Er kann am Ende der KR wieder bei einem seiner Gegner in maximal 8 Schritt Entfernung vom Ort des Verschwindens wieder auftauchen oder im Humus verbleiben. Er gilt zu Beginn der neuen KR seinem Gegner gegenüber als in *Vorteilhafter Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Der Einsatz der Fähigkeit kostet 8 AsP. Ein Verbleiben und Bewegen im Humus kostet pro angefangener Stunde weitere 4 AsP.

Dornenkörper: Ein Rosendschinn kann mit 1 freien Aktion Dornen aus- oder einfahren. Sein Schaden für Waffenlos erhöht sich dadurch um +1 TP. Bei der Kampftechnik Raufen gilt dann, dass AT gegen ihn so behandelt werden, als sei er bewaffnet und der Angreifer erleidet den halben Waffenschaden des Dschinns.

Heimatstrauch: Wird der Heimatstrauch des Rosendschins angegriffen und werden mindestens 5 SP verursacht, erleidet der Dschinn 1 Stufe Schmerz. Die Stufen sind kumulativ, erleidet der Strauch also erneut mindestens 5 SP, erleidet der Dschinn auch eine weitere Stufe Schmerz. Stirbt der Strauch, stirbt auch der Dschinn. Der Strauch verfügt über 20 LeP und ist, außer durch äußere Einwirkungen, unsterblich.

Elementar-Regeln: Für Rosendschinnen gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 358).



worden sein, eine Köstlichkeit, die bis heute den Namen der Stadt in sich trägt (obgleich jeder Almadani leugnen würde, dass Aranier die Süßigkeit erfunden haben). Neben dem leiblichen Wohl gab man sich auch der körperlichen Liebe hin und soll ein Rahjasutra-artiges Buch verfasst haben, welches in den Dunklen Zeiten verloren ging. Marzipahs Künstler waren in den gesamten Tulamidenlanden berühmt und viele der heutigen Majunatänze sollen sich dort entwickelt haben.

Allerdings vernichtete eine furchtbare Katastrophe die Stadt. Nach einem gewaltigen Erdbeben tat sich ein Erdloch auf und verschluckte Marzipah mit all seinem 5.000 Einwohnern vollständig. Die Geister der Verstorbenen fanden keine Ruhe und noch heute versuchen sie an die Erdoberfläche zu gelangen. Man erzählt sich, dass dämonische Mächte bei der Zerstörung im Spiel gewesen waren, hundartige Kreaturen, die das Erdreich aufwühlten, die Schuld tragen würden, oder ein Frevel gegen Ingerimm und Rahja für den Untergang Marzipahs verantwortlich sind. Heute ist Marzipah vollständig in Vergessenheit geraten, aber wer einen Eingang in die unterirdischen Überreste der Stadt findet und die Geister nicht fürchtet, mag wertvolle Kunstschatze entdecken, die die Jahrhunderte überdauert haben.

Das Tal der Praiosanbeterinnen Seite 24

Einem aranischen Märchen zufolge soll es einen Talkessel geben, in dem Tausende von Praiosanbeterinnen von der Größe eines Menschen leben, die mit Vorliebe Kinder fressen. An dieser beliebten Gruselgeschichte ist mehr als nur ein Körnchen Wahrheit dran. In einem schwer zugänglichen Tal im Palmyramis steht ein Regiment aus der Zeit der Skorpionkriege, das seinen Einsatzbefehl nie erhalten hat und regungslos darauf wartet, endlich die Welt der Menschen zu verwüsten. Die Riesenpraiosanbeterinnen sind mit einem machtvollen Zauber belegt, der sie in Starre versetzt und ihre Lebensfunktionen heruntergefahren hat. Nur hin und wieder, wenn sich bestimmte Sternkonstellationen am Himmel zeigen, erwacht eines der paralysierten Geschöpfe und sucht sich, angetrieben von quälendem Hunger, ein menschliches Opfer.

Als das Phänomen des Sternenfalls zum ersten Mal beobachtet wurde, hat sich auch die Magie des Tals gewandelt. Viel häufiger erwachen nun die Kreaturen einer längst vergessenen Epoche und machen Jagd auf alles, was sich bewegt. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis ganze Schwadronen der Praiosanbeterinnen eine Gefahr für alles Leben in der Region darstellen.

Qabalyim

Der Begriff Qabalya (Mehrzahl: Qabalyim) ist tulamidischen Ursprungs und bezeichnet eine geheime Gemeinschaft. Heute wird der Begriff für die Magierzirkel in Aranien verwendet, die sich nach dem Aranischen Exodus (595 BF) herausgebildet haben. Die Grenze zu älteren Zauberersekten und Zirkeln außerhalb Araniens ist dabei fließend.

Die Gründung der Qabalyim

Die meisten aranischen Qabalyim wurden kurz nach den Magierkriegen gegründet. Nach den Verwüstungen, die die Magier jener Zeit verursacht hatten, war es um ihren Stand schlecht bestellt, insbesondere in Aranien. Die meisten Zauberschulen des Landes wurden aufgelöst und die Magier verloren ihren gesonderten Rechtsstatus und ihr Ansehen. Sie wurden von vielen verachtet und von noch mehr Menschen gefürchtet. Einzig der Zauberschule des Seienden Scheins gelang es, bestehen zu bleiben, galten ihre Angehörigen doch schon immer eher als Unterhalter und Illusionisten (und damit

als vergleichsweise friedlich) und nicht als gefürchtete Dämonenbeschwörer oder machtgierige Zauberer.

Die überlebenden Magier des Krieges flohen zu großen Teilen aus Aranien, einige blieben jedoch und zogen sich in den Untergrund zurück. Sie bildeten kleinere Zirkel und widmeten sich weiterhin ihren Forschungen. Da sie jedoch einen weitaus schwereren Stand hatten, blieben sie im Verborgenen und im Laufe der Zeit wurden sie zu mysteriösen Organisationen, über die die meisten Menschen nicht mehr als wahnwitzige Gerüchte kennen.

Die Qabalyim heute

Da sich in Aranien im Laufe der Jahrhunderte bis heute nicht viel am Status der Magier geändert hat, existieren die Qabalyim noch immer im Verborgenen. Die Gesellschaft des Landes weiß so gut wie nichts über sie, kennt allenfalls Gerüchte über obskure Zirkel. Doch durch ihre Heimlichkeit ist es ihnen gelungen, sich bislang jeder Entdeckung zu entziehen. Zwar wurden einige



Qabalyim bereits in der Vergangenheit enttarnt, doch ihre Strukturen verhindern, dass man sie gänzlich aufdeckt. Erstens mag es sein, dass die Obrigkeit nur einige wenige Mitglieder zu fassen bekommt, zweitens sind die einzelnen Qabalyim vollständig eigenständig und wissen nur wenig über die anderen Gruppen.

Die Mysterien der Qabalyim

Anders als viele der gewöhnlichen Magierorden, umgibt eine Qabalya immer ein Hauch des Verbotenen und Geheimen. Jeder Uneingeweihte glaubt (meist zu Recht), dass die Zirkel das Geheimnis zahlreicher Mysterien der Vergangenheit kennen.

Geheimlehren

Die Qabalyim besitzen esoterisches und okkultes Geheimwissen. Dabei kann es sich um Prophezeiungen und kosmologische Aufzeichnungen, längst vergessene Formeln der Alchimie oder Zauberschriften handeln. Der Großteil der geheimen Lehren ist jedoch weniger unmittelbar nützlich, sondern dient eher den Ritualen und Zeremonien der Gemeinschaft, also spirituellen und philosophischen Zielen. Die symbolische Zelebrierung der gemeinsamen Ideale ist ein Brauchtum, das sich im Laufe der Zeit etabliert und den Qabalyim nebenbei zu ihrem mysteriösen Ruf verholfen hat.

Mysteriöse Anführer

Jede Qabalya wird von einem geheimen Oberen (oder einem kleinen inneren Kreis) geleitet. Die Identität der Anführer ist selbst den einfachen Mitgliedern nicht immer bekannt. In den seltensten Fällen offenbaren sich die Oberen den Initiaten. Die Oberen lenken die Qabalya und verfolgen Ziele, die manchmal bereits seit Jahrhunderten angestrebt werden. Zudem sind sie die Hüter des Geheimwissens der Qabalya.

Ehrwürdige Tradition

Nicht jede Qabalya ist nach den Magierkriegen entstanden. Einige sind weitaus älter und ihre Tradition lässt sich bis in die Zeit des Diamantanen Sultanats oder der Magiermogle vom Gadang zurückverfolgen. So oder so versucht eine Qabalya, ihre Mysterien zu bewahren und einen Nimbus der Geheimnisse um sich aufzubauen. Besonders beliebt ist auch die Verehrung einer berühmten Persönlichkeit der Vergangenheit (z. B. Bastrabun, Sultan Sheranbil oder Niobara), die Legenden zufolge Gründungsmitglied der Qabalya war oder ihr sehr nahestand. Manchmal wird den Mitgliedern gar von den Oberen suggeriert, dass die Gründer immer noch leben und im Verborgenen ihre Fäden ziehen.

Zeremonien und Aufnahme rituale

Wie die Gildenmagier kennen die Magier der Qabalyim Aufnahme rituale, die bei jedem Zirkel unterschiedlich sind. Gewöhnlich beinhalten sie einen Initiationsritus und eine Eignungsprüfung.

Außerdem haben die Qabalyim zusätzlich eine Vielzahl von Zeremonien entwickelt, an denen die Mitglieder teilnehmen müssen, um die gemeinsame Bindung an die Ziele der Qabalya zu stärken. Diese können durchaus

gemeinsame Gebete oder magische Rituale umfassen, aber auch reinen sozialen Versicherungscharakter haben. Mitunter sind die Mitglieder bei diesem Treffen zeremoniell maskiert, um Hemmungen abzubauen und eine Atmosphäre der Einheit zu schaffen. Natürlich kennen derartige Qabalyim auch eine Fülle von Losungsworten und Parolen, die oft aus halb vergessenen Sprachen entlehnt wurden und manchmal noch vom internen Weihegrad des Mitgliedes abhängen. Sie dienen der Förderung von Identifikation mit und Exklusivität der Gruppe.

Die wichtigsten Qabalyim

Nachfolgend stellen wir dir die wichtigsten Qabalyim Araniens vor. Die Auflistung ist keinesfalls vollständig und du kannst dir jederzeit eine neue Qabalya ausdenken und mit eigenen Zielen und Themen ausstatten.

Die Erben der Gräber

Die Erben der Gräber sind eine vergleichsweise junge Qabalya, die seit etwas mehr als 100 Jahren existiert. Sie hat sich ganz dem Studium und der Erforschung der Labyrinth, Grabanlagen und Katakomben der Vergangenheit verschrieben, um dadurch Wissen und in der Folge Macht zu erlangen. Von ihren Mitgliedern erwarten sie eine Liebe zu historischen Chroniken und Artefakten und das Streben, mehr über vergangene Zeiten herauszufinden. Eine ihrer wichtigsten Aktivitäten, neben dem Hüten ihrer Schriftensammlung und dem Bewachen von potenziellen Fundorten, ist daher das Erkunden der Ruinen selbst.

Als Symbol haben sich die Gründer einen stilisierten Totenkopf erwählt, über dem eine Flamme schwebt (welche für Erkenntnis stehen soll). Das Zeichen wird verwendet, wenn sich die Mitglieder gegenseitig Briefe schreiben, und wird gut versteckt in Ornamenten auf dem Brief verborgen.

Das Oberhaupt der Erben der Gräber ist der *Großkophta*. Zum Großkophta wird man auf Lebenszeit durch den Hohen Rat gewählt. Die Mitglieder des Hohen Rats, deren Zahl nach Eignung bestimmt wird und schwankend ist, werden von dem Großkophta ernannt. Meist sind es zwischen vier und sieben Mitglieder. Ihre Titel sind sehr prahlerisch, etwa Erzarchivbewahrer, Meister der Mysterien oder Wächter der Erkenntnis.

Die übrigen Mitglieder sind streng in drei Stufen der Erkenntnis eingeteilt. Die niedrigste Stufe ist die der *Unwissenden*. Dies sind neue Mitglieder, denen man kaum eines der wichtigeren Geheimnisse anvertraut hat. Die *Ahnenden* gehen einen Schritt weiter. Sobald der Rat glaubt, dass ein Unwissender vertrauenswürdig genug ist, wird er zu einem Ahnenden berufen. Somit ist er nun ein vollwertiges Mitglied, trägt bereits größere Verantwortung und hat Zugang zu den meisten Bibliotheken der Gruppe. Erst nach ein paar Jahren kann man zur Stufe der *Erkennenden* aufsteigen, die Handlanger des Rates.



Die Nachtwinde



Diese unheimliche Qabalya hat sich der Zerstörung der gefährlichsten Macht ganz Deres gewidmet: der Magie. Sie betrachten Mada und die Magie als Gefahr für das Leben selbst und versuchen deshalb, Zauberer zu töten, magische Artefakte zu vernichten und schlussendlich die Magie im Keim zu ersticken. Dass sie sich damit am Ende selbst vernichten müssen, nehmen sie willentlich in Kauf.

Das Symbol der Nachtwinde ist ein Greifvogel aus roten Edelsteinen. Die gewöhnlichen Mitglieder tragen das Symbol aus rotem Karneol, der Anführer zusätzlich einen Saphir als Auge des Tiers.

Der Anführer der Qabalya wird schlicht der *Nachtwind* genannt. Er koordiniert die Qabalya und erteilt den übrigen Mitgliedern Befehle. Üblicherweise agieren die Mitglieder der Gruppe jedoch selbstständig und werden nur selten von ihrem Anführer für Aufgaben herangezogen. Meist sind die übrigen Nachtwind-Qabalyim in einer Lehrer-Schüler-Beziehung, allein oder in einem kleinen Kreis unterwegs.

Die Töchter Niobaras



Die Töchter Niobaras sind eine Qabalya, die sich auf die Lehren und die Weisheit der Niobara von Anchopal bezieht. Ihr Ziel ist das Studium der Sterne und ihrer Bahnen sowie das Anfertigen von Horoskopen und Prophezeiungen. Ihre Erkenntnisse haben sie zudem zu der Überzeugung gebracht, die Zukunft weit besser als alle anderen Sterblichen

vorhersehen zu können. Deshalb streben sie danach, die Welt der gewöhnlichen Sterblichen zu beeinflussen und subtil auf unvermeidliche Geschehnisse vorzubereiten.

Wenn sich die Töchter treffen, haben sie meist ein

rituelles Gewand dabei, welches an eine Magierrobe erinnert und nachtblau wie der Sternenhimmel ist. Die Anführerinnen der Qabalya sind daran zu erkennen, dass ihre Gewänder zusätzlich angenähte Silberzeichen der Astronomie tragen, die auf dem Gewand wie funkelnde Sterne aussehen. Als Symbol der Schwestern dient oftmals der Kelch, der bei gewissen Initiationsriten eine Rolle spielt und das Schicksal symbolisiert.

Die Gruppe wird von den *Sternenschwestern* geführt, einem Rat der sieben erfahrensten Mitglieder. Sie entscheiden gemeinschaftlich über jedes Vorgehen der Töchter. Man wird eine Sternenschwester auf Lebenszeit, nach dem Tod wählen die übrigen Schwestern ein einfaches Mitglied aus, welches fortan zur Sternenschwester wird. Dabei spielen Erfahrung, aber auch Befähigung und ein von den Sternenschwestern erstelltes Horoskop eine wichtige Rolle.

Weitere Qabalyim

- Die **Beni Asharan** waren magische Meuchler, die für Geld Menschen umbrachten. Vor einigen Jahren soll die Qabalya jedoch gänzlich vernichtet worden sein. Ihr Versteck soll sich im unterirdischen Teil eines Marbokloster befunden haben.
- Die **qabalotischen Ilaristen** waren eine Sekte, welche die Geheimhaltungslehre einer Qabalya mit der Weltanschauung einer ilaristischen Sekte verband. Sie wurde zerschlagen und ihre Mitglieder schlossen sich anderen Ilaristengruppen und Qabalya an.
- Feqzens Sterne** und der **Zirkel der Schleiereulen** sind zwei winzige Qabalyim, die aus Schülern und Adepten der Zorganer Magierakademie bestehen und nur im Umfeld der Schule wirken.



Ilaristen

Obwohl die Sekte von Ilaris einst als häretische Verschwörung gebrandmarkt und von der Praioskirche zerschlagen wurde, haben einige Mitglieder, dank ihrer dezentralen Organisation, überlebt und führen ihr Werk fort. Insbesondere in Aranien, der Region, in der die Sekte gegründet wurde, sind sie in den letzten Jahren wieder aktiver geworden.

Eine kurze Geschichte der Sekte von Ilaris

Alle ilaristischen Sekten gehen auf das Wirken des nandusgeweihten Wanderpredigers *Sephrasto Ilaris* zurück.

Dieser zog etwa zwischen 740 und 760 BF durch Aranien und verbreitete seine auf den tulamidischen Philosophen *Rashman Ali* und dem elfischen Magier *Elon Carhelan* gestützte Behauptung, dass Götter nur mächtige Wesen sind, die Stärke allein durch Verehrung erlangen. Durch diese häretische Sichtweise geriet Sephrasto schon bald mit der Hesinde- und Praioskirche sowie dem Adel in Konflikt. Sephrasto und seine Anhänger wurden vom Magister der Magister und dem Boten des Lichts unter einen Bann gestellt und flohen nach Maraskan. Der maraskanische König *Dajin I.* hatte 759 BF die Unabhängigkeit

der Insel proklamiert. Durch den geringeren Einfluss der Zwölfgötterkirchen auf der Insel waren die frühen Ilaristen dort in Sicherheit. In Maraskan erhielt die Sekte Zulauf und trotz des Todes Sephrastos (er fiel einem Attentat durch einen Geweihten des Namenlosen zum Opfer) konnte sie sich auf der Insel etablieren. Im Jahr 804 BF fühlte sich jedoch ein maraskanischer Adliger durch den größer werdenden Einfluss der Sekte bedroht und entschied, sie zu vertreiben. Die Sektenmitglieder, denen der Tod drohte, flohen zurück nach Aranien. Dort konnte sich die Sekte von Ilaris nur kurz dem Zugriff durch die Inquisition der Praioskirche entziehen, bis sie ab dem Jahr 810 BF gnadenlos bis zur Auslöschung gejagt wurde.

Die Sekte von Ilaris heute

Es gibt heute keine einzelne Sekte mehr, die sich auf Ilaris beruft, sondern über ein Dutzend Gruppen. Sie alle sind so unterschiedlich, dass sie nur selten zusammenarbeiten und sich meist gegenseitig als Ketzer betrachten.

Die Kirche der Zwölfe, mit Ausnahme einiger Geweihter innerhalb der Hesinde-, Nandus- und Tsakriche, sehen die ilaristischen Umtriebe immer noch als Schwerverbrechen und Hämmern an den Grundpfeilern Alverans und der göttergewollten Ordnung. Wo immer Ilaristen auftauchen, werden sie von den Institutionen der Zwölfe verfolgt.

Das zentrale Werk aller Ilaristen sind die Chroniken von Ilaris. Die drei Bände mit jeweils 180 bis 200 Seiten sind von verschiedenen Mitgliedern der Sekte in den Jahren 798 BF bis 808 BF verfasst worden. Noch heute gibt es zahlreiche Kopien der Chroniken, obgleich sie verboten sind. Am größten sind die Ilaristengruppen in Aranien, einige sind aber auch im Horasreich oder anderen Regionen Aventuriens aktiv. Ihre Pläne umfassen, je nach Radikalität der Gruppe, Volksaufklärung, Einsatz für mehr Demokratie, Ignorieren der Zwölfgötterkirchen und der Götter, oder sogar den vollständigen Sturz der althergebrachten Ordnung.

Die wichtigsten Ilaristengruppen

Nachfolgend stellen wir dir die wichtigsten Ilaristengruppen Araniens vor. Die Auflistung ist keinesfalls vollständig und du kannst dir jederzeit eine neue Ilaristengruppe ausdenken und mit einer persönlichen Herangehensweise und Motiven ausstatten.

Arania-Kirche

Die Arania-Kirche ist eine im Geheimen operierende Sekte, deren Aufbau der Hesindekirche gleicht. Für sie ist Hesinde die erwählte, aber noch nicht regierende Götterfürstin und Nandus nicht ihr Sohn, sondern laut apokryphischen Schriften ihr Gemahl. Die Arania-Kirche entstand um 800 BF nach dem Schisma der Hesindekirche durch einige Vertreter der Ilaristen. Sie glauben daran, dass Hesinde den Menschen die

Grundsätze der Ilaristen

Alle Ilaristen folgen einigen Leitmotiven, die sich von den Lehren Sephrastos und den Chroniken von Ilaris ableiten. Teile dieser Leitmotive stimmen mit der sogenannten Magierphilosophie überein.

- ☞ Götter sind nicht allmächtig, sondern nur mächtige Wesen.
- ☞ Götter werden durch Verehrung stark. Wenn sie nicht verehrt werden, werden sie schwächer und können sogar sterben.
- ☞ Sterbliche können mit dem nötigen Wissen zu Göttern werden.
- ☞ Sterbliche sollten nicht unter der Adels Herrschaft leben, sondern eine Herrschaft der Vernunft (meist eine Demokratie oder Führung durch die Fähigsten) einleiten.
- ☞ Alle Menschen sind gleich. Die Geburt entscheidet nicht über die Rolle eines Menschen.

Demokratie und Freiheit bringen will und das Praios und die anderen Götter dies bislang ablehnten und verhinderten. Aufklärung und gewaltlose Aktionen sind die Mittel der Arania-Mitglieder, allerdings gibt es unter ihnen hin und wieder Bilderstürmer, die durchaus bereit sind, Gewalt gegen Gebäude und andere Objekte zu nutzen.

Die Gemeinde wird von einem *Magister der Magister* angeführt, der für 12 Monate gewählt wird, so wie jeder Rang über den gewöhnlichen Priestern.

Die Liberi Xeledai

Diese Ilaristengruppe stammt ursprünglich aus dem Horasreich, hat aber vor einigen Jahren einen Ableger in Aranien gegründet. Unter dem Namen Liberi Xeledai (ein Kunstwort aus Aureliani und Bosparano, etwa „Götterverspottende Kinder“) haben sich Magier, Adlige und Gelehrte zu einer radikalen Sekte zusammengefunden, die die Tyrannei der Götter beenden will. In ihrer Glaubensvorstellung sind die Götter nur mächtige Wesen und ein Mensch kann, wenn er über die notwendigen Kenntnisse verfügt, die gleiche Macht erlangen und zu einem unsterblichen Wesen werden. Die Methoden anderer Ilaristen empfinden die Liberi Xeledai jedoch als zu zahm. Sie wollen die Umwälzung mit Gewalt und sind bereit zu

töten. Dazu sind sie in Aranien hinter den Hinterlassenschaften der Bashuriden her (siehe Seite 167) und versuchen, die Kontrolle über Mondwölfe und Titanen zu gewinnen, um die Konstrukte in einem nahen Krieg gegen die göttergewollten Machthaber und Reiche einzusetzen. Um sich gegenseitig zu erkennen, raunen sich die Mitglieder Liberi Xeledai ins Ohr.

Offenbar gibt es vier funktionell definierte Rangstufen innerhalb der Organisation: die *Anwärter* (Mitglieder



auf Probe), die *Ausführenden* (einfache Mitglieder), die *Verwalter* (lokale Anführer), die *Distriktsleiter* (für eine Region zuständig) und eine ominöse Anführerin, deren Name nicht bekannt ist.

Die Verkünder der Wahrheit

Die Verkünder wollen den Beweis erbringen, dass die Götter nicht allmächtig sind. Noch wissen sie nicht, wie sie diesen Beweis erbringen können, aber sie loten verschiedene Möglichkeiten aus, um an ihr Ziel zu gelangen. Aus dieser Erkenntnis sollen die Menschen dann den Weg der Vernunft einschlagen und es soll eine Rebellion gegen die Götter erfolgen. Die Menschen wenden sich von den mächtigen Wesen ab und hören auf, sie zu verehren. Als Folge daraus werden die Götter schwächer, bis sie schließlich in Vergessenheit geraten und sterben. Ohne die göttergewollte Ordnung müssen die Menschen eine neue Ordnung schaffen, die sich nicht auf Könige oder Kaiserinnen in Praiosnamen berufen kann. Deshalb ist die einzig neue Form der Herrschaft die Demokratie. Die Verkünder werden die Demokratie verbreiten, da sie diejenigen sind, die sie schon verinnerlicht haben. Das geheimnisvolle Oberhaupt soll ein Gelehrter in Zorgan sein, der der *Große Verkünder* genannt wird. Ihm treu sind die sieben *Eingeweihten*, denen wiederum jeweils sieben *Erleuchtete* zur Seite stehen. Einzig der Große Verkünder kennt alle Mitglieder, die Eingeweihten

kennen nur die Erleuchteten, die ihnen unterstellt sind, die Erleuchteten hingegen niemandes wahre Identität, sie wissen nur, dass sie je einer von Sieben sind.

Weitere Ilaristengruppen

- Die **Volksvertreter** wollen nicht die Götterverehrung abschaffen, aber der Anspruch der Praioskirche und die damit verbundene Adels Herrschaft wird angezweifelt. Das momentane Ziel der Volksvertreter ist eine konstitutionelle Monarchie, wobei einige Mitglieder mit dieser lauwarmen Zielsetzung nicht zufrieden sind.
- Die **Ilaris-Satori** ist eine Mischung aus neuer Qabalya und ilaristischen Grundgedanken. Die Mitglieder beschäftigen sich vor allem mit der Frage nach der Natur göttlicher Magie und dem Wirken Madas, die sie als einzige Göttin anerkennen, da sie den Menschen die Freiheit vor den Göttern bringen wollte. Unter den Mitgliedern dieser Gruppe sind vergleichsweise viele Magier.
- Die **Einzig wahren Erben von Ilaris** bestehen fast gänzlich aus Akoluthen und Geweihten der Tsakirche. Sie halten sich an die in den Chroniken von Ilaris niedergeschriebenen Satzungen und versuchen sie in Einklang mit dem Willen ihrer Götter zu bringen. Sie lehnen Gewalt gegen Personen strikt ab, sind aber bereit, „Objekte“, etwa Tempel, zu zerstören.

Das Erbe des Moghulats

Oron und sexuelle Gewalt im Spiel

Viele Menschen sind von sexueller Gewalt traumatisiert, dies gilt für Arkos Schah, ebenso für zahlreiche Überlebende der oronischen Schreckensherrschaft, doch leider auch für Menschen in unserer realen Welt und eventuell sogar für unsere Mitspieler. Darum solltest du nachdenken und dich mit deinen Spielern besprechen, bevor du dieses Thema in ein Abenteuer einbringst.

Obwohl sexuelle Gewalt Teil der aranischen Geschichte ist, sollten wir es nicht den Oronis gleichtun, sondern auf die Grenzen unserer Mitspieler und Mitspielerinnen achten. Verwende nur so viele Details, wie abgesprochen und sei bereit, das Thema gänzlich wegzulassen. Aranien funktioniert als Setting auch ohne diese Abgründe. Wenn du dieses Thema einbringst, achte auf einen sensiblen Umgang damit und das Wohlbefinden deiner Mitspielenden.

Auch ohne explizite Schilderungen von Vergewaltigungen und anderer Formen sexueller Gewalt, kannst du das Grauen Orons deutlich machen. Schon Andeutungen reichen aus, um erahnen zu können, welche schrecklichen Erlebnisse eine Figur im Moghulat durchlitten hat. Vampirismus, magische Beherrschung und Sklaverei lassen sich leicht als Symbole verwenden, ohne das Thema direkt anzuspielen.



Oron

Während der Invasion der Verdammten suchte Borbarad nach loyalen Helfern und fand eine von ihnen in Dimiona von Zorgan. Die Prinzessin Araniens saß zu dieser Zeit in Perricum fest und wurde wegen ihres Wahnsinns von den dortigen Weißmagiern der Perricum Akademie behandelt. Zuvor hatte sie versucht, mit dämonischer Hilfe ihren Bruder Arkos zu töten, um selbst den Thron Araniens zu besteigen.

Nach Borbarads Sturz erlangte sie den Belkelel-Splitter der Dämonenkrone und wurde eine Heptarchin, die einen Teil Araniens unterjochte und sich zur Moghuli ausrief. Über mehrere Jahre errichtete sie eine Schreckensherrschaft, in der Bespitzelung und Folter allgegenwärtig waren.

Gegen Ende ihrer Herrschaft begann sie mit den Vorbereitungen zu einem großen Feldzug gegen Aranien, der als Krieg-der-35-Tage in die Geschichte einging, aber grandios scheiterte.

Hinter dem Schleier

Nach dem Krieg-der-35-Tage gelang es Arkos zwar, seine Schwester Dimiona im Kloster Keshal Taref zu stellen



und zu köpfen, doch die Heptarchin tauschte mittels einer vorbereiteten Seelenwanderung ihre Seele mit der von Eleonora. So starb Dimionas Körper und Eleonoras Geist verblieb in Keshal Taref. Dimiona, nun in Eleonoras Körper, nutzte ihre Chance und lebte fortan als „Maharani“ weiter. Sie baute ein Netzwerk an Vertrauten auf, die sie über Träume kontaktierte und die Oron hinter einem Schleier aus Lügen und Manipulationen weiter am Leben erhielten. Ihren Bruder Arkos hielt sie gefügig und benebelte seinen Geist mit Rauschmitteln und Magie.

Erst Jahre später kamen ihr Helden und die Mondsilbersultana Sybia, ihre eigene Mutter, auf die Schliche und konnten Dimiona aufhalten, Eleonoras Geist wieder in ihren alten Körper überführen und der oronischen Verschwörung endgültig den Kopf abschlagen.

Die Geschehnisse konnten Spieler in der sogenannten *Hinter dem Schleier*-Kampagne nachspielen, die durch Abenteuer in der 4. Edition des Schwarzen Auges begleitet wurde.

Ist Dimiona tot?

Diese Frage kann man nicht mit Gewissheit mit einem Ja oder Nein beantworten. Der Ausgang der *Hinter dem Schleier*-Kampagne lässt mehrere Möglichkeiten zu. Dimiona kann von Helden getötet worden sein, sie kann aber auch in einem neuen Körper überlebt haben (und – sofern sie bereute und ihren Pakt beendete – sogar ein neues Leben angefangen haben). Alle Möglichkeiten gehen aber davon aus, dass ihre Zeit als Heptarchin vorbei ist und sie offiziell nicht wieder in Erscheinung tritt.

Die Splitter Orons

Nach Dimionas endgültigem Ende sind die Strukturen des Oron hinter dem Schleier zerfallen. Dennoch hat die Idee des Moghulats überlebt. Anders als bisher, gibt es jedoch nicht eine zentrale Lenkerin der Verschwörung. Vielmehr gibt es Dutzende kleiner Gruppen, die Teile der Ideen des Oronischen Moghulats weiter vorantreiben. Trotz dieser Gefahr sind die Oronis durch die Erfolge der Helden und Sybias Eingreifen geschwächt. Ein einzelner Zirkel mag zwar Belkelel-Dämonen beschwören oder Schwarzen Wein anbauen, aber eine araniensweite Gefahr stellt er nicht mehr da.

Oronische Zirkel

Wir stellen dir nun einige der verbliebenen oronischen Zirkel vor, die du in deine Kampagne einbauen kannst. Sie alle können untergehen, sodass du sie beliebig verwenden kannst. Zwei Ausnahmen stellen das Bündnis der Einen und Einzigen und die Skorpionschwester dar, die im zukünftigen Aventurien Auftritte haben werden.

Das Bündnis der Einen und Einzigen

Obwohl der Untergang des Moghulats mittlerweile viele Jahre her ist, hat sich in Elburien immer noch ein Zirkel



aus Adligen gehalten, der Oron nachtrauert. Die Mitglieder treffen sich regelmäßig in den Kellergewölben einer Harani und halten Zeremonien zu Ehren Belkelels ab. Ihnen geht es weniger um sexuelle Aspekte, als vielmehr um die unvergleichliche Macht, die sie früher hatten und die Möglichkeit, den Kuss der Shaz-Man-Yat und damit Unsterblichkeit zu erlangen.

Die Skorpionschwester

Die Skorpionschwester huldigen nach wie vor im Untergrund von Elburum der Einen und Einzigen. Sie sind ein ausschließlich aus Frauen bestehender Bund, der von der ehemaligen Tempelherrin Tanamin gegründet wurde. Ihre Gewandung besteht aus einer roten Lederrüstung, als Bewaffnung tragen sie vor allem Neunschwänzige Peitschen. Ihre Anführerin, die Mutter der Skorpione, hat als Ziele den Tod aller Personen, die Dimiona geschadet haben (insbesondere Shanya ash Shaya und Khelbara, sowie einige Spielerhelden) ausgegeben, sowie die Suche nach Dimionas Erbin oder einem Weg, Dimiona, die in ihrer Gedankenwelt als mächtige Gehörnte Dämonin in den Niederhöhlen wandelt, wieder nach Dere zu rufen.

Weitere oronische Zirkel

- Die **Widdermänner** leben irgendwo in Baburien am Barun-Ulah. Es handelt sich um einen Bund aus ehemaligen Mitgliedern des Ordens des Gehörnten Gottes, Söldnern und Levthananhängern. Sie sind im Grunde nicht mehr als grobschlächtige Räuber.

- Der **Kult der roten Göttin** wirkt in Palmyramis. Es handelt sich um eine Handvoll Akoluthen und ehemalige Rahjageweihete, die vor langer Zeit von oronischen Agenten korrumpiert wurden und heute immer noch Riten zu Ehren Belkelels abhalten. Meist treffen sie sich in der Wildnis und geben sich Orgien hin, sie haben aber keine Motivation, Oron wiederauferstehen zu lassen.
- Die **Meister der Folter** sind teilweise ehemalige Rotmäntel (ein oronischer Geheimdienst) die es als Vergnügen empfinden, Leute verschwinden zu lassen, um sie dann zu Tode zu foltern.

Oronische Gegner

Lamijah

Bei einer Lamijah (Mehrzahl: Lamijanim) handelt es sich um eine Belkelel-Vampirin, die die Lebenskraft von Sterblichen durch den sexuellen Akt aussaugt. In Oron waren viele Adlige und Tempelherrinnen Lamijanim, heute gibt es jedoch nur noch wenige von ihnen. Sie verfügen, anders als gewöhnliche Vampire, über keine besonderen Schwächen. Sie sind körperlich stark, wenn auch nicht so stark wie andere Vampire. Dafür sind sie geschickt und mit dämonischer Anziehungskraft ausgestattet.

Mannwidder

Bei Mannwidthern handelt es sich um Werkreaturen in Form großer, halbmenschlicher Widder. Die meisten Mannwidder wurden während der Zeit des Oronischen Moghulats erschaffen. Damals galt es als Ehre unter den Ferkinas des Ordens des Gehörnten, den Samen des Khelevathan zu erhalten, der die Voraussetzung für die Verwandlung ist. Heute leben noch immer einige Mannwidder im Djerim Yalath-Gebirge und machen die Gegend unsicher.

Shadifriit

Shadifriitim sind Belkelel-Daimonide in Gestalt von Pferden, die zu Zeiten Orons entstanden sind, aber durch ihre Fortpflanzungsfähigkeit bis heute überlebt haben. Sie werden vor allem in der Wildnis Elburiens und des Yalaiads angetroffen, oder in Begleitung von Tempelherrinnen und anderen Oronis, die einen Pakt geschlossen haben.

Skorpionschwester

Der Orden der Skorpionschwester besteht ausnahmslos aus Frauen, die im Sinne Orons versuchen, die Ordnung Araniens zu unterwandern. Sie sind in der Regel keine Paktierer, kampferprobt und dienen Tempelherrinnen oder anderen Kultführern als Leibwächter oder Attentäter. Ihr Standessymbol ist eine (dunkel-)rote Lederrüstung und eine mit Dornen besetzte Neunschwänzige Peitsche.

Tempelherrin

Zur Zeit Orons dienten die Tempelherrinnen als Oberpriesterinnen in Belkelel-Unheiligtümern und Tempeln. Mittlerweile sind sie nur noch im Untergrund aktiv, allerdings weiterhin darauf bedacht, Dar'Klajid zu dienen.

Viele Tempelherrinnen sind zudem Hexen und/oder Belkelel-Paktiererinnen.



Lamijah

MU 12 KL 12 IN 11 CH 19

FF 13 GE 18 KO 13 KK 16

LeP 32 AsP -* KaP - INI 15+1W6

AW 9 SK 3** ZK 2 GS 10

Waffenlos: AT 13 PA 9 TP 1W6+3 RW
kurz

RS/BE: 7/0

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch und Gehör), Immunität gegen alle Krankheiten, Immunität gegen alle Gifte / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn oder Rachsucht, Sikaryan-Durst)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos), Kuss der Todesfee***, Macht des Sukkubus***

Talente: Betören 15, Einschüchtern 8, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 11, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 12, Überreden 12, Verbergen 14, Willenskraft 11

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Vampir), humanoid

Kampfverhalten: Lamijnaim sind zwar stark und schnell, versuchen aber meist, Konflikte durch ihre Fähigkeiten der Verführung und Manipulation zu lösen.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Besonderheiten: Eine Lamijah braucht zum Leben keine Nahrung, kein Wasser und keine Luft. Lamijanim können keine Nachkommen zeugen oder empfangen. Domestizierte Tiere und Vertraute fühlen sich in der Nähe einer Lamijah unwohl. In einem Radius von 13 Schritt um sie verhalten sie sich unruhig, wiehern, winseln oder versuchen sich zu verstecken.

*) War die Lamijah vor ihrer Verwandlung ein Zauberer, behält sie seine AsP und den Vorteil *Zauberer*.

**) *Magieresistenz:* Die volle SK ist nun eine Erschwerung für alle Zauber, die gegen Lamijah wirken, es sei denn, der Vampir ist ein freiwilliges Ziel.

***) *Sikaryan-Raub:* Mit diesen Fähigkeiten können Lamijanim mit einem innigen Kuss oder dem Geschlechtsakt die Lebenskraft eines Wesens rauben.

Regeneration: Jede KR regeneriert eine Lamijah 2W6 LeP (bis zu ihrem Maximum an LeP). Sollten die LeP unter den negativen Wert in KO fallen, zerfällt eine Lamijah zu Staub. Zwischen 0 LeP und dem negativen Wert in KO, bleibt die Regenerationsfähigkeit erhalten.

Verletzbarkeit: Profane, magische und geweihte Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

Mannwidder

MU 18 KL 5 IN 12 CH 11

FF 10 GE 14 KO 18 KK 21

LeP 40 AsP – KaP – INI 15+1W6

AW 8 SK 2 ZK 6 GS 8

Waffenlos: AT 17 PA 11 TP 1W6+9

RW kurz

RS/BE: 3/0

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht, Geruch, Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos), Wuchtschlag I-III (Waffenlos),

Talente: Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 6

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Kampfverhalten: Ein Mannwidder greift direkt und ohne Rücksicht auf Verluste an.

Flucht: flieht nicht

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Verletzbarkeit: Profane Waffen richten nur halben Schaden an. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen. Magische und geweihte Waffen richten regulären Schaden an.

Raserei: Mannwidder werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* (siehe Seite 182) versetzt. Sobald sie 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +1 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.



Shadifriit

MU 14 KL 11(t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 15 KO 20 KK 26

LeP 100 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 8 SK 2 ZK 4 GS 14

Biss: AT 15 TP 1W6+4 RW kurz

Horn: AT 18 TP 1W6+7 RW kurz

Tritt: AT 18 TP 2W6+4 RW mittel

RS/BE: 3/0

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Horn, Tritt), Lanzenangriff (Horn)*, Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Ein Shadifriit versucht zunächst, seinen Gegner mit dem Horn aufzuspießen, anschließend tritt es oder versucht sich zu verbeißen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 75 LeP, 50 LeP, 25 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

*) **Hornangriff:** Das Shadifriit kann einen Hornangriff einsetzen, der wie ein Lanzenangriff ausgeführt wird. Belkelelreiterin: Shadifriitim lassen sich nur von Belkelel-Paktiererinnen reiten.

Daimoniden-Regeln: Für Shadifriitim gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 182).



Skorpionschwester

MU 14 KL 11 IN 13 CH 14

FF 11 GE 14 KO 13 KK 12

LeP 32 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 16 PA 9 TP 1W6

RW kurz

Neunschwänzige: AT 15 PA –

TP 1W3+1 RW lang

Sklaventod: AT 16 PA 9 TP 1W6+4 RW mittel

RS/BE: 3/0 (Skorpionrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Neunschwänzige, Sklaventod), Schmerzen unterdrücken,

Talente: Betören 8, Einschüchtern 11, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 11, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 13

Kampfverhalten: Skorpionschwester kennen keine Angst und greifen selbst in Unterzahl, oder wenn der Kampf aussichtslos erscheint, an.

Flucht: individuell, fliehen aber nur selten

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Sklaventod, Neunschwänzige, Skorpionrüstung



Tempelherrin

MU 14 KL 13 IN 14 CH 15

FF 12 GE 13 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP 40 KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 2 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6

RW mittel

Dornrosengerte: AT 13 PA 4 TP 1W6+1 RW mittel

RS/BE: 1/0 (Ledermontur) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Zauberer

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern (Folter), Tradition (Hexen)

Talente: Betören 12, Einschüchtern (Folter) 13, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 13, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 14

Zauber: Balsam Salabunde 8, Hexengalle 10, Hexenkrallen 13, Levthans Feuer 13, Satuaris Herrlichkeit 13 (in hexischer Tradition)

Kampfverhalten: In den meisten Fällen lassen Tempelherrinnen für sich kämpfen. Da sie oft von einer Gruppe Kultisten umgeben sind, müssen sie selbst kaum in einen Kampf eingreifen, werden dies aber, wenn nötig, vor allem mit ihren Zaubersprüchen tun.

Flucht: individuell

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Ausrüstung: Dornrosengerte, Ledermontur



Nahkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Dornrosenzweig	Hiebaffen	1W6+1	KK 14	-1/-3	mittel	0,25 Stn	60 HF	10 S	-
Neunschwänzige	Peitschen	1W3+1	FF 15	-2/-	mittel	2 Stein	90 HF	18 S	einf
Neunschwänzige mit Metallstücken/Dornen	Peitschen	1W6+1	FF 15	-2/-	mittel	2,1 Stein	90 HF	25 S	einf

Ledermontur

Art	Gewicht	Preis	Komplexität
Ledermontur	1,5 Stn	60 S	einf

Oronische Pflanzen und Rauschmittel

Dornrosen

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung: Dornrosenranken können zu einem Öl verarbeitet werden, das als Parfüm genutzt wird. Auf die Haut aufgetragen macht es Personen, egal ob sie an Spezies und dem Geschlecht des Anwenders interessiert sind oder nicht, leichter empfänglich für Betörungsversuche. Betroffen sind ausschließlich Personen, die sich länger als 1 Minute am Stück in einem Radius von 3 Schritt um den Anwender aufhalten. Das Dornrosenöl erleichtert für 24 Stunden Proben auf Betören (*Anbändeln* oder *Aufhübschen*) um 1. Der Anwender erhält für den gleichen Zeitraum 1 Stufe Erregung. Außerdem lassen sich Dornrosenzweige als Folterinstrument oder Waffe benutzen.

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Schwarzer Weinstock

Seit dem Fall Orons wird Schwarzer Wein nur noch heimlich angebaut. Vom Aussehen unterscheidet sich Schwarzer Wein kaum vom Wilden Wein, außer, dass seine Blätter, Blüten und Trauben so dunkel wie Obsidian sind.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/1/1

Wirkung: keine spezielle

Preis: 3 / 5 Silbertaler

Schwarzer Wein

Aus den Pflanze Schwarzer Wein lässt sich das gleichnamige Getränk herstellen. Es ist eine berauschende, magische Droge, die vor allem von Lamijanim, Belkelel-Kultisten und solchen, die es noch werden wollen, getrunken wird.

Stufe: 5

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Seelenkraft



Einnahme: Schwarzer Wein wird getrunken

Alternativnamen: keine

Wirkung: 1 Stufe *Betäubt*, -1 IN, +2 CH, +2 KK, *Schmerz* bis Stufe II kann ignoriert werden, ab Stufe III wirkt der Zustand wieder voll / 1 Stufe *Betäubt*, -2 IN, +1 CH, +1 KK, *Schmerz* bis Stufe I kann ignoriert werden, ab Stufe II wirkt der Zustand wieder voll

Nebenwirkung: Nach dem Ende der Wirkung KL, FF und GE -4 für 24 Stunden, für jeweils volle 30 Minuten Wirkung 1 SP; bei Sucht treten keine Boni auf Eigenschaften mehr ein, nur noch Nachteile, Held bekommt Status *Hörigkeit* für Belkelel-Kulte (siehe Seite 182).

Überdosierung: keine Auswirkungen

Beginn: 30 KR

Dauer: 1W6+1 Stunden

Legalität: illegal

Kosten: 70 Silbertaler

Sucht: bei jeder Anwendung muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abgelegt werden, die um die Zahl der bisherigen Schwarzer Wein-Anwendungen um 1 erschwert wird, bei Misslingen wird der Anwender süchtig; 1 Anwendung alle 1W3 Tage

Im Pakt mit Belkelel

»Die Ein und Einzige gibt dir, was immer du dir wünschst: einen Mann, der dir dient, unvergängliche Schönheit, oder die Macht, andere Menschen für dich einzunehmen.«

—Yashara, eine Tempelherrin aus dem Yalaiaad, 1039 BF

Wenn du eine Belkelel-Paktiererin mit Paktgeschenken ausstatten willst, kannst du dich der folgenden Beispiele bedienen. Bei allen Paktgeschenken ist angegeben, welchen Kreis der Verdammnis der Paktierer erreicht haben muss, um die jeweilige Fähigkeit wählen zu können.

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um eine Stufe ab.

Kreise der Verdammnis und Paktgeschenke

Der Weg in die Niederhöllen wird bei einem Paktierer in den sogenannten Kreisen der Verdammnis (KdV) gemessen. Es gibt sieben Kreise, und jeder Paktierer beginnt im ersten. Sie sind einerseits ein Zeichen der Macht, die der Paktierer von seinem Erzdämon erhält, andererseits zeigen sie auch an, wie weit er sich von der göttlichen Ordnung bereits entfernt hat. In einen weiteren Kreis steigt auf, wer dies freiwillig wünscht, um z. B. mehr Macht zu erhalten, oder wer seinem Herrn gegenüber versagt und etwas gutmachen muss. Wer schließlich den siebten Kreis erreicht, dessen Seele wird bald endgültig vom dämonischen Herrn eingefordert.

Kein Paktierer kann mehr als 7 + (KdV) Paktgeschenke besitzen. Bei Paktgeschenken mit mehreren Stufen zählt jede Stufe als eigenes Paktgeschenk. Der Paktierer kann mit seinen AP alle Paktgeschenke der Domäne seines Erzdämons oder mit allgemeiner Verbreitung als Sonderfertigkeiten aktivieren, solange er die Voraussetzungen erfüllt. Nur Paktierer können Paktgeschenke aktivieren.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP und 1 AsP weniger; alle Proben sind um 1 erschwert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP und AsP; alle Proben sind um 2 erschwert.
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP und keine AsP; alle Proben sind um 3 erschwert.
Stufe IV	Handlungsunfähig, in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP und keine AsP)

Argumente des Glaubens

»Du wurdest so oft enttäuscht, dass du dich nur auf dich selbst verlassen kannst. Und die Ein und Einzige schenkt dir dazu die Macht. Warum hat Rahja dir keinen vollkommenen Leib geschenkt? Missgunst der Göttin? Oder Schwäche? Belkelel wird dir helfen – sofern du ihren Preis zahlst.«

Verbündete und Feinde

Belkelel-Paktierinnen werden sowohl von den meisten Qabalyim als Feinde betrachtet, als auch von den ilaristischen Gruppen und der Obrigkeit. Einzig einige Ferkinas und andere Belkelel-Paktierer sind eventuell Verbündete.

Daneben können sie nur auf Verzweifelte und Betörte hoffen, die sich nach Aufmerksamkeit und Macht sehnen.

Belkelels Ekstase I-IV

Die beste Liebhaberin zu sein, ist für viele Belkelel-Anhängerinnen wichtig. Mit dieser Kraft ist ihr Liebespartner immer davon überzeugt, die höchsten Wonnen erlebt zu haben, gleich wie gut oder schlecht die Paktiererin war. Und das Paktgeschenk dient dazu, dem Opfer seine Lebenskräfte zu rauben.

Wirkung: Beim Liebesspiel kann die Paktiererin mit einem von ihr ausgewählten Opfer alles anstellen, was ihr gefällt, und es empfindet dennoch höchste Ekstase. Darüber hinaus kann die Paktiererin ihm KdV Lebenspunkte rauben und zu ihrem eigenen LeP-Vorrat hinzufügen, bis hin zu KdV x 5 LeP über ihrem Maximum. Hat die Paktiererin ihr LeP-Maximum nach dem Ende der Wirkung immer noch überschritten, reduzieren sich die LeP auf den natürlichen Maximalwert. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Die Wirkung der Fähigkeit hält 7 Stunden an, ihr Einsatz kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 1

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte pro Stufe

Brünstigkeit erzeugen I-IV

Um bei einer anderen Person Brünstigkeit zu erzeugen wie bei einem wilden Tier, muss eine Belkelel-Paktiererin nur über dieses Paktgeschenk verfügen.

Wirkung: Die Paktiererin kann eine Person in bis zu 8 Schritt Entfernung auswählen. Sie erhält für KdV Tage die Schlechte Eigenschaft Brünstigkeit. Das Paktgeschenk wirkt nur gegen Ziele, deren SK maximal so hoch ist wie die Stufe des Paktgeschenks. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 1

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte pro Stufe

Lange Nägel

Lange Fingernägel mit dämonischen Kräften können dazu benutzt werden, Gegner schwer zu verletzen.

Wirkung: Die Fingernägel der Paktiererin können sich in 1 freien Aktion verlängern und verhärten. Die Paktiererin verursacht damit 1W6+5 TP im Nahkampf und verwendet dafür die Kampftechnik Raufen. Sie gilt damit weiterhin als unbewaffnet. Die Fingernägel gelten als magische Waffen. Die Fähigkeit endet spätestens nach 13 Minuten. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 2

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Peitschenhieb

Die PaktiererIn kann mit diesem Paktgeschenk mehrere Opfer mit einer ätherischen Peitsche mit mehreren Lederriemen angreifen.

Wirkung: Die PaktiererIn haut mit einer imaginären Peitsche zu, die bis zu 3 Lebewesen in maximal 8 Schritt Entfernung treffen kann. Die Ziele dürfen maximal einen Schritt weit voneinander entfernt stehen. Der Angriff wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, allerdings kann man ihm nur ausweichen und ihn nicht parieren. Trifft die ätherische Peitsche ein Ziel, erleidet es 1W6+(KdV) SP und 1 Stufe *Schmerz*. Der Schmerz dauert maximal 5 Minuten an und kein Ziel kann durch diese Fähigkeit mehr als 3 Stufen *Schmerz* erhalten. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: 2

AP-Wert: 15 Abenteuerepunkte

Schönheit der Dar-Klajid I-III

Schönheit ist nicht jedem Aventurier in die Wiege gelegt. Durch einen Pakt mit Belkelel kann man sich aber den Wunsch nach Schönheit erfüllen.

Wirkung: Die PaktiererIn gewinnt durch das Paktgeschenk Schönheit hinzu. Der Nachteil *Hässlich I/II* verschwindet (allerdings müssen die AP, die man dafür bekommen hat, ausgegeben werden). Die Auswirkungen entsprechen dem Vorteil *Gutaussehend I*. Für jede Stufe des Paktgeschenkes erhöht sich die Erleichterung auf die beschriebenen Talente um 1. Das Paktgeschenk ist mit dem Vorteil *Gutaussehend I-II* kombinierbar und erhöht die Erleichterung weiter. Die Wirkungsdauer der Schönheit ist permanent und erfordert keine Handlungen. Diese Fähigkeit sorgt dafür, dass der



Paktierer 1 permanente Stufe *Dämonische Auszehrung* pro Stufe des Paktgeschenkes erhält.

Verbreitung: Belkelel

Kreis: Stufe I/II/III: 1/2/3

AP-Wert: 20 Abenteuerepunkte pro Stufe

Neue Status

Hörigkeit

Wer unter dem Status *Hörigkeit* leidet, ist durch den Verursacher der Hörigkeit leichter zu beeinflussen. Der Hörige wird die Sache des Verursachers unterstützen, selbst wenn dieser ihn schlecht behandelt, es für den Hörigen finanzielle Einbußen bedeutet oder dadurch seine Gesundheit gefährdet wird. Bis in den Tod geht aber niemand mit diesem Status freiwillig, weshalb der Status endet, wenn dergleichen gefordert wird. Möchte jemand die hörige Person durch ein Gesellschaftstalent so beeinflussen, dass sie gegen den Verursacher vorgeht, so ist diese Probe um 3 erschwert. Der Status endet je nach Ursache, beispielsweise durch den Ablauf der Wirkungsdauer bei Zaubersprüchen und Liturgien, spätestens aber nach 6 Monaten.

Raserei

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z. B. ein zu niedriger LeP-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

Vom Wesen der Daimoniden

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs. Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- ☛ Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen Schmerz (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- ☛ Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück. Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Daimonide sind gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss und Verwandlung immun.
- ☛ Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimoniden angegeben.

- Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.

- Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden ausgewürfelt und anschließend verdoppelt.

Das Straußennest – eine aranische Karawanserei



Das Straußennest ist eine aranische Karawanserei, die du überall in Aranien verorten kannst. Von ihrem Aufbau her passt sie am besten an eine Straße zwischen zwei Ortschaften. Wir präsentieren dir zwei unterschiedliche Versionen. Die erste Version zeigt eine grundsätzliche Karawanserei, die mit Qualität und guten Preisen ihre Gäste überzeugt (Q3/P3/S35). Die zweite Version ist eine wanzenseuchte und schäbige Karawanserei, wo der Besitzer seine Kunden über den Tisch zieht (Q1/P3/S35).

»Herrlich, endlich sind wir da. Da vorne ist die Karawanserei! Die Pilgerin sagte, sie heißt Straußennest. Genießen wir den Abend zwischen den Kameltreibern und Händlern bei einem kühlen Becher Scherbet. Bestimmt gibt es dort Scherbet!«
—Janischa saba Alrikasunni, reisende Händlerin aus Khunchom, 1040 BF

Das Straußennest ist in seiner Grundform eine typische Karawanserei, die man sowohl an einer Straße zwischen zwei Ortschaften als auch als Stadtkarawanserei in einer größeren Siedlung finden kann. Vor der Karawanserei liegen noch einige kleinere Geschäfte oder ein Basar. Aranische Karawansereien weisen meistens nur einen Innenhof auf, woran man sie von den Mondkontoren der Mada Basari unterscheiden kann, die üblicherweise zwei davon besitzen.

Ein Rundgang durch die Karawanserei Innenhof (1)

Version 1: Ein typischer Innenhof mit einem Brunnen und einer Treppe, die zum Rundgang des ersten Stocks führt. Der Boden wirkt verhältnismäßig sauber, man kann im Sand aber die Spuren von Fußabdrücken und Tierhufen erkennen.

Version 2: Ein typischer Innenhof mit einem Brunnen und einer Treppe, die zum Rundgang des ersten Stocks führt. Allerdings wirkt alles etwas alt und ungepflegt. Der Steinboden ist beschädigt, überall sind kleine Löcher zu sehen, Erdklumpen und Pferdeäpfel liegen herum.

Wagnerei und Hufschmiede (2)

Version 1: Die Wagnerei und die Schmiede machen einen guten Eindruck. Zwar ist der Raum klein und nicht hervorragend ausgestattet, aber doch gut genug, um kleinere Reparaturen vorzunehmen.

Version 2: Die Wagnerei und die Schmiede sind unbesetzt und überall liegen fehlerhaft bearbeitete Holzteile herum.

Latrine (3)

Version 1: Die Latrine ist geputzt, kleine Räucherstäbchen erfüllen den Raum mit Sandelholzduft.

Version 2: Ein widerwärtiger Gestank erfüllt die Latrine. Sie ist bis obenhin gefüllt und niemand scheint sich zu trauen, sie zu entleeren.

Bad (4)

Version 1: Das Bad riecht nach Seife und Jasmin. Ein Holzbader lädt zum Baden ein.

Version 2: Das Bad verfügt über einen Zuber, der aber nicht ganz dicht aussieht. Seife oder einen Bademantel sucht man hier vergebens. In einem der Wassereimer, mit denen man warmes Wasser holen soll, schwimmt ein totes Eichhörnchen.

Lager (5)

Version 1: Der Raum dient als Lager für Essensvorräte in Fässern und für Werkzeuge. Alles wirkt aufgeräumt und in gutem Zustand.

Version 2: Ein heilloses Durcheinander geöffneter Fässer, umgefallener Kisten und auf dem Boden liegender Werkzeuge neben Äpfeln, Arangen und Mangos.

Stall (6)

Version 1: Ein sauberer Stall mit frischem Stroh. Leider ist es etwas dunkel, aber die meiste Zeit sind zumindest die Stalltüren auf, sodass die Pferde nicht in völliger Dunkelheit stehen. Außerdem scheinen sie hier nur kurze Zeit zu verweilen, es gibt außerhalb der Karawanserei eine kleine Koppel.

Version 2: Einige Pferde vegetieren hier in der Dunkelheit vor sich hin. Kein Lichtstrahl dringt in den Stall und ausgemistet wurde hier schon seit langer Zeit nicht mehr. Ein beißender Geruch liegt in der Luft.

Küche (7)

Version 1: Eine gute und saubere Küche, mit einer ordentlich sortierten Menge an Geschirr, Pfannen und Töpfen.

Version 2: In einem Topf, der auf einer Herdplatte steht, befindet sich noch ein Eintopf, der so aussieht, als würde er schon seit Wochen darin kleben. Der Geruch der Taverne hat hier ihren Ursprung. Zwiebelschalen liegen auf dem Boden, Essensüberreste, die vor sich hin schimmeln, lagern noch in einem Eimer, und auf einem Stück Fleisch, welches eine ungesunde grün-graue Farbe angenommen hat, nisten fette schwarze Fliegen.

Taverne (8)

Version 1: Die Taverne der Karawanserei weist eine saubere Theke und ein Dutzend ebensolcher Tische auf. Es riecht nach Pidda und angebratenem Gemüse.

Version 2: Die Taverne muss schon seit Wochen nicht mehr ordentlich geputzt worden sein. Überall auf der Theke und den Tischen haben sich Pfützen von Wasser und Bier angesammelt. Das Holz der Möbel ist aufgeplatzt und alles wirkt schäbig. Eine eklige Geruchsmischung aus Knoblauch, Zwiebeln und Schimmelkäse liegt in der Luft.

Verwaltung (9)

Version 1: In diesem Zimmer empfängt Madif seine Gäste. Es riecht angenehm nach Zedernholz und Harz. In einer Schublade des Schreibtisches liegen Schreibzeug und Unterlagen sowie eine Geldtruhe mit 42 Dinaren (*Schlösserknacken* -2).

Version 2: In diesem Zimmer empfängt Madif seine Kunden. Es riecht unangenehm seifig nach schwerem Rosenparfüm und feuchtem Eibenholz. In einer ansonsten leeren Schublade liegt eine kleine Truhe mit 13 Dinaren in kleinen Münzen (*Schlösserknacken* -1).

Gästezimmer (10)

Version 1: Die Karawanserei verfügt im ersten Stock über eine Reihe von Gästezimmern unterschiedlicher Größe. Die sauberen Laken riechen nach Lavendel, die Teppiche sind frei von Staub und Schmutz und für jeden Gast befindet sich ein kleines Kügelchen Marzipan auf dem Nachttisch.

Version 2: Die Laken der Gästezimmer sehen so aus, als ob sie schon seit Monden nicht mehr gewechselt wurden; überall sind Flecken unterschiedlichster Farben zu sehen und kleine schwarze Punkte huschen darauf umher und verstecken sich, sobald jemand mit einer Lichtquelle auf die Betten zugeht. Der Raum mariniert im Dunst einer Mischung aus schwerem Parfüm, Urin und etwas, das nach verfaulendem Obst stinkt.

Aufenthaltsraum (11)

Version 1: Der kleine Aufenthaltsraum ist mit einem samtbezogenen Diwan, Sesseln und einer Wasserpfeife ausgestattet.

Version 2: Sobald man den Raum betritt, schwebt einem der kalte Rauch billigsten Tabaks entgegen. Auf dem Boden des Aufenthaltsraumes liegen Orangenschalen, Asche und eine tote Maus.

Bedienstetenzimmer (12)

Version 1: Die Zimmer der Bediensteten sind ebenso sauber wie die Gästezimmer. Hier lagern zudem in Schubladen die Habseligkeiten der Angestellten, vor allem einige Glücksbringer aus roten Haaren, Fuchspfoten und Amuletten mit Zahlenquadraten. Die Türen sind abgeschlossen (*Schlösserknacken* -1).

Version 2: In den Angestelltenunterkünften riecht es nur unwesentlich besser als in den Gästezimmern. Überall liegen Kleidung und Müll auf dem Boden herum. Die Schlösser der Türen sind herausgebrochen worden, so dass man nicht mehr abschließen kann.

Preise

Übernachtung pro Tag / Preis

Innenhof	2 Hallah
Übernachtung in der Taverne	3 Hallah
Einzelzimmer	3 Schekel
Doppelzimmer	5 Schekel
Mehrbettzimmer	6 Hallah
Reittier im Stall	5 Hallah

Speisen

Pidda	1 Hallah
Gemüseintopf	3 Hallah

Schmiede und Wagnerei

Handwerksarbeit	je nach Tätigkeit, etwa 1 bis 5 Schekel
-----------------	--

Getränke

Kräutertee, Becher	6 Kyrush
Aranischer Schlauchwein, Becher	2 Hallah
Scherbet*	5 Kyrush

*) Nur bei Version 1)

Wichtige Meisterpersonen

♣ *Madif ibn Marif* (37, 1,63 Schritt, schwarze Haare, grüne Augen, trägt gerne Kopftücher, lacht gerne) ist der Besitzer der Karawanserei.

Version 1: Obwohl Madif etwas ungepflegt wirkt, ist er sehr freundlich und fragt seine Gäste mehrmals nach ihren Wünschen.

Version 2: Madif sieht nicht nur schmierig aus, sondern ist es auch. Er zieht seine Kunden über den Tisch, sobald sich eine Gelegenheit bietet. Seine Preise richtet er nach Sympathie aus, wobei er schönen Frauen bessere Preise macht als Männern, egal wie schön sie sind.

Bedienstete der Karawanserei

♣ *Schmiedin Tschala sabu Tschula* (40, 1,65 Schritt, braune, verfilzte Haare, grüne Augen, gibt während der Arbeit Schreie von sich; Metallbearbeitung 12 (14/14/14), Willenskraft 8 (14/14/10), SK 1) ist eine Ferkina, die vor ihrer Sippe geflohen ist, weil sie das Schmieden erlernen wollte. Die grobschlächtige Frau wurde in Fasar ausgebildet und erwies sich als talentiert. Bei Madif hat sie Anstellung gefunden und freut sich darüber, dass sie hier besser als bei ihrem Volk behandelt wird.

♣ *Wagner Halcharim ibn Lajan* (37, 1, 62 Schritt, schwarze Haare, langer Schnauzer, braune Augen, geschickte Finger, hat Angst vor resoluten Frauen; Holzbearbeitung 12 (14/14/14), Willenskraft 6 (14/14/12), SK 1) fürchtet sich, wenn er zusammen mit Tschala arbeiten muss. Er erkennt nicht, dass die Ferkina ihn als Handwerksmeister achtet und deshalb robuster mit ihm umgeht.

♣ *Wirt Odraman al'Kaldabra* (50, 1,70 Schritt, Glatze, grüne Augen, fehlendes linkes Ohr, schweigsam; Willenskraft 13 (15/13/12), SK 2) ist ein Veteran aus der Schlacht an der Trollpforte und dem Krieger-35-Tage. Er versucht in der Karawanserei ein

ruhiges Leben zu führen und sich von Ärger fernzuhalten. Wird er gereizt, kann es jedoch geschehen, dass er sich mit seinen Fäusten oder seinem (unter der Theke versteckten) Schnepfer in Auseinandersetzungen mitmisch.

👤 **Magd Irischabelle saba Emerzeth** (19, 1,60 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, eckelt sich vor Nagetieren, liebt Pferde; Willenskraft 1 (12/11/14), SK 0) ist eine unerfahrene Bedienstete von Madif, die sich im Stall und bei der Bewirtung der Gäste nützlich machen soll. Sie ist freundlich, aber meistens völlig überfordert.

Geheimnisse und Abenteuer im Straußennest

Das oronische Kind

Irishabelle ist die Tochter zweier oronischer Adliger, die den Untergang des Moghulats überlebt haben. Diese wohnen in einer Ortschaft in der Nähe der Karawanserei und haben Irishabelle auf



Madifs Schwelle ausgesetzt. Dieser ahnt zwar, wer die Eltern seines Schützlings sind, hat aber noch keine Beweise dafür. Madif könnte die Helden anwerben, um Irishabelle und ihre Eltern zu beobachten und dann entweder die Oronis ihrer gerechten Strafe zuzuführen oder sie mit seinem Wissen über ihre oronische Vergangenheit zu erpressen.

Die Besatzer der Karawanserei

Je nachdem, wo die Karawanserei platziert wurde, könnte sie das Ziel eines Angriffs novdischer Räuber, yalaiadscher Rebellen, Ferkinas oder Adhirajanim sein. Genau zu diesem Zeitpunkt sind die Helden ebenfalls vor Ort und wehren entweder die Angriffe mit Waffengewalt ab oder versuchen über phex- und hesindegefalligere Wege die Besatzer der Karawanserei zu vertreiben. Die Besatzer selbst wollen die Unterkunft als Zwischenlager benutzen, sich betrinken und wieder verlassen, wenn ihnen langweilig geworden ist.

Geheimnisse der Persönlichkeiten

👤 **Eleonora von Revennis, Mhaharani Schahi von Aranien** Seite 108

Die Mhaharani (*996 BF, 1,70 Schritt, kastanienbraune Haare, blaugrüne Augen, heilende Hände, perainegläubig) ist beim Volk fast genauso beliebt wie ihre Schwiegermutter Sybia. Die Erfahrung, jahrelang als Geist in Keshal Taref verbringen zu müssen, hat Eleonora fast in den Wahnsinn getrieben. Im Kloster von Sidi Rahjaschdi konnte sie die schlimmsten Auswirkungen verarbeiten, dennoch leidet sie unter gelegentlichen Angstzuständen. An ihr nagt die Erkenntnis, dass sie nach ihrem Tod nicht in Peraines Paradies eingekehrt ist. An manchen Tagen ist sie kaum fähig, ihr Bett zu verlassen. Nur durch ihre Liebe zu ihrem Sohn und das Gefühl, dass ihr zweites Kind Dassareth noch lebt, kann sie sich motivieren weiterzumachen. Im Laufe der Jahre wird es für Eleonora zunehmend schwerer, sich auf die Amtsgeschäfte zu konzentrieren und sie überlässt diese zunehmend ihren Palastwesiras.

Mhaharani Eleonora im Spiel: Eleonora werden die Helden nur begegnen, wenn sie eine Audienz im Spiegelpalast erhalten, sie Freunde der Königin sind, oder sie vertrauenswürdige Recken braucht, die für sie spezielle Aufgaben übernehmen. Bei diesen Aufgaben könnte es sich um eine diplomatische Mission in ein Radjarat oder ein anderes Reich handeln, möglicherweise ein

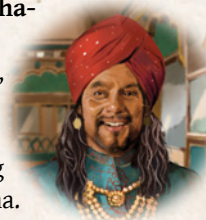


Auftrag im Sinne der Perainekirche oder die Suche nach Dassareth (siehe Seite 169), an deren Überleben Eleonora noch immer glaubt.

👤 **Mhaharan Arkos al'Nabab, Mhaharan Schah von Aranien** Seite 108

Der Mhaharan (*992 BF, 1,69 Schritt, schwarze Haare, gepflegter Vollbart, braune Augen, verehrt Rondra und Rahja, Träumer) war viele Jahre lang das Opfer seiner Schwester Dimiona. Sie setzte Magie und Rauschmittel ein, um ihn gefügig zu halten und zeugte womöglich im Körper Eleonoras ein Kind mit ihm (siehe Seite 176). Nachdem Dimiona endgültig besiegt wurde und Eleonoras Geist wieder in ihren Körper zurückkehrte, erfuhr Arkos die Wahrheit über die oronische Verschwörung. Er wurde von Selbstkel geplagt und erst im Kloster Sidi Rahjaschdi gelang es ihm, diesen zu überwinden. Seine Liebe zu seiner Königin ist ungebrochen, dennoch treibt es ihn heute immer wieder zu eskapistischen Ausflügen in die Ferne. Arkos liebt Abenteuer, will Gorien zurückerobern und möchte als Heldenkönig in die Geschichtsbücher eingehen. Seinen Sohn Amaryd behandelt er liebevoll, überlässt dessen Erziehung aber seiner Frau und seinem Schwager Kharibet.

Ein weiteres Geheimnis ist Arkos' Tarnidentität als roter Ritter *Dscheridan Al'Awam*. Mit diesem Namen und in



Verkleidung eines Rosenritters zieht er noch heute aus, um Abenteuer zu bestehen und um zu hören, welche Sorgen das einfache Volk plagt.

Mhaharan Arkos im Spiel: Zum einen mag Arkos als Auftraggeber dienen, der im Namen des Rosenordens tapfere Helden sucht, die einem seiner wenigen Ritter beistehen. Zum anderen könnte Arkos Abenteurer anwerben, die ihm bei der Rückeroberung gorischer Siedlungen helfen oder in geheimer Mission in Anchopal spionieren sollen. Außerdem ist Arkos selbst als roter Ritter unterwegs und kann gemeinsam mit Helden auf eine Abenteuerreise gehen.

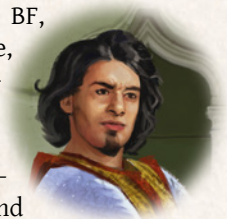
† Amaryd al'Nabab, Radjar von Zorghana und Prinz Araniens Seite 110

Der Kronprinz (*1026 BF, 1,66 Schritt, schwarze Haare, Oberlippenbart, braune Augen, redet wenig, liebt Ausritte auf seinem Pferd Mayra) ist ein unsicherer junger Mann, der versucht, seinem Vater und seinem Onkel zu gefallen. Seiner Mutter misstraut er und meidet sie, da er glaubt, dass sie etwas mit dem Verschwinden seiner geliebten Schwester Dassareth zu tun hat. In Liebesdingen ist Amaryd absolut unerfahren und er empfindet vor allem Zuneigung zu athletischen Majunas. Er scheut jedoch bislang jegliche körperliche Nähe aufgrund seiner Schüchternheit und weiß durchaus, dass seine Vorlieben es erschweren könnten, die Erbfolge der al'Nababs zu sichern. Seinem Onkel Kharibet vertraut er vollständig. Jagden, Paraden und Tanzdarbietungen erfreuen Amaryd, bei politischen Entscheidungen tut er sich schwer und ist unsicher.

Prinz Amaryd im Spiel: Üblicherweise hält sich Prinz Amaryd in seinem Palast in Alhidor auf, gelegentlich ist er aber im Zorganer Sternenpalast oder bei seinem Onkel Kharibet in Baburin zu Besuch. Überall dort können die Helden ihm begegnen und ihm beistehen. Amaryd könnte z. B. das Opfer eines von seinem Onkel inszenierten Anschlags werden.

† Kharibet III., Radjar von Baburien Seite 109

Der Radjar von Baburien (*1008 BF, 1,58 Schritt, schwarze Haare, schwarze Augen, angenehme Stimme, spricht fließend Ur-Tulamidya) ist ein Meisterschurke, wie er im Buche steht. Kharibet gibt sich fürsorglich gegenüber dem Volk und loyal zur Königsfamilie, seine wahren Pläne sind aber Sturz und Tod von Eleonora und Arkos. Amaryd will er in den nächsten Jahren stärker an sich binden, um über den Kronprinzen regieren zu können und, nachdem er ihn dann ebenfalls ausgeschaltet hat, den Thron mit voller Legitimation für sich zu beanspruchen. Von seiner Verstrickung in die Oronverschwörung ist Kharibet längst abgekommen. Ihn geht es um Macht und obgleich die Verschwörung zu Beginn für ihn nützlich war, ist sie nun eher eine Gefahr, sodass er



gegen einige seiner ehemaligen Schützlinge vorgeht.

Radjara Kharibet im Spiel: Der Bruder der Mhaharani ist gleichzeitig ihr größter Gegenspieler. Kharibets Intrigen, die er gut verschleiert und die nicht zu ihm zurückzuverfolgen sind, können Auslöser oder Teil eines Abenteurers der Helden sein. Dem Radjar werden die Helden nur in seiner freundlichen Maske begegnen. Er mag Abenteurer suchen, die Aufzeichnungen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats bergen, untergegangene Magierakademien durchforsten, oder – zur Tarnung – einen oronischen Zirkel ausfindig machen, um deren Mitglieder ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

† Rashpatani al'Kira, Radjara von Palmyramis und Marzipanmeisterin Seite 111

Die Radjara von Palmyramis (*1020 BF, 1,62 Schritt, schwarze Haare, braune Augen) und ehemalige Marzipanmeisterin hatte bis vor kurzem nicht daran gedacht, Radjara zu werden. Ihr Aufgabe erfüllt sie mit Stolz und sie nimmt sie ernster als dies ihre Tante getan hatte. Anders als diese weiß sie, dass ihre Cousine Rashpatane in Fasar gegen sie intrigiert und sie ist sich sicher, dass Harkan (siehe Seite 118) hinter einigen der Überfälle auf palmyrische Dörfer steckt. Um ihr Land zu beschützen, ist sie bereit, selbst Intrigen zu spinnen, sie verzichtet allerdings auf unnötige Grausamkeit. Viel lieber verwendet sie Erpressung oder Bestechung als Mittel.

Radjara Rashpatani im Spiel: Abenteurer können von Rashpatani angeworben werden, um sie bei einer ihrer Intrigen zu unterstützen, oder um Ferkinahorden zu vertreiben, die die Region am Raschtulswall unsicher machen. Außerdem mag Rashpatani Helden aussenden, um ein wertvolles Kunstwerk aus vergangenen Zeiten zu bergen oder zu eskortieren.

† Shanya ash Shaya, Radjara von Elburien und Rahjagewehte Seite 111

Die Radjara von Elburien (*1011 BF, 1,59 Schritt, blondgefärbte, schwarze Haare, graue Augen, ausgesprochen sinnlich und charismatisch, ausgezeichnete Schleiertänzerin) betrachtet die Erfüllung von Rahjas Willen immer als ihr oberste Ziel. Als Kind zweier Rahjanis wurde sie schon früh in die Obhut von Tulafef (siehe Seite 116) gegeben. In der Tradition ihres Meisters will sie den Menschen helfen, mit ihren inneren Schmerzen umzugehen und die Freude in ihr Leben zurückkehren zu lassen. Als Politikerin fällt es ihr schwer, ihrer Aufgabe als Geweihte nachzukommen und Shanya ist selbst nicht sicher, ob sie ihr Radjarsamt nicht einfach aufgeben sollte. Intrigen sind ihr zuwider, sie handelt lieber besonnen und geradliniger, was ihre Kritiker ihr als Schwäche auslegen. So beliebt sie beim Volk ist, so misstrauisch wird sie von den elburischen Adligen beäugt, die sie als Fremde und Unruhestifterin sehen.



Radjara Shanya im Spiel: Nach mehreren Elburumer Herrscherinnen, die allesamt mehr oder weniger auf der Seite Orons standen, hat mit Shanya eine gütige und göttergefällige Radjara den Pfauenthron bestiegen. Neben Vater Rassan hat sie jedoch nur wenige Vertraute, sodass Shanya immer wieder auf Helden angewiesen ist, um die Überreste Orons aufzuspüren. Sie kann als Auftraggeberin oder Verbündete der Helden eingesetzt werden, aber ebenso als Ratgeberin in politischen Fragen oder bezüglich Mysterien des Rahjakultes.

♣ **Salamon ibn Dafar, Mondsilberner Rat der Mada Basari** Seite 114

Der Mondsilberne Rat (*984 BF, 1,72 Schritt, ergraute Haare, sorgsam gestutzter Bart, braune Augen, gepflegte Hände, hervorragender Kamelspieler, liebt seinen Sohn Samir, verabscheut Demokratie) ist der einflussreichste Phexgeweihte Araniens.

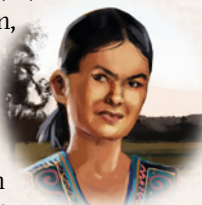


Viele Jahre galt er als großer Gegenspieler der Mondsilbersultana Sybia al'Nabab. Beide hatten ihre Differenzen und gingen mit Schläue und List gegeneinander vor. Den Respekt, den Sybia vor ihrem phexgefälligen Gegenspieler hatte, äußerte sich in ihrem Versprechen, ihn für seine Hilfe zu ihrem Nachfolger zu machen. Sybia hielt Wort, allerdings anders als Salamon geplant hatte. Er dachte, dass er allein das Ordensoberhaupt der Mada Basari werden würde, nun muss er sich dieses Amt teilen. Nachdem sein Zorn verflogen war, versucht Salamon nun seinem Sohn Samir in eine aussichtsreiche Position zu bringen und geht gegen seine Konkurrenz im Mondsilbernen Rat vor (siehe Seite 80). Er versucht einige der Schätze Sybias (siehe Seite 165) für sich zu beanspruchen.

Mondsilberrat Salamon im Spiel: Salamon ist ein ambivalenter Charakter. Er kann den Helden als Widersacher begegnen, beispielsweise, weil die Helden nach der gleichen Sache suchen wie der Mondsilberrat. Allerdings kann Salamon ebenso ein Verbündeter der Helden sein, z. B. wenn es gegen eine dämonische Bedrohung geht.

♣ **Jashild saba Dalilah, Harani von Yaisirabad** Seite 113

Die Harani von Yaisirabad (*1010 BF, 1,63 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, vergnügungssüchtig, derb, bevorzugt Reiterkleidung) diente in den letzten Jahren von Dimionas Herrschaft der Moghuli als Kriegerin. Zwar machte sie sich keiner Kriegsverbrechen schuldig, aber ihre Manieren brachten ihr einen schlechten Ruf ein und als sie für etwa ein Jahr zur Herrscherin von Elburien aufstieg, machte sie mehr wegen ihrer Gelage als wegen ihrer Politik von sich reden.



Nach ihrer Absetzung fiel sie in ein tiefes Loch, zerfressen von Hass auf Eleonora und Neid auf Shanya, ihre Nachfolgerin. Durch ihre „Tochter“ Dassareth ist Jashild aber zu dem Schluss gekommen, dass das Schicksal noch Großes mit ihr vorhat. Oronische Zeremonien sind ihr bekannt, aber außer einigen Kontakten zu Oronis verzichtet Jashild

darauf, zu eng mit Belkelel in Verbindung gebracht zu werden, obwohl sie die Lehren der Einen und Einzigen schätzt.

Harani Jashild im Spiel: Obwohl Jashild vor allem die Rolle der Gegenspielerin der Helden einnehmen wird, deren Intrigen es zu verhindern gilt, ist sie nicht auf die Rolle als klassische Schurkin festgelegt. Ihre Tante, die Beyrouna von Yaisirabad, sucht wie einst Jashilds Mutter, immer noch einen würdigen Ehemann für sie. Zwar empfindet Jashild nichts als deprimierender als den Traviabund, aber es mag sein, dass ein Held in mehrfacher Sicht die beste Wahl ist – und Jashilds Ruf verbessern wird. Sollte sie heiraten (müssen), wird sie ihre Geheimnisse gut verbergen, die Rolle der eloquenten aranischen Ehefrau spielen und nicht viel an ihrer Lebensweise ändern.

♣ **Methelessa ya Comari, Spektabilität der Akademie des Seienden Scheins** Seite 109

Die Spektabilität (*966 BF, 1,77 Schritt, graue Haare, braune Augen, arrogante Stimmlage, meisterliche Illusionistin) hat keine Ziele mehr in ihrem Leben.



Ihr Ruhm als größte Illusionsmagierin aller Zeiten ist ihr gewiss. Sie möchte jedoch ihren Wissensschatz für alle Zeiten erhalten und plant ein Artefakt von einzigartiger Macht zu erschaffen: Einen Raum voller Spiegel, in welchen ihr Geist und ihre Erinnerung einfließen. So soll nach ihrem Tod der nächste Akademieleiter mit Methelessas Abbild sprechen und Rat einholen können.

In der Öffentlichkeit möchte Methelessa als adrette Frau wahrgenommen werden, und überdeckt ihr Aussehen mit Illusionsmagie. In ihrem Arbeitszimmer verzichtet sie darauf und spart ihre Kräfte. Zunehmend scheint sie allerdings der Öffentlichkeit nichts mehr mit solchen Taschenspielertricks beweisen zu wollen und konzentriert ihre volle magische Energie auf ihr finales Projekt.

Methelessa im Spiel: Methelessa kann als Auftraggeberin dienen, wenn es darum geht, Komponenten für ihre Spiegelkammer zu suchen. Außerdem ist sie die richtige Ansprechpartnerin, wenn es um Gilden- oder Illusionsmagie geht.

♣ **Rasulan von Oyandagh, Erbe der Magiermogule und Sahib al'Ahstra** Seite 112

Der Sahib al'Ahstra (*987 BF, 1,75 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, dunkles Charisma, ungezügelt, eitel) verabscheut alles, was er als unwürdig erachtet.



Er verachtet Frauen, die er für das schwächere Geschlecht hält, belächelt Magier, die nicht dem Pfad der Magiermogule folgen und betrachtet Nichtzauberer als Menschen, die man ausnutzen muss. Rasulan ist sich jedoch bewusst, dass er sein Ziel, ein neues Reich der Magiermogule, mit sich als neuem Herrscher zu errichten, nur langfristig erreichen kann. Seit Jahren sucht er nach Möglichkeiten, wie er sein Leben verlängern kann und hat bisher noch keine

dauerhafte Methode gefunden (wobei er durch Rahjaliturgien sein Aussehen um Jahre verjüngen konnte). Durch seine Kontakte zu oronischen, qabalistischen und ilaristischen Gruppen hofft er, schon bald eine Lösung zu finden.

Rasulan im Spiel: Rasulan Pläne stehen oft im Zusammenhang mit ilaristischen Gedankengut, dem Levthanskult und Oron. Er besitzt nur wenige Ressourcen, dafür aber einen großen Wissensschatz und enorme magische Fähigkeiten. Als Drahtzieher im Hintergrund mag er ebenso auftreten, wie als direkter Gegenspieler, der aber immer wieder entkommt und selten Fehler macht.

❧ Asha al'Fhelya, Oberhexe Araniens Seite 110

Die Oberhexe (*1010 BF, 1,60 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, lacht gerne, leicht reizbar) versteckt sich nicht vor der Öffentlichkeit. Sie sucht nach magisch begabten Mädchen und ist deshalb in ständiger Konkurrenz mit Qabalyim, der Schule des Seienden Scheins und Khelbara ay Baburia sowie Shanada von Ben-Oni. Als ihre Erzfeinde betrachtet die Oberhexe und Porzellanmalerin jedoch den Wahrer der Ordnung, dessen Warnungen gegenüber hexischer Zauberei Asha zur Weißglut treiben, sowie Hexenschwestern, die erkennbar Menschen schaden wollen oder sich auf die Seite Dimionas gestellt haben. Asha ist zudem eine überzeugte Anhängerin des aranischen Matriarchats und glaubt, dass es besser wäre, wenn alle verantwortungsvollen Positionen in Aranien von Frauen besetzt wären. Sie mag die Mhaharani, den Mhaharan hält sie hingegen für einen Prahler.

Asha im Spiel: Die Schöne der Nacht kann Helden als Auftraggeberin begegnen, wenn es darum geht, herauszufinden, ob einige ihrer Mitschwestern Verbindungen zu Oroniern haben, oder um besondere Zutaten für eine neue Prozellanmischungen zu besorgen. Wer Asha und ihre Hexen jedoch bedroht, wird sie sich sehr schnell zu Feinden machen und muss sich darauf einstellen, von einem Hexenfluch getroffen zu werden.

❧ Shazarinja, Mutter der Skorpione Seite 114

Die Mutter der Skorpione (*1015 BF, 1,70 Schritt, schwarze, zu einem Pferdeschwanz mit Klinge zusammengebundene Haare, blaue Augen, mag Schmerzen, verachtet Männer) sieht sich als diejenige, die Dimiona von Zorgan aus den Niederhöhlen befreien wird. Zwar ist sie der Moghuli nie persönlich begegnet, aber alles, was sie über die Heptarchin gehört hat, führte dazu, dass sie Dimiona vergöttert. Shazarinja würde lieber sterben, als Oron, Belkelel oder ihre Angebetete zu verraten.

Shazarinja im Spiel: Shazarinja ist das Abbild der brutalen oronischen Foltermeisterin, die von Kind an durch Indoktrination zu den Lehren der Einen und Einzigen

getrieben wurde. Sie kann als Gegner im Hintergrund fungieren, ihre Skorpionschwestern den Helden zusetzen, oder als direkte Kampfbegegnung.

❧ Taref as'Sarjabaran, Wirt des Roten Kamels Seite 113

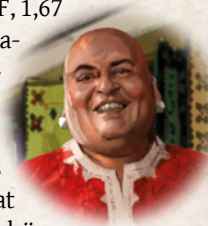
Der Wirt des Roten Kamels (*1007 BF, 1,67 Schritt, ursprünglich schwarze Haare, trägt aber Glatze, braune Augen, schwingt blumige Reden, traviagefällig, hasst Oron) spielt den freundlichen Gastgeber nicht – es ist sein inneres Wesen. Dennoch hat Taref einige Geheimnisse, die er gut hütet. Seinen Zustand als Eunuch hat er zwar längst akzeptiert, aber seinen Hass auf seine oronischen Peiniger, die dafür verantwortlich sind, hat er nie abgelegt. Er erinnert sich gut an den oronischen Magier Rasulan, der nicht nur bei seiner Verstümmelung dabei war, sondern sie zusammen mit Faviriol Krähenschwinge anordnete. Insgeheim sucht Taref nach Rasulan, um ihn zu töten.

Tarefs traviagefällige Art sorgt dafür, dass er sich um die Straßenkinder Zоргans kümmert und ihnen immer wieder Essen zukommen lässt. Aus Dankbarkeit arbeiten viele von ihnen als Boten oder Spitzel für den Eunuchen.

Taref as'Sarjabaran im Spiel: Taref kann der Auftraggeber für eine Queste der Helden sein, entweder für einen Zwischenmann, oder als direkter Klient. Neben dieser Tätigkeit ist Taref wegen seiner zahlreichen Kontakte eine Quelle vielfältiger Informationen. Er erfährt schnell durch die Straßenkinder Zоргans, was in der Unterwelt der Stadt vorgeht. Durch Teile seiner Familie erhält er Informationen aus Elburum und anderen Landesteilen, und durch seine Freundschaften zu illustren Gestalten wie verschiedenen Mondsilberräten, Radjaras und der Sphinx von Ras'Lamasshu kann der Eunuch ein wertvoller Verbündeter sein.

❧ Khelbara ay Baburia, Lehrmeisterin der Magie und Ex-Oroni Seite 112

Die oronische Magierin (*1007 BF, 1,72 Schritt, braune, zu einem Zopf gebundene Haare, grüne Augen, gutaussehend, tiefe Stimme, Schlangentätowierung), die von der Qabalya der Töchter Niobaras wegen einer Prophezeiung unter Beobachtung steht, glaubt selbst nicht daran, dass sie eine Nachfahrin des Magiergrafen ist und Aranien ins Unglück stürzen wird. Statt auf Prophezeiungen, konzentriert sie sich auf die Erforschung urtulamidischer Heilmagie und auf ihre Schülerinnen. Sie will Mitglied der Schwarzen Gilde werden, aber trotz aller Versuche ist dies bislang ohne Erfolg geblieben. Die Liste ihrer Feinde ist so lang, dass man damit ein Buch füllen könnte, an oberster Stelle stehen aber ihr Lehrmeister Rasulan und Kharibet III. Khelbara ist nach einem Nahtoderlebnis altersresistent und betrachtet Tsia seitdem als Schutzherrin. Noch weiß sie nichts von ihrer Alterslosigkeit, wird den Grund aber in den nächsten Jahren genauer erforschen.



Khelbara im Spiel: Khelbara kann den Helden als zwielichtige Verbündete begegnen, die gemeinsam Geheimnisse rund um Oron, die Qabalyim oder den Ilaristen lüften. Sollten die Helden jemanden suchen, der sich mit tödlichen Krankheiten, seltenen Giften oder der oronischen Lebensweisen auskennt, sind sie bei Khelbara an der richtigen Adresse.

Weitere Geheimnisse aranischer Meisterpersonen

🏹 **Mirjanna** ^{Seite 115} ist sich bewusst, dass sie schon bald eine geeignete Braut für ihren Sohn suchen muss. Sie hofft dabei auf eine Frau aus der Palmyrer Sippe al'Kira, aber sie ist bereit, zur Not auch die Tochter eines Fasarer Erhabenen oder eines palmyrischen Kriegsfürsten zu akzeptieren. Mirjanna hängt zudem heimlich der alten Fruchtbarkeitsgottheit Atvarya an und versucht deren Einfluss in Floesern zu mehren.

🏹 **Baymara Banazirsunni** ^{Seite 115} ermordete ihre eigene Mutter, um an die Macht zu gelangen. Sie sieht sich zum Herrschen bestimmt und strebt nach noch höheren Würden. Die Hochzeit mit Kharibet ist für sie ein Mittel zum Zweck und sie plant, in den nächsten Jahren ihren Ehemann zu vergiften, nachdem dieser ihr eine Erbin geschenkt hat.

🏹 **Deliah Alama** ^{Seite 116} ist schon seit Jahren süchtig nach Feuerschlick. Die meiste Zeit des Tages befindet sie sich in einem Rauschzustand, der ihr zwar Erkenntnis einbringt, sie aber handlungsunfähig macht. Zwar ist sie keine überzeugte Oroni, aber ihr wirrer Geist betrachtet Belkelel mittlerweile nur als die dunklere Seite der Göttin Rahja, wohingegen sie Levthan aufgrund seiner Hörner für den wahren Erzdämonen der Domäne Dar-Klajid hält. Deliah entsendet immer wieder Abenteurer, um alte Levthanskultstätten im Djerim Yalath-Gebirge zu untersuchen, damit die Wahrheit über den Schänder ans Tageslicht gebracht werde.

🏹 **Tulafef von Damaristan** ^{Seite 116} versucht Menschen, die während der Zeit des Oronischen Moghulats Schuld auf sich geladen haben, zu helfen. Er weiß, dass nicht jeder die Willensstärke hatte, sich gegen das Regime Dimionas aufzulehnen. Zudem ist Tulafef einer der wenigen Menschen, die um Dimionas und Eleonoras Seelenwanderung wissen, da er die Mhaharani nach der Rückkehr in ihren Körper behandelt hat. Er hat jedoch einen liturgischen Schwur geleistet, das Geheimnis zu wahren.

🏹 **Vater Rassin** ^{Seite 116} ist in Shanya verliebt, verschweigt ihr aber seine Gefühle. Er glaubt, dass er weder als Ehemann für eine Rahjani infrage kommt, noch als Gemahl einer Radjara würdig wäre. Vor Travia hat er jedoch den Eid geleistet, Shanya im Kampf gegen die Überreste Orons beizustehen und sie mit seinem Leben zu beschützen. Manchmal kommen beide Geweihten sich jedoch körperlich so nahe, dass es Rassin schwerfällt, ihr nicht zu gestehen, was er für sie empfindet. Meistens flüchtet er sich dann in Ausreden und wird ungehalten.

🏹 **Shila al'Aghra** ^{Seite 116} hat es persönlich getroffen, dass der Mhaharan sie nach vielen Jahren abgesetzt hat. Zwar war sie nie sonderlich glücklich als Herrscherin Goriens, aber sie hatte erwartet, dass Arkos sich dankbarer zeigen würde. Daraus ergibt sich, dass sie den König wenig dabei unterstützt, seine Rückeroberungspläne von Anchopal voranzutreiben. Shila ist mittlerweile sogar bereit zu akzeptieren, dass die Novadis weiterhin die Herren Anchopals bleiben, solange sie die Pilger in Ruhe lassen und sich nicht an den Tempeln vergreifen – was Maruban, der novadische Wesir der Stadt, bislang garantieren konnte.

🏹 **Lanzyber ibn Bastrabal** ^{Seite 118} würde es nie zugeben, aber König Arkos gehört nicht nur sein Khunchomer, sondern auch sein Herz. Der Mhaharan hat von der heimlichen Schwärmerei seines Rosenritters bislang nichts bemerkt und Lanzyber weiß, dass seine Gefühle nicht erwidert werden. Umso mehr möchte er Arkos seine Treue beweisen und nimmt jedes Risiko in Kauf. Seine Liebe hindert ihn jedoch nicht daran, kurze Affären mit Frauen und Männern zu führen, die ihm gefallen.

🏹 **Ishannah'al Kira** ^{Seite 118} spürt, dass mit dem zunehmenden Alter ihre Reflexe schlechter werden und ihr Körper auf die Anstrengung eines akrobatischen Kampfes immer schlechter reagiert. Ihr Lebenswerk, ihre Balayan-Schule, will sie für zukünftige Generationen erhalten und hat angefangen, eine geeignete Balayan zu suchen, die ihre Nachfolge antritt. Ihre Favoritin ist die Tochter einer Oronierin namens 🏹 **Jidabel al'Burashka** (*1019 BF, 1,66 Schritt, kurze schwarze Haare, grüne Augen, gute Manieren, jedoch leicht zu reizen). Der Makel ihrer Mutter sorgt jedoch dafür, dass Jidabel einen schweren Stand in Elburum hat und von vielen angefeindet wird.

🏹 **Tiros Artag „Der Aranische Fuchs“** ^{Seite 118} ist der meistgesuchte Räuber Aventuriens. Was die wenigsten wissen, aber was sich als Gerücht bereits herumgesprochen hat: Tiros ist im Jahr 1038 BF an Altersschwäche gestorben. Der Aranische Fuchs wäre aber nicht der Aranische Fuchs, wenn er nicht vorgesorgt hätte. Sein Enkel **Toris Artag** (*1020 BF, Mittelreicher, 1,83 Schritt, braune Haare, braune Augen, verehrt Phex, liebt das Kaiserhaus Gareth, verabscheut kaltherzige Adlige) wurde von ihm als offizieller Nachfolger benannt, der als neuer Aranischer Fuchs seinem Großvater nacheifert und Teile der Beute ebenfalls an arme Bauern verschenkt.

🏹 **Kashras** ^{Seite 118} Sippe, die seit Jahrhunderten im Djerim-Yalath-Gebirge lebt, hütet eine alte Grabanlage aus der Zeit der Magierkriege. Wer immer die Anlage untersuchen möchte, muss sich einer Prüfung unterziehen, damit er als Ferkina gilt und das Anrecht hat, sich dem Grab zu nähern. Zudem ist Kashra auf der Suche nach alten Artefakten, die mit Levthan in Verbindung gebracht werden.

🏹 **Yasmina saba-es-Sulef** ^{Seite 117} ist in ihrem Glauben und ihrer Persönlichkeit gefestigt, hat aber eine Schwäche für Rauschkräuter. Während mehrerer gemeinsamer

Abenteuer verliebte sie sich in die oronische Magierin Khelbara. Als Rahjageweihete ist es ihr aber so gut wie unmöglich, eine feste Beziehung zu führen und da sie die meiste Zeit des Jahres in Belhanka lebt, hat sie bislang ihren Wunsch verschwiegen.

🏹 **Harkan iban Sharkhan** Seite 118 plant, in den nächsten Jahren die Macht in Palmyramis zu übernehmen. Er verbündet sich mit Ferkinas, anderen Kriegsherren oder wer immer sich anbietet, stiftet Unruhe im Radjarat, lässt Handelszüge überfallen und Menschen in die Sklaverei entführen, bietet sich gleichzeitig Radjara Rashpatani als Beschützer an, der auf ihrer Seite steht. Ab und an tötet er einige seiner Verbündeten, um zu beweisen, dass er Lösung (und Anfang) aller Probleme ist. Rashpatani betrachtet er nicht nur als Werkzeug, sondern begehrt sie leidenschaftlich und ist zudem von ihren politischen Fähigkeiten beeindruckt.

🏹 **Rafan ibn Hamach** Seite 118 verfügt seit Jahren über einen Golem, der einst von Echsenwesen erschaffen wurde. Für kurze Zeit kann er seinen Geist in diesen Golem übertragen. Noch fehlt ihm eine Formel, mit der er diesen Zustand dauerhaft herbeiführen kann, aber er beauftragt immer wieder Helden, die an den anderen Erben der Gräber vorbei Nachforschungen für ihn betreiben.

🏹 **Seleminscha saba Khorenis** Seite 118 sieht in den Prophezeiungen der Niobara, insbesondere in den nur spärlich vorhandenen Zorganer Fragmenten, eine große Bedrohung auf Aranien zukommen. Sie ist sich noch nicht sicher, aus welcher Richtung sie kommt, aber sie vermutet entweder, dass eine andere Qabalya (etwa die Nachtwinde) einen Plan verfolgen, der die ganze Welt verändern wird, oder dass Khelbara oder Rasulan wirklich die Nachfahren der Prophetin und des Magiergrafen von Edas sind – und damit höchstwahrscheinlich eine Katastrophe auslösen können, wenn man sie nicht unter Kontrolle bringt.

🏹 **Fadima Dschalefsunni** Seite 117 birgt ein Geheimnis, dass man der Rechtsgelehrten kaum zutrauen würde. Sie ist die Magisterin der Magister der Arania-Kirche und somit die ranghöchste Ilaristin dieser Gruppierung. Ihr Ziel ist es, in den nächsten Jahren das aranische Königshaus durch Verleumdungen zu schwächen, mehr Anhänger zu gewinnen und die Geweihten in Aranien durch Intrigen in Verruf zu bringen.

🏹 **Marwamir von Revennis** Seite 116 gilt als strahlender Held Araniens. In seiner Jugend hat Marwamir jedoch unbeabsichtigt ein Verbrechen begangen, das ihn noch heute in seinen Erinnerungen verfolgt. Er transportierte als Geleitschutz einen Händler ins Yalajad, ohne zu erahnen, dass dieser Waffen und ein dämonisches Artefakt zu einer oronischen Kontaktfrau bringen wollte. Marwamir erfuhr später, dass mit dem Artefakt die Rotmäntel ein ganzes Dorf in Elburien auslöschten. Noch immer hat Marwamir sich sein Versagen nicht verziehen und er sucht nach dem Händler und Schuldigen an dem Massaker.

🏹 **Lajella Kalefsunni** Seite 117 wurde von den Töchtern Niobaras beauftragt, ein Auge auf Khelbara zu haben. Die Töchter Niobaras sind sich immer noch uneins, ob die ehemalige Oronierin eine Nachfahrin von Niobara von Anchopal und des Magiergrafen von Edas ist und welche Konsequenzen dies hat. Einige Mitglieder der Qabalya vermuten, dass Khelbara der Schlüssel für ein verheißendes, neues Zeitalter ist. Andere glauben, dass sie der Untergang für Aranien sein wird und ausgeschaltet werden muss. Lajella soll all ihre Handlungen dokumentieren, sodass die Ordensoberinnen entscheiden können, was mit Khelbara passieren soll. Lajella, die mit Khelbara eine Freundschaft pflegt, ist sich nicht sicher, ob ihre eigene Qabalya das richtige tut. Hinzu kommt, dass Lajella sich in Khelbara verliebt hat. Sie gesteht sich diese Tatsache nicht ein und lenkt sich mit ihrer Arbeit als Sterndeuterin ab. Auf Yasmina saba-es-Sulef reagiert sie eifersüchtig.

🏹 **Matakor** Seite 117 gilt als der mächtigste Korgeweihete in Aranien. Obwohl seine Loyalität dem Schwarzen Mantikor gehört, interessiert sich Matakor für einige urtulamidische Schriften, die nahelegen, dass Kor noch einen stiergestaltigen Bruder hat, der Ragh genannt wurde. Matakors Spurensuche bringt immer wieder Verweise auf Brazoragh, Rur und Gyor, Raschtul und eine Wesenheit namens Karlagh hervor. Als geradliniger Mensch berichtet er häufig Telash von seinen Funden und es kommt zwischen beiden gelegentlich zu Glaubensstretereien. Dies hindert Matakor jedoch nicht daran, immer wieder Helden auszusenden, um weitere Bruchstücke des Rätsels um Ragh zu sammeln.

🏹 **Alaya el-Sulchama** Seite 118 profitiert von einem Geheimnis ihrer Familie. Ihr Ahn Kadiz el-Sulchaman war nur ein mäßig begabter Kämpfer der Baburiner Akademie, allerdings sah er nicht in Rondra seine Schutzpatronin, sondern in Phex. Er stahl häufig Einnahmen der Kriegerakademie und übergab sie dem Phextempel. Seit dieser Zeit sind die el-Sulchamans von Glück verfolgt. Sie überleben selbst die gefährlichsten Situationen halbwegs unbeschadet. Und auch Alaya ist vom Schicksal begünstigt und konnte sich bislang aus noch jeder tödlichen Situation retten – ein Umstand, der sie leichtsinnig macht und zu unklugen Schicksalsherausforderungen inspiriert.

🏹 **Nestario Daneios** Seite 117 hat sich in den letzten Monaten intensiver mit dem ihm anvertrauten Rosengarten beschäftigt. Seine Erforschung der einzelnen Rosenschinne führte zu manchem erotischen Abenteuer, aber viel denkwürdiger war die Begegnung mit **Sisira**, einem besonderen Exemplar der Gattung, in den er sich verliebte und dessen Rosenstrauch er ausgrub. Nestario ist sich bewusst, dass dies gegen den Willen des Dschinns war, er schämt sich deswegen, versteckt seinen Liebhaber in seinem eigenen Zimmer vor der Öffentlichkeit. Der unsterbliche, geuldige Sisira ist Nestario nicht wirklich böse, da er weiß, dass er Nestario überleben und irgendwann entkommen wird, aber er vermisst seine Freunde im Garten.

Generische Meisterfiguren

An dieser Stelle stellen wir dir drei unterschiedliche Gegner vor, auf die du als Zufallsbegegnung oder nach Bedarf zurückgreifen kannst. Der Erfahrungsgrad der Gegner liegt bei *Erfahren*. Wie bei allen Kulturschaffenden erhalten die vorgestellten Gegner die Erfahrungsgradaufsätze *Kompetent* und *Meisterlich*. Diese Werte gelten dann anstelle der Werte des durchschnittlichen Grundgegners.

Diebin

In den Städten Araniens kann eine geschickte Diebin jeden Tag genug Beute machen, um zu überleben. Die Geldkatzen der unachtsamen Besucher aus dem Mittelreich sind keine Herausforderung für sie und einer erfahrenen Beutelschneiderin gelingt es sogar, einen aranischen Basarhändler zu bestehlen. Die Diebin arbeitet entweder allein, hat einen Partner, der sie bei ihren Streifzügen begleitet, oder ist Mitglied einer phexgefälligen Diebesbande, die in allen großen Städten des Mharanyats ihr Unwesen treiben. Zwar flieht sie lieber als zu kämpfen, aber wenn sie in die Enge getrieben wurde, ist die Diebin durchaus in der Lage, sich zu verteidigen – notfalls auch mit ihren Fäusten.

Diebin (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/13/14 KL 11/11/11 IN 13/13/13 CH 13/13/13
FF 14/15/16 GE 14/15/16 KO 11/11/11 KK 11/11/11

LeP 27/29/32 AsP – KaP – INI 15/16/17+1W6

AW 8/9/10 SK 1/1/1 ZK 1/1/1 GS 8

Waffenlos: AT 11/12/14 PA 7/8/8

TP 1W6/1W6+1/1W6+2 RW kurz

Dolch: AT 11/12/14 PA 7/8/8

TP 1W6+1/1W6+2/1W6+3 RW kurz

Schwerer Dolch: AT 11/12/14 PA 6/7/7

TP 1W6+2/1W6+3/1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Flink, Fuchssinn, Unscheinbar / Arm, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Kleptomanie, Spielsucht)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte I, Kampfreflexe I, Präziser Stich I, Schnellziehen Verbessertes Ausweichen I / Finte II, Kampfreflexe II, Präziser Stich II, Verbessertes Ausweichen II / Verbessertes Ausweichen III

Talente: Betören 3/5/8, Einschüchtern 2/4/6, Gasenwissen 7/10/14, Körperbeherrschung 8/12/16, Kraftakt 6/8/10, Menschenkenntnis 5/7/9, Schlösser knacken 7/11/15, Schwimmen 6/8/10, Selbstbeherrschung 6/7/8, Sinnesschärfe 5/9/13, Taschendiebstahl 9/12/16, Überreden 6/9/12, Verbergen 9/12/16, Verkleiden 6/9/12, Willenskraft 4/6/8

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ferkina

Wilde Ferkinas bedrohen Aranien schon seit Jahrhunderten. Insbesondere in den Radjaraten Palmyramis und Elburien geht eine ständige Gefahr von ihnen aus. Auf der Elburischen Halbinsel leben vor allem im Djerim Yalath-Gebirge Ferkinasippen, von denen viele während des Oronischen Moghulats dort siedelten, um als Söldner und Krieger dem Orden des Gehörnten Gottes zu dienen. Im Westen von Palmyramis haben die Aranier es vor allem mit den Stämmen aus dem Raschtulswall zu tun, allerdings muss man hier die Kämpfer der Adhira-janim im Besonderen nennen, die zu großen Teilen von Ferkinas abstammen und deren Sitten nur wenig angepasster sind als die der Stämme des Gebirges.

Ferkina (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/14/15 KL 10/10/10 IN 12/12/12 CH 11/11/11
FF 13/13/13 GE 13/13/13 KO 14/15/16 KK 14/14/15

LeP 32/36/40 AsP – KaP – INI 13/14/14+1W6

AW 7/7/7 SK 1/1/1 ZK 2/2/2 GS 8

Waffenlos: AT 13/16/18 PA 8/9/10 TP 1W6/1W6/1W6+1 RW kurz

Dolch: AT 11/14/16 PA 6/7/8 TP 1W6+1/1W6+1/1W6+2 RW kurz

Keule: AT 13/16/18 PA 7/8/9 TP 1W6++3/1W6+3/1W6+4 RW mittel

Dschadra: AT 13/16/18 PA 7/8/9 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+5 RW lang

Kurzbogen: FK 11/13/15 LZ 1 TP 1W6+4/1W6+4/1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind Hohe Lebenskraft, Hohe Zähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Streitsucht, Unheimlich, Vorurteile (vor allem Nichtferkinas), Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Berittener Kampf, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I / Berittener Schütze, Sturmangriff / Hammerschlag, Wuchtschlag II, Zu Fall bringen

Talente: Einschüchtern 8/12/16, Körperbeherrschung 8/12/16, Kraftakt 9/12/15, Reiten 10/12/14, Schwimmen 6/8/10, Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnesschärfe 7/9/11, Verbergen 7/10/13, Willenskraft 4/6/8

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger / 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Hexe (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/13/14 KL 12/12/12 IN 14/14/15 CH 14/15/16

FF 13/13/13 GE 12/12/12 KO 12/12/12 KK 10/10/10

LeP 27/29/32 AsP 34/38/42 KaP – INI 13/13/13+1W6

AW 6/6/6 SK 2/2/2 ZK 1/1/1 GS 8

Waffenlos: AT 10/11/13 PA 6/6/7 TP 1W6/1W6/1W6
RW kurz**Dolch:** AT 10/11/13 PA 6/6/7 TP 1W6+1/1W6+1/1W6+1
RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: individuell, typisch sind: Zauberer / Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Rachsucht) und Schlechte Eigenschaften (Verwöhnt)**Sonderfertigkeiten:** Flugsalbe, Tradition (Hexen), Vertrautenbindung**Talente:** Betören 7/10/13, Einschüchtern 3/6/9, Fliegen 7/10/13, Körperbeherrschung 4/6/8, Kraftakt

2/4/6, Magiekunde 5/7/9, Menschenkenntnis 5/7/9, Schwimmen 6/8/10, Selbstbeherrschung 6/7/8, Sinnesschärfe 5/7/9, Überreden 5/7/9, Verbergen 7/10/13, Willenskraft 5/8/11

Zauber: individuell, z. B.: Aranische Rasur, Duft; Große Gier 6/9/12, Harmlose Gestalt 5/6/7, Hexengalle 6/8/10, Hexenkrallen 4/7/10, Hexenspeichel 6/8/10, Katzenaugen 6/8/10, Levthansfeuer 7/10/13, Odem Arcanum 4/6/8, Satuaris Herrlichkeit 5/10/15, Zauberschnurren 6/8/10**Hexenflüche:** Beute! 7/9/11, Hexenschuss 8/10/12, Pech an den Hals wünschen 8/11/14, Unfruchtbarkeit 7/9/11**Kampfverhalten:** individuell**Flucht:** Verlust von 50 % der LeP**Schmerz +1 bei:** 20 LeP, 14 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger / 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger**Hexe**

In Aranien genießen die Töchter Satuaris einen guten Ruf und verstecken sich nur selten hinter der Fassade einer Kräuterfrau oder einer Sterndeuterin. Obwohl viele Hexen angesehene Persönlichkeiten sind, gibt es auch unter ihnen Anhängerinnen Orons oder finstere Zauberinnen, die nur an ihren eigenen Vorteil denken.

Am häufigsten wird man in Aranien auf die Schönen der Nacht treffen, die mit ihren Katzenvertrauten den Luxus der Städte genießen. Eine Variante stellt die Pardelhexe dar, die die Wildnis Goriens oder der aranischen Steppen bevorzugt. Auch Schlangenhexen und Seherinnen von Heute und Morgen mit ihrem Rabenvertrauten sind häufig anzutreffen, während Hexen anderer Schwesternschaften seltener vorkommen.

Abenteuer im Dornenreich

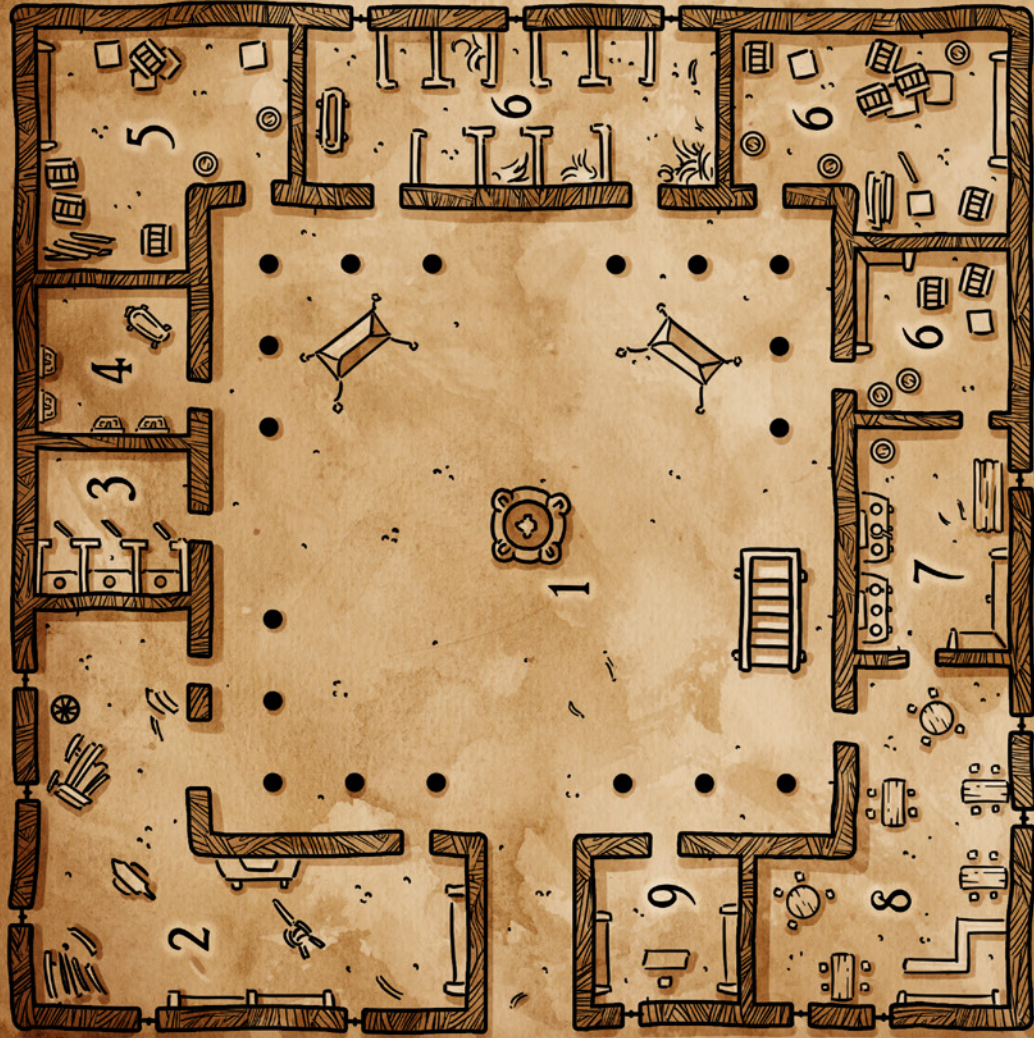
Heldenwerk in Aranien

Die Suche nach den Sternen: Die Mada Basari wissen mittlerweile über den Verbleib eines Artefaktes aus Sybias Nachlass Bescheid. Ein wertvoller Mondsilberring aus der Gründungszeit des Königinnenreiches Haranija, dem magische Kräfte nachgesagt werden, fiel wie viele andere Artefakte vom Sternenhimmel, wo Sybia ihn mithilfe einer Phexlilturgen versteckt hatte. Der Ring ist jedoch im von Novadis besetzten Goriens niedergegangen, sodass die Mada Basari auf die Unterstützung von Helden angewiesen ist, um den magischen Gegenstand zu bergen. Zu ihrem Unglück wurde der Ring, der in der Nähe von Muzmakhand herunterkam, von einer novadischen Bäuerin gefunden und an einen Finger gesteckt. Die Novadi wird ihn nicht freiwillig wieder hergeben, da sie durch die Macht des Rings die Stärke einer Ogerin erlangt hat.

Eine Braut für den Sohn: Die stolze Harani Njumola sucht für ihren entscheidungsunwilligen Sohn Shamir eine Braut. An den Hängen des Raschtulswall lebt in einem kleinen Dorf ein alter Freund Njumolas, der Haran Zulek. Seine Tochter Parisha ist für Njumola genau die richtige: klug, hübsch und willensstark. Die Harani beauftragt die Helden, zu Parisha zu reisen und sie zu

ihrem Bräutigam zu eskortieren. Schutz ist für die junge Frau dringend notwendig, denn auch der ferkinablütige Adhiraja Dscherek hat es auf sie abgesehen und wird versuchen, gemeinsam mit seinen Reitern den Helden die Braut zu rauben. Sollte es den Helden gelingen, Parisha und Njumola zu vereinen, werden sie feststellen, dass beide nicht nur Sympathie füreinander empfinden, sondern sich perfekt ergänzen.

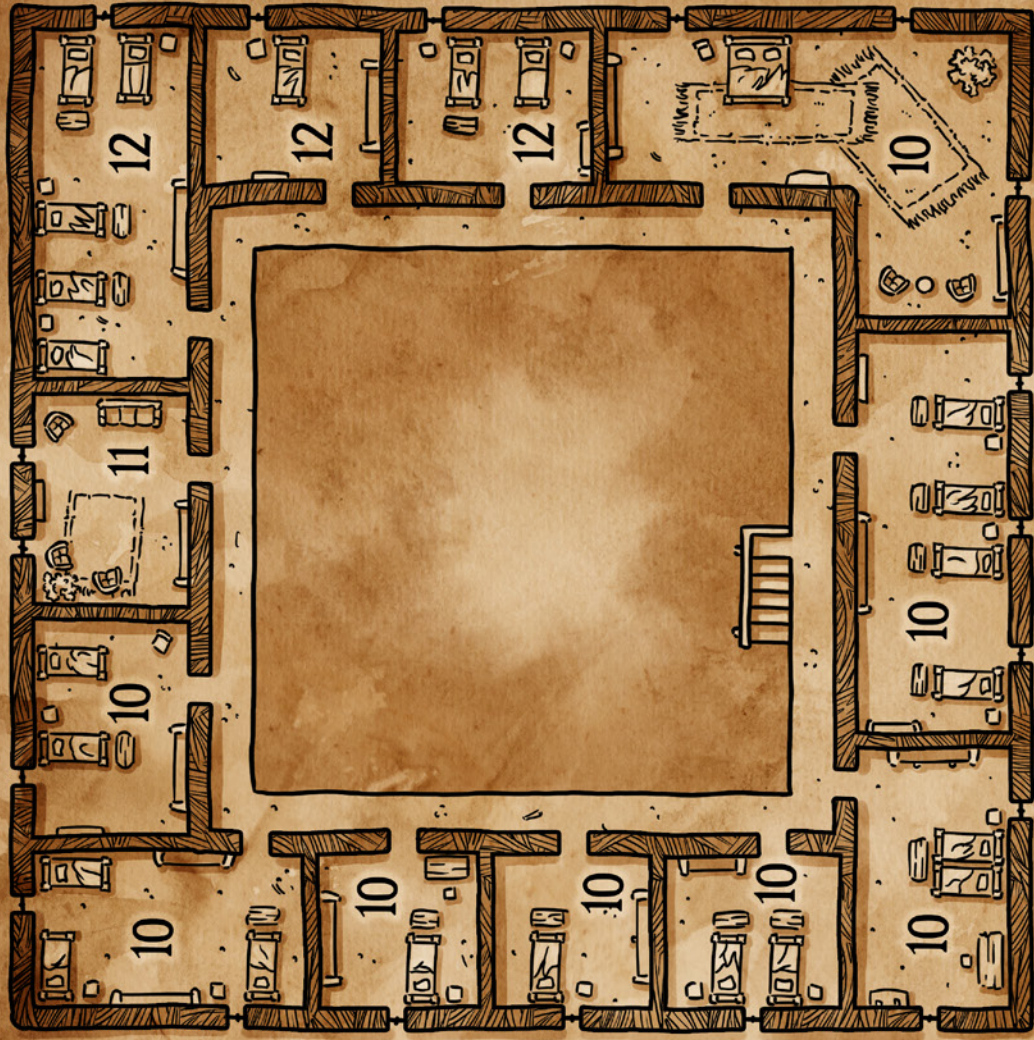
Der Spiegel aus Mondsilber: Methellessa ya Comari (siehe Seite 109) führte in ihren jüngeren Jahren ein abenteuerliches Leben. Aus dieser Zeit stammt ein magisches Artefakt, das sie erschuf: ein kleiner Handspiegel aus Mondsilber. Der Spiegel zeigt die Person, die sich in ihm spiegelt nicht nur in einer beschönigenden Weise, sondern macht zugleich auch wohlklingende Komplimente. Leider verlor Methellessa den Spiegel bei einem ihrer Abenteuer, doch sie hörte Berichte von einem befreundeten Händler, dass der Spiegel sich mittlerweile in den Händen Rahalas, der Tochter Sultan Hasrabals, befindet. Die Magierin schickt die Helden deshalb aus, um in den Anchopaler Sultanspalast einzudringen und Rahala den Spiegel abzunehmen.



Die Karawanserei

ERDGESCHOSS:

- 1 Innenhof
- 2 Wagnerei und Hufschmiede
- 3 Latrine
- 4 Bad
- 5 Lager
- 6 Stall
- 7 Küche
- 8 Taverne
- 9 Verwaltung



OBERGESCHOSS:

- 10 Gästezimmer
- 11 Aufenthaltsraum
- 12 Bedienstetenzimmer



DAS DORNENREICH – ARANIEN UND DAS ERBE DES MOGHULATS

Die märchenhaften Städte des Dornenreiches sind die Heimat phexgefälliger Händler, scharfsinniger Stern-deuterinnen und geheimnisvoller Qabalya-Sekten, die um Macht und Einfluss am Hofe der Rosenherrscherin ringen.

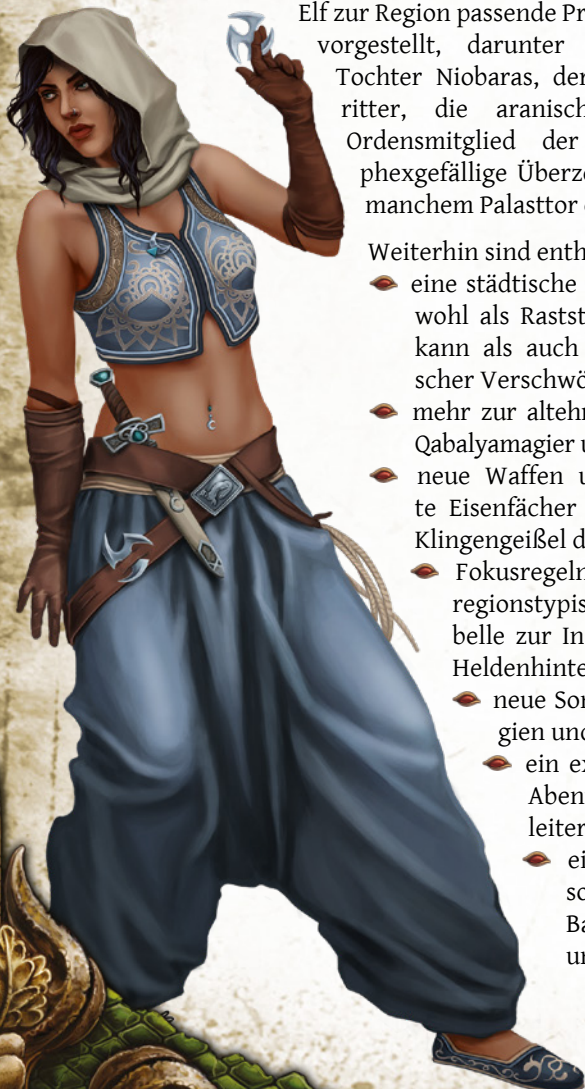
Mit dieser Regionalspielhilfe erhältst du ergänzendes Hintergrundmaterial zum Mhaharanyat Aranien. Die Reise durch das Königreich führt dich von den schlangen-verseuchten Mangrovensümpfen des Yalaiad, über die Gorische Steppe Südaraniens und die fruchtbare Hügellandschaft von Palmyramis, bis zu den prachtvollen Palästen Zorgans, der mondsilbernen Hauptstadt des Mhaharanyats.

Das wohlhabende Aranien muss sich jedoch zahlreicher Gefahren erwehren. Ferkinastämme im Westen des Königreiches sind ebenso eine Bedrohung, wie die novadischen Eroberer aus dem Süden. Unter der Oberfläche gären Verschwörungen geheimer Zirkel und Bünde, die ihre eigenen Pläne verfolgen und immer wieder müssen sich die Aranier mit den Schrecken der Vergangenheit auseinandersetzen.

Elf zur Region passende Professionen werden vorgestellt, darunter die verschwiegene Tochter Niobaras, der abenteuerliche Rosenritter, die aranische Kriegerin und das Ordensmitglied der Mada Basari, dessen phexgefällige Überzeugungskraft die Tür zu manchem Palasttor öffnet.

Weiterhin sind enthalten:

- eine städtische Karawanserei, die sowohl als Raststätte für Helden dienen kann als auch als Abenteuerschauplatz oronischer Verschwörungen
- mehr zur altherwürdigen Tradition der verschiedenen Qabalyamagier und den lebenslustigen Majunatänzern
- neue Waffen und Rüstungen, darunter der elegante Eisenfächer der Balayanim oder die abscheuliche Klingengeißel der Oronis
- Fokusregeln zu Wesenszügen, die deinen Helden regionstypisches Flair verleihen sowie eine Tabelle zur Inspiration oder zum Auswürfeln deines Heldenhintergrundes
- neue Sonderfertigkeiten, Zauber, Rituale, Liturgien und Zeremonien
- ein extra großes Kapitel mit Mysterien und Abenteueraufhängern speziell für den Spielleiter
- eine beiliegende Karte der Region (A3) sowie im Buch Stadtpläne von Zorgan, Baburin, Elburum, Palmyrabad, Anchopal und Llanka



www.ulisses-spiele.de

US25115PDF