

AVENTURIEN

IM BAHP DES DIAHAPTEP

DAS DIAHAPTEPE SVLTAPAT VND ANGRENZENDE GEBIETE

DIE LANDE DER TVLAMIDEN IN DEN DVNKPEN ZEITEN

Das Schwarze Auge

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!

AVENTURIEN

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



BOXENREDAKTION

ULI LINDNER

GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

GERO EBLING, ULI LINDNER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

PRODUKTION

MARIO TRUANT

COVERBILD

MARCUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, TRISTAN DEPECKE,
EVA DÜNZINGER, HORVY, INA KRAMER,
TOMIEK SCHUKALLA, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ

KARTEN & PLÄNE

GERO EBLING, DANIEL JÖDEMANN

Inhalt der Box:

Buch 1: Schatten über Bosparan
Buch 2: Im Bann des Diamanten
Buch 3: Ordnung ins Chaos
Buch 4: Helden der Geschichte
Buch 5: Ein Hauch von Untergang
Karte 1: Zwei große antike Weltkarten
Karte 2: Bosparan / Khunchom, Elem
Karte 3: Bey-el-Unukh, Yol-Fassar / Havena, Gareth

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-940424-69-3

Unterstützt den Verlag, kauf die Werke auch!



IM BANN DES DIAMANTEN

DAS DIAMANTENE SULTANAT UND
ANGRENZENDE GEBIETE

REDAKTION:
ULI LINDNER

Mit Beiträgen von
GERO EBLING, MATTHIAS FREUND, CHRIS GOSSE, MARTIN JOHN,
KATHRIN LIEB, ULI LINDNER, OLAF MICHEL, ELIAS MOUSSA,
STEFAN REICHARDT, LARS REIßIG UND MARK WACHHOLZ

Mit Dank für Ideen, Anregungen und Kritik an
ANDI AIGNER, MAGNUS ERPING, CARSTEN FRITZ, FRANZ JANSON,
ANDREE HACHMANN, DANIEL JÖDEMANN, LENA KALVNER, STEFAN KÜPPERS,
ULRICH LANG, MICHAEL MASBERG, JÖRG RADDATZ, RALF D. RENZ,
DANIEL SIMON RICHTER, THOMAS RÖMER, CHRISTIAN SABENSCHIEDT
UND EIKE WENDLAND



[Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!](#)

INHALT

VORWORT.....	5
DIE DUNKLEN ZEITEN IM ÜBERBLICK	6
Das Spiel in den Dunklen Zeiten	6
Gesellschaft und Kultur im Überblick	8
Wissenschaft, Forschung und Gelehrsamkeit	8
Die Magie der Dunklen Zeiten	16
Die Glaubenswelt der Dunklen Zeiten	20
DIE GESCHICHTE DER DUNKLEN ZEITEN	25
Vor den Dunklen Zeiten	25
Im Sog des Chaos – die frühen Dunklen Zeiten (564 bis 477 v.BF)	28
Entdeckerdrang und fremde Kulturen	30
In dunkelsten Zeiten (477 bis 300 v.BF)	33
Große Kriege am Ende der Dunklen Zeiten (300 bis 162 v.BF) ..	37
Ausklang: Aventurien nach den Dunklen Zeiten	40
IM REICH DES ALTEHRWÜRDIGEN – DAS DIAMANTENE SULTANAT.....	42
Eine alte Hochkultur	42
Gottgleiche und Dienervölker – Herrschaft und Verwaltung	50
Das Sultanat Khunchom	55
Die Satrapie Fassar	58
Das Sultanat Al'Gûriya	61
Das Sultanat Thalusa	63
Die Wüste Khôm	66
Kontakte ins Riesland	68
Khunchom – Die Diamantene	69
JENSEITS DES DIAMANTENEN SULTANATS.....	80
Haraniya – Das Land der Herrscherinnen	80
Das Königinnenreich Alhanien	86
Das Emirat und Großsultanat Elem	99
Elemiten im Feuermeer	106
Die Stadt Elem	107
Nachtblaue Tiefen: Wahjad	112
Das Emirat Al'Mada – das Land des Mondes	113
AM WELTENRAND – DER FERNE PORDEN, SÜDEN UND OSTEN	117
Jenseitige Wildnis – Der höchste Norden	117
Dampfende Dschungel – Der tiefste Süden	120
Geistertänze und Blutkrieger – Das Reich der Wudu	128
Ferne Inseln und fremde Küsten	138
Echsen – Der uralte Feind	143
STADTPLAN VON KHUNCHOM	148
STADTPLAN VON ELEM	150
GLOSSAR	152





VORWORT

Wenn sie dieses Vorwort lesen, dann betreten Sie zumindest für Das Schwarze Auge Neuland, genau wie es uns Autoren bei der Erstellung dieser Box ging. Noch nie zuvor wurde eine historische Epoche für den Spieltisch aufbereitet, bisher war die detailreiche Geschichte des aventurischen Kontinents stets nur Kulisse und schmückendes Beiwerk der aktuellen Zeitlinie. Doch ist es keineswegs so, als wäre diese Box gänzlich revolutionär, denn schon immer fußte eine Vielzahl der Abenteuer für das aktuelle Aventurien auf der reichhaltigen Historie der fiktiven Welt. Doch wurde die Geschichte immer nur so weit beleuchtet, wie man es für den Plot benötigte, wurden die Ereignisse genau so erzählt, wie es für die Umsetzung der eigenen Ideen nötig war. Und 25 Jahre schienen die DSA-Spieler damit auch sehr zufrieden zu sein. Warum also diese Box? Und viel wichtiger, warum aus allen Epochen der aventurischen Geschichte ausgerechnet die Dunklen Zeiten?

Nun, die aventurische Vergangenheit bietet wie ich bei der Lektüre zahlreicher Publikationen festgestellt habe, eine reichhaltige Auswahl an Ereignissen, die man am liebsten selbst am Spieltisch erleben möchte. Gerade Geschichten, die im aktuellen und sehr dicht beschriebenen Aventurien kaum möglich scheinen haben in der Historie ausreichend erzählerischen Platz, um sich entfalten zu können. Eine Riesin töten? Expeditionen in völlig unbekannte große Gebiete des aventurischen Kontinents starten? Einen gottgleichen Herrscher stürzen und seinen Platz einnehmen? All dies ist heute nur schwerlich möglich, wenn man nicht den kompletten Hintergrund zurechtbiegen möchte, wenn man aber in der Vergangenheit spielt hat man nur wenige einschränkende Rahmendaten und kann sich ansonsten voll entfalten. Als also auf dieser Basis erstmal der Gedanke gereift war, eine Historienbox in Angriff zu nehmen, fiel die Wahl fast von selbst auf die fast 500 Jahre umfassenden Dunklen Zeiten, denn kaum eine aventurische Epoche bietet derart viel Abenteuerpotential und gleichzeitig ein gegenüber dem heutigen Spiel so deutlich andere und faszinierende Spielwelt.

Zwei Großreiche mit deutlich antikem Anstrich, die nur losen Kontakt haben. Die Kulturkreise sind deutlich voneinander getrennt und nur Helden sind echte Grenzgänger, die fremde Kulturen kennen lernen können. Gleichzeitig sind weite Teile des Kontinents kaum bekannt und müssen erst unter Gefahren erforscht werden, während Orks, Goblins und allerlei Bestien das Leben des Abenteurers erschweren. Gleichzeitig steht die Magie in einer heute ungekannnten Blüte und ist gleichzeitig von einer fremdartigen Faszination durchdrungen. Trennlinien sind schärfer und der Horizont eines jeden Bewohners des Kontinents reicht nur soweit, wie er zu reisen gewillt ist. Kurz gesagt: es ist eine düstere und wilde Zeit, eine Zeit für Helden.

Doch genug der Vorrede, denn die Vorzüge der Dunklen Zeiten werden sie in diesem und den weiteren Heften der Box schon noch selbst entdecken. Dabei gibt dieses Heft einen grundsätzlichen Überblick über die Dunklen Zeiten und beleuchtet darüber hinaus die Lande der Tulamiden und der angrenzenden Gebiete. Das Bosparanische Reich der Guldenländer hingegen wird im

Heft **Schatten über Bosparan** beschrieben. In **Ordnung ins Chaos** finden Sie sämtliche nötigen Regelanpassungen für das Spiel in den Dunklen Zeiten, die vollumfänglich auf den erweiterten Regeln der Wege-Bände beruhen. Komplettiert wird die Box von der Abenteuer-Anthologie **Helden der Geschichte**, dem Kurzgeschichtenheft **Ein Hauch von Untergang** sowie umfangreichem Kartenmaterial.

Die Tulamiden, deren Lande hier beschrieben sind, erleben in den Dunklen Zeiten ein stetes auf und ab. Die Hochkultur der Ureinwohner des Kontinents traf mit dem Reich der Guldenländer bereits vor den Dunklen Zeiten erstmals auf einen ernsthaften Konkurrenten, was auch das Selbstverständnis der Tulamiden nachhaltig erschüttert. Das Diamantene Sultanat geht zunächst einer Phase des Niedergangs entgegen, erlebt aber auch durch die Hinwendung zu alten echsischen Geheimnissen wieder eine Hochphase – nur um anschließend noch tiefer zu fallen. Randgebiete lösen sich vollends vom ehemals so starken Griff aus Khun-chom, seien es nun die 'Hexenweiber' aus Alhanien, das Land der Herrscherinnen Haranija oder das tief verdorbene Emirat und spätere Großsultanat Elem. Und auch jenseits der Grenzen der von Tulamiden besiedelten Lande gibt es Bewegung, so steigen etwa die blutsaufenden Wudu zu einer Macht im Süden auf und sehnen sich Echsen und maritime Rassen nach ihrer alten Größe. Tauchen Sie mit diesem Heft ein in die faszinierende und fremdartige Welt des aventurischen Ostens und Südens und gestalten Sie das Antlitz der Welt in den Dunklen Zeiten mit!

Ein paar Worte zur Benutzung seien dabei vorweg noch gesagt, bevor wir Sie in die Dunklen Zeiten eintauchen lassen: Wir haben uns für diese Box entschieden, bei vielen Orten und anderen geographischen Begebenheiten nicht die aktuellen Namen im Fließtext zu benutzen, sondern die alten Formen. Dies betrifft jedoch vor allem die Regionen des Bosparanischen Reiches, wo wir uns als Vorbild für das dort gebräuchliche Bosparano am irdischen Latein orientiert haben. Für die Tulamidenlande haben wir nur an einigen Stellen leichte Änderungen vorgenommen und uns ansonsten an die gebräuchlichen Namen gehalten – denn während viele Leser mit lateinisch angehauchten Namen noch etwas anfangen können, wäre dies bei alt-mesopotamischen Namen wohl anders gewesen. Um die Orientierung zu erleichtern, finden sie am Ende dieses Buches einen Glossar, in dem die dennoch auftauchenden altertümlichen Begriffe und ihre moderne Entsprechungen angegeben sind. So sollten leichte Benutzbarkeit und verändertes Flair sich in ausreichender Balance befinden.

Weiterhin wird Ihnen sicherlich auffallen, dass wir für Ereignisse der Dunklen Zeiten trotz des langen Zeitraums jener Epoche durchgehend das Präsens benutzen. Wenn in diesem Buch etwas in der Vergangenheitsform steht, dann ist es vor den Dunklen Zeiten geschehen, für die seltenen Verweise auf die Zukunft wird das Futur benutzt. Denn schließlich ist für Helden der Dunklen Zeiten ihre eigene Epoche die Gegenwart.

Uli Lindner, Köln im August 2010



DIE DUNKLEN ZEITEN IM ÜBERBLICK

Als die Dunklen Zeiten kennen die Aventurier späterer Zeiten eine wechselhafte Epoche, die mit dem Tod Fran-Horas' 564 v.BF beginnt und erst mit der Thronbesteigung Brigon-Horas' über 400 Jahre später im Jahre 162 v.BF. Diese Zeit ist gekennzeichnet durch den Niedergang der beiden bestimmenden menschlichen Reiche des Kontinents: Das **Bosparanische Reich** liegt nach der grausamen Dämonenschlacht vor Gareth ausgeblutet darnieder und wird von marodierenden Ork- und Goblinbanden sowie aufständischen Heerführern erschüttert. Auch das zweite große Reich, das **Diamantene Sultanat**, befindet sich in Auflösung. Die Macht der Sultane schwindet, wie ihre Prunksucht und Entrückung von der 'realen Welt' steigt. Gerade die Außengebiete beider Lande erlangen zunehmend Unabhängigkeit von der einst starken Zentralmacht, doch setzt hier auch der Zerfall am stärksten ein, während sich in den Kernlanden die Oberschicht nie gekannter Dekadenz hingibt. Das einfache Volk muss um sein Überleben kämpfen und gilt den Herrn oft wenig mehr als das Vieh auf den Weiden. Während vor allem die bosparanischen Nordprovinzen und das tulamidische Hinterland von dieser Verarmung betroffen sind, gelingt es beispielsweise dem **Königinnenreich Alhanien** oder dem **Emirat Elem** ihre Unabhängigkeit auszubauen. Während erstere auf starken Götterglauben und die Kraft der Gemeinschaft setzen, erlangt Elem seine Macht vor allem durch Skrupellosigkeit und finsterste Rücksichtslosig-

keit. Auch die **Wudu** der südlichen Dschungel schicken sich an, ihren Machtbereich auszudehnen und ganze Völkerschaften ihrem Gott Visar zu opfern.

Zum Umgang mit Meisterinformationen

In den Hintergrundbüchern dieser Box (neben diesem Buch auch der Band **Schatten über Bosparan**) werden Meisterinformationen nicht gesondert gekennzeichnet, da gar nicht absehbar ist, welche Ereignisse sie zur Handlung ihrer eigenen Kampagne auswählen möchten. Überlegen Sie daher am besten gut, welche Kapitel sie Ihren Spielern daher vielleicht nicht zugänglich machen wollen, wie etwa das Geschichtskapitel in diesem Band – oder aber sie vertrauen einfach auf die Fähigkeit ihrer Spieler, Helden- von Spielerwissen zu trennen. Denn meist sind in den Hintergrundbüchern sowieso nur größere Ereignisse näher ausgeführt, der Weg dahin hängt von ihrer Fantasie ab und kann daher von den Spielern gar nicht hier erlesen werden. Eine Ausnahme stellen die grau unterlegten Kästen in diesem Buch dar, die häufig dezidierte Abenteueranhänger enthalten und daher von Spielern aus eigenem Interesse gemieden werden sollten.

DAS SPIEL IN DEN DUNKLEN ZEITEN

Wenn man eine Heldengruppe durch die Dunklen Zeiten führen möchte, sollte man die Besonderheiten dieser Epoche stets im Hinterkopf behalten, um sie bestmöglich in seine Abenteuer und Kampagnen einzubauen. Wichtig ist dabei vor allem, dass man nicht einfach das heutige Aventurien in anderer Zeit darstellt, sondern die Unterschiede herausstellt und vor allem das vollkommen andere Spielgefühl beachtet und dies auch seinen Spielern vermittelt. Der folgende Abschnitt geht auf diese Besonderheiten ein und gibt Hilfestellungen zur Gestaltung des Spiels in den Dunklen Zeiten.

BESONDERHEITEN HISTORISCHER EPOCHEN

Auch wenn die Karte Aventuriens auf den ersten Blick vertraut aussieht, so ist es doch eine nahezu neue Welt, die sich den Spielern präsentiert. Am sichtbarsten wird dieser Eindruck beim Betrachten der Karten der "bekannten Welt" der Bosparaner und der Tulamiden. Aventurien als gesamter Kontinent ist im Setting der Dunklen Zeiten nur eine Konstruktion außerhalb des Spiels. Die Horizonte innerhalb des

Spiels reichen nicht so weit, und dieser Umstand bietet viele Spielansätze.

☛ Zwei Eindrücke verdichten sich beim Spiel in den Dunklen Zeiten: Das Gefühl des *Wiedererkennens* und das Gefühl der *Verfremdung*. Der Kontinent ist derselbe, aber die Welt ist doch eine andere. Vieles Bekannte lässt sich wiederentdecken, doch einige Dinge erscheinen in einem neuen Licht. Man entdeckt Aventurien neu und man entdeckt neue Seiten an Aventurien.

☛ In den Dunklen Zeiten existiert nur ein grober Zeitverlauf, der sich vor allem aus denjenigen Ereignissen zusammensetzt, die noch tausend Jahre später bekannt sein werden. Innerhalb dieser Parameter herrscht eine weitgehende Freiheit für eigene Entwicklungen und Geschichtsverläufe.

☛ Die Geschichte der Dunklen Zeiten mag aus dem Spiel im modernen Aventurien bekannt sein, doch den Helden der Dunklen Zeiten ist sie es nicht. Lassen Sie sich auf das Abenteuer ein, selbst wenn sie über den kommenden Untergang Elems und die wahre Natur des Wudu-Propheten Nemeka Bescheid wissen.

☛ Lassen Sie sich vom Spielgefühl dieser Epoche einfangen! Die Dunklen Zeiten bieten Settings, die es nur in dieser



Zeit gibt. Das kriegerrische Bosparanische Reich, erschüttert von inneren Konflikten, das Diamantene Sultanat mit seinen mächtigen Zauberrherrschern und das unvorstellbar dekadente Elem, der Sündenpfuhl der bekannten Welt.

• Wege sind weit und mühsam, und überall lauern Gefahren. Die Dunklen Zeiten sind eine kriegerrische, eine wilde Zeit. Eine Reise durch die Provinzen des Bosparanischen Reiches stellt bereits ein Abenteuer für sich dar, da überall Vagabunden, Orkbanden und aufständische Kriegsherren lauern können. Weite Teile Nordaventuriens und des Tiefen Südens sind Neuland für bosparanische oder tulamidische Helden, die Lande müssen erst entdeckt werden.

• Auch der kulturelle Austausch ist kaum vorhanden, nur an den äußersten Grenzen der Reiche und nur im lokalen Rahmen. Ein Elf, ein Waldmensch oder gar ein Fjarninger werden fern ihrer Heimat Fremde bleiben, eine Randgruppe, die sich im Normalfall nicht einmal mit den Einheimischen verständigen können. Bei der Zusammenstellung einer Heldengruppe sollten Sie daher darauf achten, dass die Helden dieselbe Sprache sprechen können und dass Exoten ebendies, nämlich Exoten, bleiben.



• Verzichten müssen Sie vor allem auf die Annehmlichkeiten der modernen aventurischen Welt. Es gibt kaum Rechtsschutz gegenüber ungerechten Herrschern, es gibt keine Magierrgilden, die Privilegien gewähren, Elfen und Zwerge können sich nicht auf den Tralloppe Vertrag oder die Lex Zwergia berufen. In den Dunklen Zeiten muss man genau aufpassen, mit wem man sich anlegt und wie viel Macht diese Person hat. Ebenso wenig gibt es große, überregional tätige Organisationen. Kulte und Kirchen leben in Rivalität und müssen sich jeden Tag aufs Neue – auch gegenüber den lokalen Herrschern – durchsetzen, überregionale Handelshäuser und Botendienste fehlen.

ABENTEUER UND KAMPAGNEN IN DEN DUNKLEN ZEITEN

Die Dunklen Zeiten bieten eine Fülle an Abenteuern und Szenarien. Nicht die entlaufene Kuh von Bauer Alricus Minor, sondern zahlreiche Ideen, die exakt in dieser wechselvollen Periode der aventurischen Geschichte gespielt werden können. Insbesondere bieten sich die Dunklen Zeiten für das Kampagnenspiel an. Ob nun lange oder kurze Kampagnen – in den vierhundert Jahren dieser Epoche lassen sich verschiedene Konzepte unterbringen.

• Suchen Sie sich zum Beispiel ein konkretes Ereignis aus der Epoche heraus und entwickeln daraus eine Kampagne. Bekämpfen Sie die Schreckensherrschaft der Wudus, verhelfen Sie General Halmar auf den bosparanischen Thron, verteidigen

Die Helden als Akteure

In den Geschichtsbüchern wird man viele hundert Jahre nach den Dunklen Zeiten beispielsweise zu lesen finden, dass Rhönda die Kemi in die Unabhängigkeit führte und dass Jel-Horas die Alhanier nach Norden ins heutige Bornland vertreibt. Doch diese Angaben sind nicht Gesetz, die Wege der Geschichtsschreibung stellen sich oft als verschlungene Pfade heraus.

In den Dunklen Zeiten sind es Ihre Helden, die Entwicklungen anstoßen können, die agieren und sich einen Namen machen können. Die Meisterfiguren – seien sie auch der Horas oder der Diamantene Sultan – existieren zunächst einmal nur. Es gibt keinen Plan, nach dem diese Figuren handeln müssen – einzig das Spiel Ihrer Spielrunde bringt Leben in die Gesamtheit der Meisterfiguren, so wie es auch die Spielwelt zum Leben erweckt.

Die Spielwelt der Dunklen Zeiten setzt Ihnen kaum Grenzen in der Handlungsfreiheit der Spieler. Zögern Sie also nicht, zu tun, was Sie schon immer tun wollten. Seien Sie diejenigen, die Sylla oder das Kemi-Reich von den Bosparanern befreien, die die Orks bekämpfen oder die Siedlungen und Städte gründen. Denn: Auch das Papier der Chroniken kann lügen!



gen Sie die Nordprovinzen gegen die Orks – oder erobern Sie sie an der Seite von Nargazz Blutfaust.

☛ Erkunden Sie die großen Geheimnisse dieser Zeit. Lernen Sie die Wudu und ihre furchterregende Magie kennen, durchsuchen Sie die grolmischen Katakomben unter Bosparan oder jagen Sie den Echsen das Geheimnis der ewigen Jugend ab und stellen Sie sich Leviatanim und Marus zum Kampf.

☛ Oder spielen Sie eine Dynastie! Begleiten Sie einen Familienclan durch die turbulenten Zeiten, entwickeln Sie Macht und Einfluss und verteidigen Sie ihren Wohlstand einige Generationen später. Erleben Sie Höhen und Tiefen durch die Jahrhunderte und erleben Sie, wie sich die Zeiten wandeln.

☛ Vielleicht wollen Sie auch das Geschick ganzer Landstriche selbst in die Hände nehmen? Es kann Ihre Heldengruppe

sein, die auserwählt wurde, den Wengenholmer Aufstand niederzuschlagen. Oder schwingen Sie sich selbst zum Herrscher über Thalusa auf und bieten den Kophtanim Widerstand. Hohe Ämter sind erreichbar, man muss nur schlau und wagemutig genug sein.

☛ Setzen Sie Schlaglichter! Erleben Sie die Dunklen Zeiten bei den Hjaldingern oder Alhaniern oder in der bosparanischen Legion. Konzentrieren Sie sich auf bestimmte Regionen oder Kulturen und lernen Sie aus deren Augen die Welt kennen.

Im Abenteuerband **Helden der Geschichte** finden Sie bereits ein paar konkrete Ideen ausgestaltet, die sich unter anderem an den genannten Eckpunkten orientieren. Zögern Sie nicht, diese Abenteuer in Ihre Kampagnen einzuflechten und seien Sie vor allem zweierlei: kreativ und probierfreudig!

GESELLSCHAFT UND KULTUR IM ÜBERBLICK

In den folgenden Abschnitten finden Sie einige generelle Texte über relevante Themen der Dunklen Zeiten, um einen schnellen Überblick und eine erste Orientierung zu ermöglichen. Es handelt sich dabei um Themen, die eine gesamtaventurische

Perspektive haben, die Bereiche werden daher eher knapp und informativ behandelt. Tiefergehende Informationen zu den einzelnen Themenbereichen finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Regionaltexte.

WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND GELEHRSAMKEIT

Wissenschaft und Forschung erleben in den Dunklen Zeiten einen merklichen Niedergang. Kostbares Wissen geht verloren, wichtige Artefakte wie der *Umbilicus* oder der *Ring des Satinav* verschwinden. Zahlreiche Schriften, von denen die *Formelsammlung des Fran-Horas* die bekannteste ist, fallen Chaos und Anarchie zum Opfer. Das in Trümmern liegende Gareth ist mit Beginn der Dunklen Zeiten keine Heimstatt mehr für Forscher und Gelehrte. Dennoch gibt es mit Yol-Fassar, dem aufstrebenden Elem und den beiden bosparanischen Metropolen Cuslicum, Bosparan und Firdana weiterhin Zentren der Gelehrsamkeit, wohingegen die Nordprovinzen des Bosparanischen Reichs und die abgelegenen Emirate des Diamantenen Sultanats besonders unter dem Wissensverlust leiden.

Khunchom und manch andere Stadt des Landes der Ersten Sonne erleben im Chaos der beiden Interregna eine Phase des Stillstands oder gar Niedergangs. In Yol-Fassar dagegen erlebt die tulamidische Philosophie mit *Rashman Ali* ihre Blütezeit. Forscher versuchen zunehmend ihr Glück in Cuslicum oder im wohlhabenden Elem. Beide Städte ziehen in dieser unruhigen Epoche gleich einem Magneten die Elite an. Auch das Volk Heshinjas, die Alhani, ist in vielen Wissensgebieten führend, zu nennen sind hier vor allem die Sternkunde und die Alchimie. Doch wo in Elem Wissenschaft aus Eigennutz (bzw. zum Nutzen des Herrschers) betrieben wird, legen die Forscher der Alhani ihr Augenmerk auf das Gemeinwohl. Eine Erfindung wird erst dann als gut und nützlich anerkannt, wenn sie der Gemeinschaft dient. Wohingegen im Bosparanischen Reich die Verfolgung des Neuen meist die Aufgabe ausgebildeter weltlicher Spezialisten ist, bildet sie bei Wudu und

Alhani einen Bestandteil der Religion und ist somit zumeist eine Aufgabe der Priester oder Schamanen.

Viele Hinterlassenschaften aus der Zeit des Fran-Horas warten selbst in den Kernlanden des Reichs auf ihre Entschlüsselung oder Bannung. Vielerorts fehlen überdies die Ressourcen, die nötig sind, um Forschungsarbeiten voranzutreiben. Eine Investition in Waffen, Truppen und Festungsmauern scheint oftmals lukrativer zu sein, was zumindest der Bau- und Waffentechnik nutzt. Wissen wird nur noch mündlich an einzelne vertrauenswürdige Schüler weitergegeben, Veröffentlichungen gehen stark zurück, eine Korrespondenz zwischen Kollegen ist fast ausschließlich im engen Umkreis möglich, der wissenschaftliche Austausch bricht flächendeckend zusammen. Für langwierige Forschungen fehlt den Machthabern die notwendige Geduld, Ergebnisse müssen schnell und einfach erzielt werden. Zwerge und Grolme wiederum hüten eifersüchtig ihre Geheimnisse und sind an einem Austausch von Wissen wenig interessiert. Berühmte Gelehrte dieser Zeit sind *Tubalkain mit dem kalten Herzen*, *Basilius der Große*, der Grolmenalchimist *Knokl*, der geheimnisvolle Drache *Vitrador* sowie eine eigenständig handelnde Mumie in den Rashduler Felsengräbern, die sich als *Sahib al'Zumuh* bezeichnet. In Yasra im Sultanat Thalusion bringt der Mudramul *Al'Thogari* die Spagyrik zu ihrer Blüte und in Yol-Fassar ist Rashman Ali als größter aller Philosophen anerkannt.

In den folgenden Abschnitten werden vor allem besonders herausragende Kenntnisse in bestimmten Gebieten behandelt. Gehen Sie davon aus, dass in nicht direkt benannten Gebieten



die Kenntnisse deutlich hinter den heutigen zurückstehen. Es gibt in den Dunklen Zeiten keine allgemeine Volksbildung, denn Wissen ist Macht – und Macht steht vor allem den Herrschenden und ihren direkten Dienern zu.

ERFORSCHUNG DES LIMBUS

Trotz des allgemeinen Niedergangs gibt es einige Spezialgebiete, die gerade in den Dunklen Zeiten einen Auftrieb erleben. Besonders hervorzuheben ist die Erforschung des Limbus im Bosparanischen Reich, die in gefährlichen Versuchen gipfelt. Bei einem derartigen Experiment verschwindet 367 v.BF eine komplette Siedlung im grauen Wabern, was erhebliche Kritik und eine Beschneidung des Forschungsgebiets durch die Strategen der Legionen, die anfänglich viele dieser Versuchsreihen gefördert hatten, zur Folge hat. Das Forschungsziel, der Transport von Truppen in den Rücken des Gegners via Sphärenportal, wird verworfen. Dennoch bleibt die künstliche Erschaffung von Sphärenstoren, sogenannter Dunklen Pforten, das Spielfeld vieler Forscher. Auch einige Dunkle Pforten in den Magierakademien und Erkenntnisse zur Kraftlinienmagie stammen aus der Zeit. Die relativ häufigen Verdunkelungen der Praiosscheibe in diesen Jahren sollen ebenfalls auf lokale Bemühungen, den Nichtraum zu manipulieren, zurückzuführen sein. *Limbischer Staub*, der bei Sphärendurchbrüchen entsteht, wird zu einem bedeutenden Forschungsobjekt einer sphärologischen Alchimie. Erste Kontakte zum *Orden der sechs Flügel Menacors*, dessen Ordensburg in den Tiefen des Limbus treibt, werden während dieser intensiven Forschertätigkeit geknüpft.

DIE MANIPULATION DES ZEITFLUSSES

Auch für die Suche nach dem ewigen Leben oder für Zeitmanipulationen wird ein großer Aufwand sowohl im Bosparanischen Reich als auch im Diamantenen Sultanat betrieben. Einen beachtlichen Erfolg kann Sultan Sheranbil V., der letzte Sultan der Dritten Dynastie, verbuchen, der Bäder in einem uralten Zauberkessel nimmt und so sein Leben um viele Jahre verlängert. Ähnlich den Limbusexperimenten kommt es auch hier zu Entgleisungen der Forschertätigkeit zum Beispiel durch *Al'Thogari* in Yasra, der hunderte Sklaven zu Tode foltert, um deren Lebenskraft zu destillieren. Die Verfolgung von Tsa-Geweihten im Bosparanischen Reich geht maßgeblich auf Verdächtigungen der Glaubensgemeinschaft durch Wissenschaftler zurück, die das Geheimnis des ewigen Lebens bei ihnen vermuten. Obwohl auch hier einige besonnene Geister einschreiten und mit Erfolg Unschuldige retten, vermögen sie nicht die Pogrome völlig zu verhindern. Satinavs Ring geht ebenfalls in diesen von Wissenschaftlern verursachten Unruhen verloren. Einige Geweihte der Eidechsegöttin hatten dieses Artefakt gehütet, das dem göttlichen Bruder Tsas zugeschrieben wird. Die aufgebrachten Bosparaner vermuteten hinter dem Ring ein Werkzeug, mit dem man an den Quell des Lebens reisen könnte. Jedenfalls verliert sich die Spur des

Rings irgendwo in Neetha, als hätte ihn die Zeit selbst verschluckt. Immerhin haben unter anderem das Interesse an Zeitmanipulationen zur Entstehung des *Liber Zhammorica m per Satinav* in Buchform beigetragen, das eine Übersetzung der Glyphen auf den Ruinen der Stadt Zhamorrah und eine Kompilation noch älterer Schriften darstellt. Zentrum der Zeitenforschung in den Tulamidenlanden ist neben Yasra, wo die *Chamib al'Mahmoud* steht, auch die *Schule des Immerwährenden Lebens* in Bab-ar-Rih.

ALCHIMIE

Einen weiteren Forschungsschwerpunkt während der Dunklen Zeiten bildet die Alchimie. So wird von *Alissya von Nebachot* um 500 v.BF die *Alchimistengilde der Geflügelten Schlange* ins Leben gerufen, deren Führerschaft zumindest anfangs eng mit dem Drachen *Vitrador*, einem Meister der Alchimie, verwoben ist. Gelegentlich dürfen Gesandtschaften *Vitrador*, der in dieser Zeit im Raschtulsturm residiert, oder seine geheimnisvollen Höhlenlaboratorien zwischen Szinto und Südask besuchen. Auch einige Drachmenschen befinden sich unter den Mitgliedern der Alchimistengilde. Besonders die beiden tulamidischen Götter *Heshinja* und *Anandusha* sowie der Alte Drache *Naclador* werden verehrt. Spezialisiert hat man sich in Belenas auf die Herstellung von Giften und Antidoten, wo man aventurienweit die Führerschaft besitzt. In Bethana existiert ab 221 v.BF mit der *Gemeinschaft des Sonnenskorpions* ein Kreis unabhängiger Alchimisten, der sich insbesondere mit der Spagyrik beschäftigt und gegen Ende der Dunklen Zeiten spurlos verschwindet. Angeblich begeben sich die Mitglieder auf eine Expedition zur *Uthurischen Rose*, die im Südmeer vermutet wird. Der Todesalchimist *Al'Thogari* wirkt in Yasra und betreibt dort grauenhafte Experimente. In Elem besitzt man erstaunliche Erkenntnisse in Tinkturen zur Untotenerhebung sowie der Chimärenerschaffung. Auch wird in Elem feinstes Glas hergestellt. Die nötigen Kenntnisse erlangt man von echsischen Priestern im Austausch gegen eine riesige Smaragdlinse, die zu Beginn der Dunklen Zeiten auf *Al'Toum* geborgen wird. Noch vor Edelsteinen und Sklaven gilt in Elem der Besitz von vielen Glaswaren als Zeichen von Reichtum, was auch die Alchimisten der Stadt zu überaus wohlhabenden Bürgern macht. Die Alchimie der Alhani ist wie alle ihre Wissenschaften sehr stark auf die Gemeinschaft ausgerichtet. Es existieren Tinkturen, die das Zusammengehörigkeitsgefühl stärken und so koordinierte Aktionen im Kampfgetümmel erleichtern. Auch über Mittel zur Kontrolle über Insektenschwärme verfügen die Zauberpriesterinnen. Des Weiteren haben auch die Alhani die Glasherstellung entdeckt und perfektioniert.

STERNKUNDE

Die Sternkunde hat ihre Zentren in Khunchom, Fasar, Firdana und Elem, auch die Alhani und die Grolme besitzen herausstechende Kenntnisse in diesem Wissenszweig. Allgemein erhofft man sich von der Sternkunde genaue Prophezeiungen, Navigationskarten und günstige Zeitpunkte zur Beschwörung



und Artefaktherstellung. Das mit drei Spann Durchmesser größte Teleskop des Kontinents steht in Elem, wo es in einem aufwendigen Ritual geschaffen wurde und streng bewacht wird. Zwar hatte es unter Fran-Horas eine immense Förderung dieses Wissenszweigs auch im Bosparanischen Reich (beispielsweise in der Stadt Firdana) gegeben, doch wird unter dessen Nachfolgern aufgrund mangelnden Interesses nur noch wenig Gold bereitgestellt. Trotzdem besitzen die Bosparaner äußerst genaue Sternkarten zur Navigation, die allerdings zumeist aus der güldenländischen Besiedlung bis zur Errichtung des Effardwalls stammen und eifersüchtig gehütet werden. Sie umfassten Aufzeichnungen zur Navigation nicht nur an den aventurischen Küsten, sondern auch auf dem Meer Thalassion selbst. Im Laufe der Epoche wird – maßgeblich auf Betreiben von Bender-Horas – der Wandelstern Gylda in Horas unbekannt, so dass bis zur Zeit der Dalekiden die alte Bezeichnung dem Vergessen anheimfällt. Einige Forscher glauben sogar, dass man die Substanz der Sterne herab beschwören kann und berufen sich auf die *Manuskripte von Tqelin-Ra'id*, die in Puninum lagern und die nur die wenigsten jemals zu Gesicht bekommen. Viele Glaubensgemeinschaften bekämpfen in den

Dunklen Zeiten entschieden diese "Sternenkraftbeschwörer" als Häretiker und Scharlatane.

Im tulamidischen Raum werden oftmals vor wichtigen Entscheidungen oder Schlachten Sterndeuter zu Rate gezogen, die somit einen großen Einfluss auf die Politik ausüben können. Die Kenntnis von bestimmten Sternkonstellationen ist bei den Alhani immens wichtig für die Aktivierung und Wirkungsdauer der Zauberglyphen. Manche Zeichen bleiben für Jahre oder Jahrzehnte aktiv, weil die Alhani den Einfluss und Wandel der arkanen Kräfte in Abhängigkeit kosmischer Ströme berücksichtigen können. Vielen Zauberpriesterinnen ist eine prophetische Gabe zu Eigen, für die ein Blick auf die Sterne sehr nützlich ist. Im Ysil'elah, dem Heshinja-Heiligtum der gleichnamigen Stadt, befindet sich ein Observatorium auf der Spitze des Turms, das zu bestimmten Zeiten komplett in ein diffuses grünliches Licht eingehüllt ist.

ZOOLOGIE & BOTANIK

Unbestritten führend in der Zoologie und Botanik ist das Großsultanat Elem. Obwohl auch die Wudu ein beachtliches Wissen über die Tier- und Pflanzenwelt am Hanfla und im Regengebirge gesammelt haben, besitzen sie im Unterschied zu den Elemiten keine überregionalen Kenntnisse. Im Diamantenen Sultanat hat diese Wissenschaft bereits ihre Blütezeit hinter sich, dennoch beherbergt Khunchom immer noch die berühmten Palastgärten, die von zahllosen Tieren aus fremden Gefilden bevölkert werden. Die Chimärologie, die Erschaffung künstlichen Lebens, ist weder im Diamantenen Sultanat noch im Bosparanischen Reich verboten, sondern eine angesehene Wissenschaft. Auch wird in der Botanik und Zoologie nicht unterschieden zwischen künstlich erschaffenen und natürlichen Arten. So werden auch wenig verbreitete, kurzlebige Chimären, ja sogar Einzelexemplare, die aufgrund ihrer Schönheit oder ihren Fähigkeiten herausstechen, in den Schriften der damaligen Zeit als eigene Art gelistet (und der Erschaffer, falls bekannt, entsprechend gewürdigt). Achaz, Orks, Goblins und Neckern wird üblicherweise eine eigene Kultur abgesprochen, sie werden als weitere Tierarten betrachtet. Eine Ausnahme bilden hierbei die Tulamiden, die durchaus noch Kenntnisse aus ihrer Frühzeit über die echsische Hochkultur besitzen und die Achaz zu den Kulturschaffenden rechnen. Viele Kreaturen und Rassen wie Gletscherwürmer, Riesenalken, Nachtalben, Brobim, Levschije oder Affenmenschen sind noch völlig unbekannt. Immer wieder wird von seltenen Tieren, wundersamen Fabelwesen, abscheulichen Bestien und erschreckenden Monstern berichtet, teils in derart übertriebener Form, dass die Berichte dazu beitragen, bei den Bürgern Bosparans ein Zerrbild vom Leben in den Provinzen zu zeichnen. Über Vampire und Werwesen existiert ein gefährliches Halbwissen, in manchen Gebieten gelten diese Wesen gar als Erwählte der Götter. Das Standardwerk für Pflanzenkunde ist der *Foliant der Kreutherkunde*, dagegen ist es in der Zoologie schwer, ein grundlegendes Werk zu benennen. Am ehesten besitzt diesen Status das *Bestiarium von Belhanka* aus der Zeit der



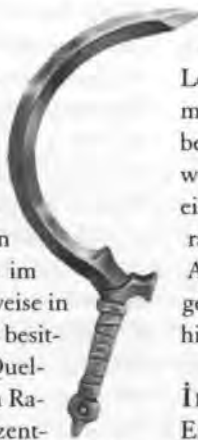
Asmodena-Horas. Das *Monsterhandbuch – Daimonia und Dämonen für Fortgeschrittene* von Gargi Sohn des Gax präsentiert dem Leser zwar eine Vielzahl Kreaturen, ist aber in manchen Teilen, besonders aufgrund seiner kruden Theorien, von eher zweifelhafter Qualität, wenn es auch weite Verbreitung findet. Das Buch wird zu Beginn der Dunklen Zeiten zusammengestellt und beruht in weiten Teilen auf Erkenntnissen wagemutiger Entdecker.

MATHEMATIK & MECHANIK

Die Angroschim besitzen wohl das umfangreichste Wissen über die Baukunst und Mechanik. Darauf basieren zahlreiche ihrer Erfindungen: der Flaschenzug, die Sprungfeder, das Zahnrad, die Addiermaschinen oder die Zinsspindel. Besonders nach letzteren beiden Erfindungen gieren auch die Kaufleute der Menschen, falls sie überhaupt von diesen Gerätschaften Kenntnis besitzen. Sie sind bereit, erhebliche Summen zum Erwerb der Apparate aufzubringen. Funktioniert es nicht auf legalem Weg, schrecken sie aber auch nicht vor Raub oder Spionage zurück. Abseits der Zwergenreiche besteht ein Zentrum der Mathematik in Bosparan, wo man bereits vor den Dunklen Zeiten mit Hilfe der Grolme das Wurzelziehen erfand und besonders in der Geometrie führend ist. Unter den Dalekiden wird kurzzeitig in Bethana an ballonartigen Flugmaschinen gebaut. Doch der megalomane Plan, auf diese Weise das Meer der Sieben Winde zu überwinden, um ins Gildenland zu gelangen und dort vermutete Schätze – manche munkeln auch von einer legendären Waffe – zu bergen, gelangt nie auch nur zu einer Versuchsreihe. Spätestens mit der Vertreibung der Grolme beginnt das langsame Dahinsinken der bosparanischen Mechanik. Die Mechanik ist eine in den Tulamidenlanden nur wenig verbreitete Wissenschaft, die Mathematik hingegen wird vor allem im Rahmen der Zahlenmystik hoch geschätzt.

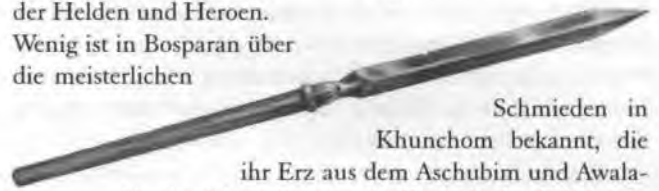
BERGBAU & SCHMIEDEKUNST

In abgelegenen Provinzen werden mangels Alternativen an Kenntnissen und Rohstoffen weiterhin Waffen aus Bronze genutzt. Auch stellt der Anblick eines Kämpfers in Bronzerüstung keine Seltenheit dar. Das Kernland des Bosparanischen Reichs und die Nordmarken kaufen das begehrte Eisenerz den Zwergen ab, die es im Koschim und dem Silva abbauen und beispielsweise in Talador zum Verkauf anbieten. Die Bosparaner besitzen nach dem weitgehenden Erschöpfen der Quellen in den Montes Aureos um 500 v.BF nur noch Raseneisenerz, das aufgrund seiner geringen Konzentration am begehrten Metall minderwertig ist. Gerüchte über hochwertigen Zwergenstahl sind im Bosparanischen Reich im Umlauf. Im Diamanten Sultanat, dem Königinnenreich der Alhani und dem Schwurbund von Wengenholt kann man dagegen manchmal eine Waffe aus Zwergenstahl bei einem Händler gegen gutes Gold erwerben. Toschkrit (auch Zwer-



gensilber genannt) oder die Technik des Zwergenspanns sind keinem Menschen bekannt. Cyclopenwaffen sind sehr selten und überaus teuer. Sie gelten als legendäre Waffen der Helden und Heroen.

Wenig ist in Bosparan über die meisterlichen



Schmieden in Khunchom bekannt, die ihr Erz aus dem Aschubim und Awalakim beziehen. So wird die Technik des Fältelns in Khunchom streng gehütet und ist selbst in anderen Städten der Tulamidenlande nur als Legende bekannt. In Bosparan ist diese Technik dagegen völlig fremd. Weiter verbreitet ist die Lehmbacktechnik. Klingen, die auf diese Weise hergestellt werden, gelangen gelegentlich auch nach Cusclum oder Bosparan. In den Montes Aureos bauen die Grolme bis zu ihrer Vertreibung Gold und Silber ab, aus dem die Münzen des Reichs gegossen werden. Der Abbau wird nur 568-551 v.BF unterbrochen, als plötzlich Scharen von Bosnickeln, einer Koboldart, über die Stollen der Goldfelsen herfallen und erst einige tapfere Helden der Plage ein Ende bereiten können.

WISSEN DER ANGROSCHEIM UND GROLME

Zwergisches Handwerk und Wissen finden insbesondere in Form von Schlössern, Tresoren und Koschbasaltwänden, die die reichen Patrizier vor Einbrüchen in diesen unruhigen Jahren schützen sollen, einen Absatz. Dabei wird natürlich darauf geachtet, dass den Großlingen nur die fertigen Produkte in die Hände fallen und nicht das dahinter stehende Wissen. Unter den Erzzwergen existiert – angeführt von der *Ehernen Gilde* – eine mächtige Opposition gegen jeglichen Wissensaustausch aber auch Handel mit Menschen. Sie warnt vor dem Einsatz der eigenen Errungenschaften gegen die Angroschim.

Hervorzuheben unter den Angroschim ist insbesondere *Garoscha Hügelbräuer*, eine Koschzwergerin, die nicht nur ein neuartiges Brauverfahren entwickelt, sondern in ihrem Leben als Abenteurerin zahlreiche weitere Entdeckungen macht. Sie gilt, seit sie auszog, um den Karfunkel Prdrax' zu bergen, als verschollen. In Bosparan spielen insbesondere die wunderlichen Techniken der unterirdisch lebenden Grolme eine herausragende Rolle. So kommen ihre magischen Apparaturen im Bereich des Häuserbaus, im Botenwesen, in der Astronomie und der Münzprägung zum Einsatz. Der Krieg gegen die Grolme der Kapitale und ihre spätere Vernichtung hinterlässt in Bosparan eine gewaltige Wissenslücke.

INSEKTOIDE FORSCHUNGEN

Ein exotisches Forschungsfeld eröffnet sich unter den Olrukiden, als man telepathische Kräfte untersucht, um sie zur Koordination der Legionen auf dem Schlachtfeld einzusetzen. Besonders Anhänger mohischer Insektenkulte und Shinxir-Priester zeichnen sich durch teils erstaunliche Fähigkeiten aus, die auf das mysteriöse Sekret eines unbekannten Vielbeiners und gar karmales Wirken zurückzuführen sind. Deshalb



werden auch immer wieder Expeditionen in den Dschungel des Regenwalds oder Al'Toums unternommen, obwohl solche Unternehmungen viele Opfer fordern. Nach dem Ende der Olrukiden werden die Forschungen in diesem Zweig auf Betreiben der Brajanos-Priesterschaft rasch eingestellt. Das umfangreiche schriftliche Werk der Insektenanhänger, niedergelegt auf Seiten aus Chitin, soll dagegen ins Gölidenland in Sicherheit gebracht worden sein.

MIT FREMDEN ZÜNGEN – SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Eine allgemeine Verkehrssprache im eigentlichen Sinne existiert in den Dunklen Zeiten nicht, Sprachen sind außerhalb des eigenen Volkes kaum verbreitet. Das Erlernen von Fremdsprachen ist höchstens in Grenzgebieten oder unter Gelehrten verbreitet und sogar dort gibt es häufig aus Mangel an Kontakt nur bruchstückhaftes Wissen. Selbst an der Horas-Akademie in Bosparan können nur einige wenige Fremdsprachen wie Tulamidya und Rogolan wirklich erlernt werden, während von Isdira und Hjalldingsch zumindest Grundzüge bekannt sind – von Nujuka oder Zelemja haben selbst die Magister nur Gerüchte gehört.

In weiten Teilen Aventuriens ist die Alphabetisierung nicht sehr weit fortgeschritten. Im Bosparanischen Reich können neben Teilen der Oberschicht nur einzelne Mitglieder des Volkes lesen und schreiben – zur Allgemeinbildung gehört es lange nicht. Je weiter man in die Nordprovinzen vordringt, desto schlechter sieht es aus: Auch unter den Herrschern entwickelt sich die Fertigkeit rückläufig. In den Städten der Tulamiden und vor allem bei den Alhaniern ist die Kunst des Schreibens weiter verbreitet als in den bosparanischen Kernlanden.

MENSCHLICHE SPRACHEN

Im Bosparanischen Reich, sowie in Andergast und Nostria sprechen Volk und Oberschicht gleichermaßen **Bosparano**, das sich aus dem **Aureliani** der ersten göldenländischen Siedler entwickelt hat. Dieses ist zwar noch Hofsprache der Horas-kaiser und wird von manchen Magiern, Gelehrten und Priestern gesprochen, ist ansonsten aber wenig in Benutzung. Beide Sprachen nutzen die ebenfalls aus dem Gölidenland mitgebrachten **Imperialen Zeichen**. Ein Sonderfall ist das **Zhayad** mit seiner gleichnamigen Schrift, das erst in der Zeit 'Fran-Horas' (angeblich vom Dämonenkaiser selbst) geschaffen oder entdeckt wurde und nur in der Magierschaft verbreitet ist. In der Accademia Arcomagia in Bosparan ist die vermeintliche Sprache der Niederhöhlen sogar in manchen Fächern Lehrsprache.

Nur auf den Zyklopeninseln und in der Gegend um Neetha ist das ebenfalls die Imperialen Zeichen verwendende **Cyclopeisch** verbreitet, das eine eigenständige Entwicklung aus dem Aureliani ist. In den mittleren Dunklen Zeiten wird es zunehmen mit Lehnworten aus dem **Hjalldingschen** durchgesetzt. Diese Sprache der Nordländer stammt ebenfalls aus

DIE ENTSTEHUNG DES GARETHI

Das Garethi der späteren Generationen entsteht in den mittleren und späten Dunklen Zeiten sehr langsam aus dem Bosparano, das in den Nordprovinzen zunehmend vereinfacht und auch mit Elementen fremder Sprachen vermischt wird. So bilden sich lokale Dialekte heraus, die zwar für einen Bosparano-Sprecher verständlich sind, aber fremd klingen. Besonders von Baliho ausgehend verbreiten sich diese in den Nordprovinzen. Die Entwicklung zur eigenständigen und mit dem Bosparano kaum mehr verständlichen Sprache hingegen vollzieht sich erst nach den Dunklen Zeiten.

dem Gölidenland und nutzt die **Hjalldingi-Runi**, die auch für die potente Runenmagie verwendet werden. Die Dialekte von Fjarningern und Gjalskern unterscheiden sich nur geringfügig von dem der Hjalldinger.

Im Osten des Kontinents sprechen die Tulamiden **Tulamidya** und verwenden die gleichnamigen Schrift, bei der sich vor allem in gehobenen Kreisen das kalligraphische *Shâvesta* durchsetzt. In gelehrten Kreisen ist parallel **Chrmk** in Gebrauch, in dem die meisten Papyri und Schriftrollen der Kophtanim abgefasst sind. Außerdem wird in dieser Schrift die alte Sprache der Elemiten, das **Zelemja**, niedergeschrieben, eine frühe eigenständige Entwicklung aus dem Tulamidya. Sie ist vor allem bei der dekadenten Oberschicht des Großsultanats Elem verbreitet und im Diamantenen Sultanat leidlich bekannt. Das sagenumwobene **Amulashtra** ist die Schrift der Mudramulim, die darin ihre eifersüchtig gehüteten Geheimnisse niederlegen. Die Zeichensprache des **Atak** ist vor allem in der Gegend um Yol-Fassar einigermaßen verbreitet und wird auch von den Kophtanim mitunter benutzt, um mit Unwürdigen zu kommunizieren, die den Klang ihrer Stimmen nicht zu hören verdienen.

Mit dem Tulamidya weitläufig verwandt sind das **Ferkina**, die Sprache des gleichnamigen Bervolkes, sowie das **Zhulehammaqra** der Trollzacker. Sprecher des letzteren können sich auch leidlich mit den Alhaniern verständigen, die ebenso wie die wenigen Serrach des Nordens **Alaani** sprechen. Dieses wird in einer eigenen Schrift niedergelegt, die dem Volk angeblich von Hesinde selbst gegeben wurde und mit dem ebenfalls hochpotente Zauberglyphen niedergelegt werden können. Keine Schrift hingegen hat das **Nujuka** der Nivesen.

Im tiefen Süden sind vor allem die verschiedenen **Dialekte der Waldmenschen** zu nennen, von denen das **Wudu** besonders hervorsticht, da es dutzende Begriffe für die Wortfelder Blut, Tod und Jenseits kennt und vor allem als einziges eine Schrift besitzt. Diese bringt erst der Prophet Nemeka seinem Volk und sie verschwindet mit dem Untergang der Wudu genau so plötzlich wie sie erschienen ist. Die **Kemi** sprechen die gleichnamige Sprache, die mit den übrigen Sprachen des Südens nicht verwandt ist. Ihre Schrift hingegen ist eine Ableitung aus dem echsischen Chrmk.



Neben diesen Sprachen existieren unzählige Geheimsprachen mit häufig nur kleiner Verbreitung, die oft auf Berufsgruppen beschränkt sind.

NICHTMENSCHLICHE SPRACHEN

Die Sprachen der nichtmenschlichen Rassen unterscheiden sich grundsätzlich nur wenig von späteren Zeiten. Die Goblins sprechen **Goblinisch**, bei allen Elfenvölkern wird **Isdira** benutzt und die Zwerge unterhalten sich auf **Rogolan**. All diese Sprachen sind auch bei den Menschenvölkern, die in der Nähe dieser Rassen leben, leidlich bekannt. Eine Besonderheit stellt die Sprache der Orks, das **Ologhaijan**, dar. Aus ihr bildet sich im Nordreich des Nargazz Blutfaust langsam das **Oloarkh** als vereinfachte Form heraus, das zur Kommunikation mit den Sklaven der unterworfenen Völker genutzt wird und sich außerhalb des Orklandes (beispielsweise in den Nordprovinzen oder in Andergast) rasch verbreitet. Das **Rssahh** der Echsen, das als Schrift das ebenfalls bei den Tulamiden verbreitete Chrmk benutzt, ist außerhalb des eigenen Volkes vor allem bei den Potentaten Elems und den Mudramulim weit verbreitet und auch am Hofe manches Diamantenen Sultans gilt es als modisch, sich daran zu versuchen, sich in der Zunge der alten Echsen zu verständigen. In Bosparan selbst finden sich zumindest bis zum Auszug der Grolme auch immer wieder Menschen, die einige Brocken des **Grolmischen** beherrschen.

ZEITRECHNUNG IN DEN DUNKLEN ZEITEN

„...Gegeben von eigener Hand im Jahre 35 Dalek, dem 1156. Jahr nach Horas Erscheinen.“ Und lasst einen Heschint-Priester aus Cuslicum und einen Deromanten aus Firdana kommen, Magister officiorum. Die sollen uns diesen eigenartigen Kalender der Ostlinge errechnen, damit dieser sogenannte Sultan nicht behaupten kann, er habe das Auslaufen des Ultimatums nicht errechnen können. Gehen wir das nochmal durch, Magister: „Ich, Dalek Invictus, Horas und Heliogan, Vater aller Aventurier, Fürst aller Tulamiden, fordere hiermit die sofortige Überschreibung der Stadt Yol-Fassar ...“
—Dalek II., bei Abfassung der Fassarer Forderung

ПОПЕН UND ТИЕРМОПАТЕ – DIE KALENDER DER GROßEN REICHE

Die meisten Reiche verwenden einen Kalender, der sich entweder an Sonne, Mond oder Sternen orientiert. So berechnet der **bosparanische** Hof den Jahresbeginn mit dem Aufgang des Wandelsterns *Gylde* (seit Bender dem Einäugigen *Horas* geheißten) im Frühsommer über dem *Orunganum*, einem heiligen Ort bei Horasia.

Die Zeitrechnung beginnt gemeinhin im Jahre 1 *nach Horas Erscheinen* (also 1491 v.BF), ebenso geläufig ist aber die Zählung nach Herrschaftsjahren der Horaskaiser (etwa 23 *Yarum* für das Jahr 454 v.BF). Gerade in Zeiten rivalisierender Horantes und Usurpationen benutzen die Parteigänger verschiedener Thronprätendenten die Regierungszeit ihrer Favoriten, um eigene Loyalitäten zu betonen. So zählt man in Corapia noch lange nach dem Ende der Oluroiden die Jahre nach der Thronbesteigung Oluks II., um sich von den 'Usurpatoren' im Kernland abzugrenzen.

Das Jahr ist meist in sechs Monate aufgeteilt, die etwa bis ins 5. Jh. v.BF noch die Namen der Hexatéer-Gottheiten tragen, danach aber in Zeiten eines sich ständig wandelnden Pantheons nunmehr nach ihrer hauptsächlichen Funktion benannt sind. So wird zum Beispiel der Boron-Monat zum *Maerenas*, dem Monat der Trauer.

Die Wocheneinteilung gehorcht der altmodischen Imperiumsstruktur; in ihr bilden neun Tage eine *None* (*Nona Prima* bis *Nona Ultima*). Die Tatsache, dass der Wandelstern zum Jahresbeginn nicht immer zum gleichen Zeitpunkt erscheint, wird meist durch die unterschiedliche Festlegung kompensiert, wie viele Nonen einen Monat ergeben. Andererseits erlauben sich manche Städte und Kulte Freiheiten, um ihrem Hauptgott einen eigenen Monat zuzuschneiden, wie Braziraku und Heschint in Cuslicum. Ebenso feiert Bender-Horas die fünf Tage zwischen dem sechsten und dem ersten Monat als Gründertage der *Ersten Republik*. Nach seinem Tod erlässt Dozman ein Edikt, dass die Tage 'zwischen den Jahren' zu einer unheilvollen Zeit erklärt und bedient sich der Kenntnisse dämonologischer Berater, die ihm von den mächtigen Tagesherrschern er-

МОНАТСНАМЕН ДЕР БОСПАРАНЕР UND ТУЛАМИДЕН

In der folgenden Tabelle finden Sie eine Einteilung gebräuchlicher Monatsnamen der beiden Großreiche zum schnellen Überblick. Beachten Sie, dass es sich dabei nicht um festgelegte Namen handelt, die in den Reichen vollumfänglich bekannt und in Gebrauch sind. Regional gibt es teils starke Abweichungen von diesem Muster.

Späterer Monat	Hexatéer-Monat	Funktionsmonat der Bosparaner	Tiermonat der Tulamiden
Praios/Rondra	Brajanos	Dilucens, Monat des Lichtes	Gottesanbeterin/Alligator
Efferd/Travia	Effard	Messisa, Erntemonat	Kamel/Schlinger
Boron/Hesinde	Travina	Concordia, Monat des Bundes	Elefant/Klapperschlange
Firun/Tsa	Boron	Maerenas, Monat der Trauer	Skorpion/Eidechse
Phex/Peraine	Paranja	Serens, Monat der Aussaat	Fuchs/Ongalobulle
Ingerimm/Rahja	Raia	Ludens, Monat der Spiele	Katze



zählen, um Benders Festtage zu diskreditieren. Auch Tag und Nacht werden noch nicht in Zwölf Stunden geteilt, vielmehr variiert hier die Einteilung von Stadt zu Stadt. Das normale Volk benutzt meist sowieso nur grobe Tageszeiten und orientiert sich am Sonnenstand ("wir treffen uns, wenn die Sonne über dem Brajatin steht").

Häufig gibt es Zeitrechnungsbräuche, die nur an einem Ort oder innerhalb einer Glaubensgemeinschaft Geltung haben oder gar wie ein Geheimnis gehütet werden. Diese richten sich beispielsweise nach den urtulamidischen Stadtgottheiten, einer mythischen Stadtgründung (etwa in Sylla oder Bethana) oder der Unabhängigkeit Nostrias und Andergasts. In Garetia zählen besonders Mutige gar nach *Rondras Eingreifen* in Gestalt Hlûthars in der Ersten Dämonenschlacht, während man in der Greifenmark bis zur Einführung des orkischen Mondkalenders nach dem Orkensturm kaum eine Jahreszählung kennt und nur Sommer an Sommer reiht.

Im **Diamantenen Sultanat** verwendet man dagegen eine Variante des echsischen Sonnenkalenders, der auf einer fünftägigen Woche beruht. Diese reicht von der *dusambe*, der ersten Nacht bis zur *cosambe*, der fünften Nacht, denn die Tulamiden erinnern sich noch gut an jene Zeiten, als die Echsen den Tag beherrschten und nur die Nächte ihrem Volk in den Bergen gehörten. Jeweils 33 Nächte bilden einen Monat, der einen Tiernamen trägt. Darunter sind Reptilien, wie Schlinger und Krokodil, aber auch Fuchs, Ongalobulle und Elefant zu finden. Elf solcher Tiermonate bilden ein Jahr, deren Abfolge in Khunchom meist nach der Inthronisation eines Sultans gezählt wird. Spätestens nach dem Interregnum zählt man aber in vielen Städten nach wichtigen Ereignissen, wie der großen Mhanadi-Flut von 400 v.BF, dem Entstehen der Gorischen Wüste 1332 v.BF oder der mythischen Gründung Rashduls 1991 v.BF.

Tag und Nacht werden bei den Tulamiden nur unter Gelehrten und am Diamantenen Hof weiter eingeteilt (in jeweils 10 Audienzen, denn genau so lange dauert eine Audienz beim Diamantenen Sultan gewöhnlich). Das gemeine Volk hingegen lebt zu sehr in den Tag hinein, um sich um mehr als eine grobe Tageseinteilung zu kümmern.

Neben dem echsischen Kalender gibt es gerade unter sternkundigen Kophtanim eine Errechnung der Zeitalter, deren Beginn und Ende sich meist an Himmelserscheinungen wie dem *Augenstern* oder dem *Feuerkometen* orientieren und dann eine zweistellige Jahreszahl umfassen. Um seine Herrschaft zu legitimieren, lässt mancher Sultan die Sternkundigen nach solchen Zeichen suchen, die seine Thronbesteigung begleitet haben.

SONNE, MOND UND STERNE – DIE ZEITEN FERNAB VON HORASHOF UND SULTANSPALAST

In weniger zivilisierten Gegenden zählt man nach einem oder vielen Großereignissen wie der *Offenbarung Heshinjas* der Alhanier 1684 v.BF, dem *fünften Winter nach der Schlacht bei Vidsand* bei den Hjaldingern, oder man teilt die Zeit in Regen- und Trockenjahre auf wie die Wudu der südlichen Dschungel.

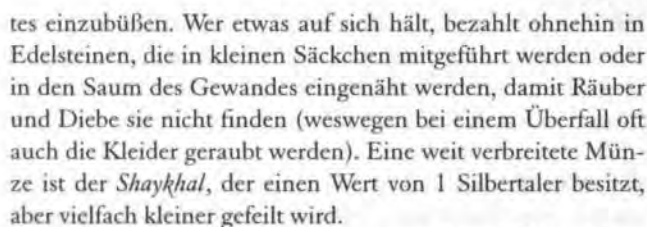
Neben der Berechnung durch Stern- oder Sonnenkalender orientiert man sich häufig am Madamal. Die Einteilung in Mondphasen zu 28 Tagen ist beispielsweise auf den Cyclopien bekannt, am Golf von Bey-el-Unukh von den Alhani angewandt und sogar in Belhanka als Zählweise verbreitet. Eine Besonderheit des Mondkalenders lehren die Orks, die ihrem Blutgott Tairach anhand der Mondfinsternisse bereits seit Jahrtausenden einen Kalender geweiht haben. Dieser erlangt mit Nargazz Blutfaust Verbreitung im *Königreich des*. Während andere nichtmenschliche Kulturen wie Zwerge und Goblins ihre seit Jahrtausenden überlieferte Zeitrechnung verwenden und die Elfen keinerlei Jahreszählung kennen, passten sich die Grolme Bosparans an die Kalender der 'Großlinge' an, errechnen aber mit ihren genauen Uhrwerken und Messmethoden allerlei Schaltjahre und verkaufen das Wissen um diese meistbietend an Usurpatoren oder aufstrebende Kulte, die so beispielsweise einen 'Monat der Rondra' proklamieren können.

MIT KLINGENDER MÜNZE – WÄHRUNGEN UND ZAHLUNGSMITTEL

Münzen als Zahlungsmittel sind nur in einigen Bereichen Aventuriens gebräuchlich. Die Zwerge besitzen schon seit Jahrtausenden ein Münzwesen, die Tulamiden übernahmen es von den Achaz, und auch die güldenländischen Siedler brachten Währungen mit nach Aventurien. In vielen Lebensbereichen herrscht jedoch der Tauschhandel vor, so etwa bei sämtlichen Naturvölkern, bei den Hjaldingern und auch in Nostria und Andergast, obwohl man dort den *Wendliner* beziehungsweise *Andertaler* kennt – und nicht zuletzt auch im lokalen Handel im Bosparanischen Reich und dem Diamantenen Sultanat.



Bei den Tulamiden gibt es eine verwirrende Zahl verschiedener Münzen, jeder lokale Potentat prägt seine eigene Währung. Die Münzen sind oft rund, fünfeckig oder ellipsoid, in der Regel mit einem Loch in der Mitte, um sie an einer Schnur aufzureihen. Größere Summen bezahlt man gleich mit solchen Münzketten oder mit 'Krügen' – statt die Münzen abzuzählen, werden sie schlicht in Gefäße geschüttet und gewogen. So können Händler Währungen verschiedener Potentaten benutzen, ohne bei den wucherischen Geldwechslern ihr Erspar-



Im Bosporanischen Reich zählt man mit *Aureal* (Wert: 1 Dukaten) und *Argental* (Wert: 5 Heller). Allerdings prägt jeder Horas seine eigenen Münzen (auch, um dem Volk sein Antlitz bekanntzumachen) und verändert deren Größe und oft auch Materialzusammensetzung, was im Verlauf der Dunklen Zeiten zu einer wahren Fülle verschiedener Münzen führt (ein Segen für Entdecker und Gelehrte, die Grabfunde und Schätze auf diese Weise einer bestimmten Herrschaftszeit zuordnen können). In den Nordprovinzen existieren eigene Münzen, so etwa die Puniner *Dublone* (Wert: 3 Dukaten) und das gewaltige *Balihoer Rad* von 250 Skrupeln Gold (1/4 Stein, Wert: 100 Silbertaler). Auch ältere Münzen sind noch in Gebrauch, etwa der *Iristaler* (Wert: 4 Heller) oder simple Siberplättchen, mit denen schon die Einwanderer der Siedlerzeit zahlten und die nach ihrem Gewicht berechnet werden. Aus den Bezeichnungen 'Aureal' und 'Argental' entwickeln sich später der 'Oreal' und der 'Argentaler', später nur noch als 'Taler' bezeichnet.

Die Zwerge Aventuriens besitzen seit über 3.000 Jahren ein einheitliches Münzsystem, bestehend aus dem *Auromox* (Wert: 12 Silbertaler), dem *Arganbrox* (Wert: 2 Silbertaler) und dem *Atebrox* (Wert: 2 Heller). Bei den Alhaniern verbreitet ist der kleine goldene *Asalqatra* ('Honigtropfen', Wert: 5 Silbertaler), auch Bernstein wird akzeptiert. Die schuppenförmigen echsischen Münzen sind selten geworden und finden sich vor allem in verborgenen Tempeln oder Grabanlagen. Tulamidsche Potentaten zahlen für einen solchen Fund, etwa ein vollständiges Schuppenkleid aus Münzen, oft weit mehr als der Materialwert beträgt. In Nostria ist es auf Strafe verboten, mit *Andertalern* zu zahlen, ebenso wie der *Wendliner* (Wert: jeweils 3 Silbertaler) in Andergast verboten ist. Unter der Hand geben viele Schmiede den Münzen eine neue Gestalt oder fertigen Ringe aus dem Silber.

Die Akzeptanz fremder oder alter Währungen ist gering, weswegen man ein gutes Verhandlungsgeschick benötigt. Tulamidische Händler versuchen, durch die Krüge-Methode teurere Münzen zu einem geringeren Wert zu akzeptieren, im bosparanischen Reich erklärt man unbekannte Münzen gerne für 'ungültig' aber ist selbstverständlich bereit, das Geld des Reisenden 'gerecht' in die örtlich gültige Währung umzutauschen.

Findige Betrüger prägen oder gießen eigene, minderwertige Münzen und bringen sie in Umlauf. Sie besitzen oft nur den Handelswert einer Melone. Wer sich beim Anfertigen eigener Münzen jedoch erwischen lässt, den erwartet in der Regel ein grausamer Tod. Das Münzrecht wird als herrschaftliches Privileg verstanden und insbesondere im Bosparanischen Reich kennt man keine Gnade.

Das Durcheinander des Münzwesens in den Dunklen Zeiten führt zu ständig schwankenden Preisen. Der Spielleiter besitzt alle Freiheiten der Willkür, Waren und Dienstleistungen so günstig oder teuer anzubieten, wie es gerade gewünscht ist. Auf feste Umrechnungskurse mit Hilfe des Materials und des Gewichts der Münzen wurde daher verzichtet.

Von einem einheitlichen Maßsystem ist Aventurien in den Dunklen Zeiten weit entfernt. Erst Rohal dem Weisen wird es 539 BF eine grundlegende Reform, die in nahezu allen Teilen Aventuriens umgesetzt wird. Vor ihm sind schon zahlreiche Herrscher gescheitert, und gerade in den Dunklen Zeiten gibt es niemanden, der sowohl den Willen als auch die Macht hat, ein einheitliches Maßsystem durchzusetzen.

Eine Konstante innerhalb dieses Chaos sind einmal mehr die Angroschim, die ein seit Jahrtausenden bewährtes System verwenden. Durch Handel mit den Menschen sind die zwergischen Maße in der unmittelbaren Umgebung der Bingen und Zwergenstädte verbreitet. Weiterhin kennen sowohl Bosparaner als auch Tulamiden bestimmte Maße und Bezeichnungen, doch schwanken diese in ihrer Größe mitunter beträchtlich. Aufgrund der schieren Menge verschiedener Bezeichnungen und abgeleiteter Einheiten werden nur die wichtigsten Maße vorgestellt.

Im Bosporanischen Reich basieren alle Längenmaße auf dem *Schritt*. Eine *Meile* sind tausend Schritt und ein *Fuß* bezeichnet üblicherweise einen Drittschritt. Die genaue Länge eines Schrittes kann jedoch deutlich variieren (zwischen 0,8 und 1,1 modernen aventurischen Schritt), was natürlich auch zu unterschiedlichen Meilenangaben führt. Etliche Zwischenmaße sind gebräuchlich, am wichtigsten sind der *Finger* und der *Nagel*. Vereinheitlichungsbemühungen verschiedener Horaskaiser sorgen während der Dunklen Zeiten für zusätzliches Chaos, etwa als Dalek-Horas verfügte, fortan solle eine Meile nicht mehr auf dem Schritt basieren, sondern auf dem Doppelschritt. Die hieraus entstehenden Missverständnisse plagten die nachfolgenden Generationen. Gerade für Reisen wird aufgrund der Verwirrungen der Meilenangaben oft der *Legionsmarsch* benutzt, also die Strecke die eine Legion an einem Tag marschieren kann. Dies entspricht etwa 40 modernen Meilen. Bei den Tulamiden dient der *Stock* oder *Stecken* als Maßeinheit, und jeder Basar besitzt einen Holzstab in jener Länge. Jeder Wesir behauptet steif und fest, dass die Länge dieses Stabes haargenau mit dem legendären *Diamantenen Maß* in Khunchom verglichen wurde, doch in Wirklichkeit wurde das nie geprüft. Abgeleitete Maße folgen mitunter irrwitzigen



Schlüsseln, die stark durch Aberglaube und Zahlenmystik beeinflusst sind.

Die zwergischen Maße nennen sich beispielsweise Drom ('Stiefel'), Drumod ('Stütz') oder Drasch ('Schacht') und werden vielfach im Bergbau verwendet.

Klafter (etwa 1,8 moderne Schritt) und *Elle* (ein Drittel davon) sind unter unterschiedlichen Namen bei vielen Kulturen bekannt, denn sie bezeichnen die Länge, die ein Mensch mit ausgestreckten Armen beziehungsweise mit seinem Unterarm abmessen kann.

FLÄCHEN- UND RAUMMAßE

Flächenmaße leiten sich zumeist von den Längenmaßen ab, und je nach aktueller Maßeinheit gibt es auch unterschiedliche Flächenmaße. Durch die hohe Bedeutung des Flächenmaßes für den Ackerbau existieren viele verschiedene regionale und lokale Bezeichnungen, so etwa der *Acker* (der zumeist 100 x 100 Schritt bemisst), das *Joch* (grob halb so groß), die *Hufe*, die nur in den Nordprovinzen gebräuchlich ist oder der tulamidische *Morgen*, der die Fläche bezeichnet, die an einem Vormittag gepflügt werden kann, und der daher in jeder Region unterschiedlich groß ist. Weil der Morgen aufgrund der hügeligen Landschaft und des felsigen Bodens bei den Bauern der Gebirge besonders klein ist, gelten diese im Balash und bei den Haranijas als besonders faul. Als Raummaße dienen in den meisten Kulturen Angaben wie *Korb*, *Fuhre* oder *Karren*. Flüssigkeiten und Getreide werden mit Hilfe von *Kannen*, *Krügen* oder *Scheffel* (tulamidisch: *chenica*) bemessen. Jede Region besitzt eigene charakteristische Gefäße, die die Grundlage des Maßes darstellen. So etwa sind die Khunchomer Amphoren aus der Zeit von *Yadail al'Musaf* (255 bis 212 v.BF) etwa doppelt so groß wie noch in der Ägide von *Alef-Faizal* (535 bis 509 v.BF).

DIE MAGIE DER DUNKLEN ZEITEN

In den Dunklen Zeiten kommt der Magie eine deutlich stärkere gesellschaftliche Bedeutung zu als in späteren Epochen, denn ein Misstrauen gegen die arkane Kraft wird sich erst in viel späteren Zeiten entwickeln. Stattdessen wird die Zauberkunst sowohl bei den Bosparanern als auch bei den Tulamiden als probates Machtmittel gesehen, mit dem sich höchst beeindruckende Leistungen erzielen lassen. Dazu kommt, dass manche mächtige Zauber und Rituale erst nach den Dunklen Zeiten verloren gehen werden und somit manche Möglichkeiten bestehen, die in späteren Epochen nicht mehr existieren. Doch auch die magischen Traditionen an sich decken sich durch spätere Verfolgungen und Pogrome nicht mit den bekannten. Stattdessen spaltet sich die Magierschaft in gleich drei Traditionen: Die bosparanischen **Magier güldenländischer Tradition** beschäftigen sich vor allem mit der destruktiven Hermetik und der Beschwörung von Dämonen. Letzteres ist auch ein Fachgebiet der tulamidischen **Kophtanim**, die sich darüber hinaus noch mit dem Elementarismus, Illusionsmagie und vor allem der Beherrschung beschäftigen. Ihre ewigen

Die Zwerge rechnen Flächen und Volumen auf Grundlage des *Drumod*, der Länge zwischen zwei Stützpfählen eines Stollens sowie dessen Höhe. *Baroscht* ('Bier-Schank') und *Baroschtrum* ('Fass') sind weitere Hohlmaße.

GEWICHTE

Auch bei den Gewichten gibt es eine Vielzahl von Maßeinheiten, von denen einige nur in engen lokalen Grenzen verwendet werden. Das gebräuchlichste bosparanische Maß ist die *Uncia*, aber auch das *Scrupulum* und das *Granum* werden sogar im Laufe der Zeit in den allgemeinen Sprachgebrauch gelangen ('Ohne Skrupel sein'). Größere Gewichte werden in *Stein* und *Quader* gemessen, bisweilen auch in *Krug*, wobei es sich hier um sandgefüllte Gefäße handelt, mit denen aufgewogen wird. Die Tulamiden wiegen Edelsteine in *Karat*. Größere Handelswaren hingegen werden bei ihnen meist nicht gewogen, sondern dem Volumen nach berechnet und dementsprechend in Eselskarren und ähnlichem gezählt. Bei den Zwergen gibt es *Brok*, *Boruk* und *Brox*.

MAßE UND GEWICHTE IM SPIEL

Das Fehlen eines einheitlichen Standards für Maße und Gewichte gehört zu den Eigenheiten der Dunklen Zeiten, doch es kann Spieler und Helden enorm verwirren. Die Verwendung unterschiedlicher Maßeinheiten und Unterschiede in den Größenordnungen dienen daher vornehmlich dem Kolorit. Sollten Sie die großen regionalen Unterschiede nicht zum zentralen Element eines Abenteuers machen wollen, gehen Sie also sparsam damit um.

Konkurrenten sind die ebenfalls aus den Tulamidenlanden stammenden **Mudramulim**, die mit ihrer Tanz- und Zeichenmagie vor allem Artefakt, sowie Zeit- und Schutzmagie weben.

Daneben existiert in den bosparanischen Landen noch die junge Tradition der **Druiden**, die gerade erst durch den Kontakt mit den zwergischen Geoden entsteht. Sie setzen sich nicht nur für ein Gleichgewicht zwischen Mensch und Natur ein, sondern dienen auch mitunter als Priester diverser Götter. Auch die **Satutöchter** erfüllen priesterliche Aufgaben, gemeinsam mit ihren karmal gesegneten Schwestern dienen sie ihrer Muttergöttin Satu und erfüllen auch wichtige Aufgaben als Vermittler und Heilkundige.

Daneben existieren gerade in den Randkulturen noch fremdartigere Gruppen von Magiewirkern. Bei den Alhaniern sorgen sich die **Zauberpriesterinnen** um die Gemeinschaft und sind vor allem Meisterinnen der Fremdverzauberung. Die **Schamanen der Wudu** kennen teilweise für andere Waldmenschen äußerst fremdartige Rituale, die sich vor allem um Blut und



Tod drehen. Während man von diesen beiden Gruppen bei Bosparanern und Tulamiden zumindest schon gehört haben dürfte, gilt dies nicht für einige andere Zauberwirker, denn von den Zauberern anderer Naturvölker hat teilweise noch kein Bosparaner oder Tulamide jemals gehört. Und selbst wer doch davon erfährt, der behält sein Wissen meist für sich.

Denn eine weitere Besonderheit der Dunklen Zeiten ist die mangelnde Kooperation zwischen einzelnen Zauberwerkern, geschweige denn zwischen Anhängern verschiedener Traditionen. Denn Wissen ist Macht, weshalb nur wenige bereit sind es ohne eigenen Gewinn zu teilen. Daraus resultiert auch eine viel größere Trennschärfe zwischen den Gruppierungen. Während in späteren Zeiten manche Zauber anderer Traditionen entschlüsselt sein werden, gilt dies in den Dunklen Zeiten noch nicht – und wer einen fremden Spruch lernen will, der muss einen Angehörigen einer anderen Zunft finden, der bereit ist ihn zu lehren. Und dafür bleibt meist nichts anderes übrig, als in fremde Lande zu reisen.

DIE MAGIERSCHAFT DER DUNKLEN ZEITEN

Die drei Traditionen, aus denen sich viel später die Magierschaft formen wird, haben eine grundsätzlich ähnliche Herangehensweise an die Magie, wenngleich sie sich doch deutlich unterscheiden. Die Bosparaner haben vor allem einen sehr analytischen

und strukturierten Ansatz an die magische Kunst, sie sehen die magische Welt als eine Welt der Matritzen und der Logik an. Die Kophtanim hingegen sind es gewohnt, Astralkraft durch die pure Macht des Willens in Form zu pressen und vor allem durch die Kraft ihrer Persönlichkeit zu zaubern – eine Einstellung die häufig eine gewisse Arroganz bedingt. Die Mudramulim hingegen weben feinste Astralgespinste mit ihren Körpern und können durch feinste Zauberzeichen überwältigende Wirkungen erzielen. Ihnen ist ein eher intuitiver Zugang zu ihrer Kunst zueigen.

Auch die vor allem gelehrten Merkmale unterscheiden sich stark. Zwar besitzt jede der Traditionen Sprüche aus allen magischen Fachgebieten, größere Kunst hat jedoch meist nur eine der Gruppierungen in den jeweiligen Merkmalen erlangt. Eine Ausnahme stellt die Dämonologie dar, in der sowohl die Bosparaner als auch die Kophtanim große Erfahrung haben. Der Elementarismus hingegen ist das alleinige Metier der Kophtanim, hier können die Bosparaner nur in der Kraft des Feuers größere Erfahrung vorweisen. Weitere Spezialgebiete der Magier guldnländischer Prägung sind die Schadensmagie, aber auch die Heilung und Verwandlung. Die Kophtanim hingegen kennen sich in Herrschaftsmagie, Illusionistik und Hellsicht besonders aus. Die Mudramulim sind neben der Objektmagie vor allem Meister der Antimagie, was sich auch an

Bastrabuns Bann zeigt, der von ihnen zumindest zu Beginn der Dunklen Zeiten gepflegt wird.





Moralische Schranken kennt praktisch keine der Traditionen, es wird das genutzt, was das erwünschte Ziel bringt. So erlebt beispielsweise die Nekromantie im Bosparanischen Reich eine Blütezeit und die Katakomben unter Bosparan werden vor allem von Untoten erweitert und ausgebaut. Erst mit der Erstarkung des Puniner Boron-Ritus und der Niederschrift des Schwarzen Buches 385 v.BF wird die Nekromantie offiziell verdammt.

VON DEN BÜNDEN UND ZIRKELN DER MAGIER

Zauberer aller drei Traditionen lernen und lehren vornehmlich in kleinen Gruppen von Gleichgesinnten, um die eigenen Ressourcen optimal zu nutzen. Mitunter bilden sich so regelrechte Akademien, meist handelt es sich aber nur um kleine Zirkel oder Bünde, die sehr lose organisiert sind. Ein jeder Lehrmeister dient weiterhin vor allem seinen eigenen Interessen und kooperiert mit den anderen nur so weit, wie es ihn selbst nützt. Die Schüler sind einem bestimmten Lehrmeister zugeordnet und schulden diesem Gehorsam, bei einem anderen Lehrmeister der selben Schule etwas zu lernen gilt oft als Verrat am eigenen Mentor.

Die Zahl der Bünde wechselt dabei während den Dunklen Zeiten in allen drei Traditionen häufig, gerade bei den eher kleinen Gruppen. Manche schießen wie Pilze aus dem Boden, nur um nach kurzer Zeit im Streit auseinander zu gehen, bei einer magischen Katastrophe zu vergehen oder von Rivalen vernichtet zu werden. Dennoch gibt es einige sehr traditionsreiche und eher formalisierte Einrichtungen, die auch über längere Zeit hin Bestand haben und die zu den mächtigsten Gruppierungen ihrer Zunft gehören.

Bei den bosparanischen Magiern sind hier vor allem zu nennen:

- Die Halle der Metamorphosen zu Cuslicum, die älteste noch bestehende Schule der Gildenländer. Hier wird abweichend zu den sonst meist verbreiteten Spezialgebieten vor allem die Verwandlung gelehrt. Der Schwerpunkt ist dabei von Lehrmeister zu Lehrmeister anders gesetzt. Während manche sich eher theoretisch mit der Metamorphose des Stofflichen beschäftigen, lehren andere die praktische Anwendung der aggressiven oder hilfreichen Fremd- oder Eigenverwandlung.

- Das angesehenste Institut ist die Academia Arcomagica zu Bosparan, das Hexagon. In der Hausakademie der Horaskaiser wird vor allem die Dämonologie zur Blüte gebracht, ebenso wie die magische Forschung. Bis zur Ächtung dieser Wissenschaft ist es auch ein Zentrum der Nekromantie. Den Abgängern dieser Schule wird gewöhnlich ein ausgeprägter Hang zur Macht nachgesagt. Die großen Rivalen der Bosparaner stammen aus der zu Beginn der Dunklen Zeiten noch jungen Akademie zu Puninum, die auf Fran-Horas zurückgeht und sich vor allem Dämonologie und Metamagie widmet.

- In Bethana hingegen steht die klassische Ausbildungsstätte der destruktiven Hermetiker, hier wird ein nicht unerheblicher Teil der Legionsmagier ausgebildet. Und besonders das elementare Feuer wird hier in hohen Ehren gehalten, ebenso wie

weltliche Überlegungen zu Strategie und Taktik. Ab der Regierungszeit von Jel-Horas erhält die hiesige Akademie jedoch Konkurrenz durch eine Neugründung des Kaisers in 'seiner' Stadt Jelenvinia, die sich dem selben Spezialgebiet widmet.

- Ohne festen Ort existiert der Orden der heilenden Hand, der es sich zur Philosophie gemacht hat, in besonders verheerete oder bedrohte Gebiete zu ziehen und dort seine Schüler auszubilden. Er ist besonders häufig in den Nordprovinzen unterwegs und mehr als einmal droht ihm der Untergang.

- Eine Besonderheit stellt die Halle des Windes zu Olafjord dar, in der hjaldingsche Windrufer ausgebildet werden. Zwar folgt sie formal auch der gildenländischen Tradition, jedoch würde sie kein Bosparaner als Zauberschule anerkennen – wenn er überhaupt von ihrer Existenz weiß.

- Der Conventus der Fremd- und Selbstbewegung in Belhanka setzt vor allem auf dämonische Magie aus der Domäne Lolgramoths, um herausragende Ergebnisse in der Bewegungsmagie zu erreichen. Doch ist das Metier der Magier nicht ungefährlich und mancher unvorsichtige Abgänger endet gestrandet im Limbus oder in fernen und unbekannten Landen. Die bosparanischen Akademien sind mitunter Herrscher über größere Ländereien, nicht selten wird in so einem Fall der Leiter der Schule oder des Zirkels als Dominus eingesetzt. Wichtige Akademien und Zirkel der Tulamidenlande sind:

- Die größten Beherrscher des Diamantenen Sultanats stammen aus der altehrwürdigen Al'Achami zu Yol-Fassar. Hier lehrt in den Dunklen Zeiten gar der große Rashman Ali und mancher Kophta dieser Schule schwingt sich selbst in der Tradition der Magiermogule zu einem Herrscher auf.

- Ebenfalls dem Pfad der Kophtanim folgt man an der Pandjashtra, hier steht jedoch die Beschwörung von Djinnim und Ifritim im Vordergrund. Beides wird dabei als untrennbare Einheit verstanden, ohne deren Gleichgewicht die Schule vergehen müssen.

- Die Kophtanim aus den verschiedenen elemitischen Schulen sind vor allem für ihre ausgeprägte Arroganz bekannt und ihre Skrupellosigkeit im Umgang mit den Mächten der Niederhöllen. Sie genießen selbst unter den sonst wenig zimperlichen übrigen Kophtanim einen schlechten Ruf.

- Kaum ein Ruf haftet hingegen den Illusionisten aus Zorigan an. Diese Kophtanim verstehen es, im Hintergrund zu bleiben und andere geschickt für ihre eigenen Zwecke zu manipulieren. Ihre ewigen Feinde sind die Hellscher aus El'Burum, die auch dem Pfad der Kophtanim folgen und ebenso starken Einfluss im Verborgenen haben.

- Die wichtigste Schule der Mudramulim ist unbestritten die Schule vom Drachenei zu Yash'Hualay in Khunchom. Hier liegt die Wiege der Zauberer und das Zentrum der Objektmagie. Die Mudramulim hier bleiben meist im Hintergrund, wollen sich aber durchaus ihren Einfluss sichern.

- Dies gefällt den Mudramulim der Chamib al'Mahmoud zu Yasra meist gar nicht. Die hiesigen Zeitenzauberer leben höchst zurückgezogen und mögen keinerlei Einmischung in ihre geheimnisvollen Angelegenheiten.



• Ebenfalls mit der Temporalmagie beschäftigt sich die Schule des Immerwährenden Lebens zu Bab-ar-Rih, die außerdem bewandert in der Heilmagie ist. Es heißt die hiesigen Mudramulim hätten von einem befreundeten Atvarya-Kult das Geheimnis der Unsterblichkeit erlangt.

• Große Banntänzer sind die Mudramulim aus Chaluq Khanda, die immer wieder gegen andere Zauberkirker und vor allem all zu neugierige Kophtanim vorgehen müssen, die sich zu sehr für die Hinterlassenschaften des Großen Schwarms interessieren.

Eine Besonderheit stellt in den Dunklen Zeiten das Konzil der Geister im Regengebirge dar. Nach dem Untergang der Wudunisten in der Zitadelle der Geister die wohl finsterste Akademie Aventuriens ein, deren Forschungsobjekt der Tod und die Geisterwelt in all ihren Formen ist. Hier lernen und forschen sowohl bosparanische Magier als auch Kophtanim aus Elem, denen nichts mehr heilig ist.

Daneben existieren noch dutzende andere Institutionen aller drei Traditionen, die teilweise sehr groß werden, nur um einige Jahre später wieder zu vergehen. Fühlen Sie sich also frei für ihre Kampagne in den Dunklen Zeiten neue Gruppierungen zu ersinnen. Als Faustregel gilt, dass in jeder größeren Sied-

lung zu mindestens einem Zeitpunkt während der Dunklen Zeiten eine mittelgroße Zauberschule besteht und alle gelehrtten Merkmale mit mehreren Schulen oder Zirkeln im Gebiet der jeweiligen Reiche vertreten sind.

ANDERE ZAUBERTRADITIONEN

Die Druiden sind noch kaum eine eigene Zauberkirke, zu sehr sind sie von ihren geodischen Lehrmeistern beeinflusst. Dennoch haben sich bereits erste eigene Lehrströmungen herausgebildet, die weg vom Elementarismus zwergischer Prägung gehen. Besonders in den städtischen Gebieten des Horasiats sind Hüter und Mehrer der Macht als Diener der Mächtigen nicht unüblich, doch auch das einfache Volk nimmt ihre Dienste mitunter in Anspruch. Dabei haften ihnen nichts Finsteres an, denn ihre Zauberkraft wird als sehr natürlich aufgefasst und sie gelten als deutlich volksnäher als die Magier. Dennoch kommt es unter Kaiser Dozman vermehrt zu Verfolgungen der auch häufig als Sumupriester dienenden Zauberkirker, jedoch aus gänzlich irdischen Gründen. In der Folgezeit geht die Zahl der Druiden in den Kernlanden deutlich zurück, am Einfluss der Zauberkirker in den Nordprovinzen ändert dies jedoch nichts. Hier haben besonders die Sumen in den Nordmarken eine nicht zu unterschätzende weltliche Macht – was nur wenig verwundert, wenn man die Herkunft der Druiden aus dieser Region bedenkt. Druiden lernen entweder in Zirkeln oder von direkten Lehrmeistern, mitunter sogar direkt von Geoden.

Die Satutöchter sind schon vor den Dunklen Zeiten als eigenständige Tradition entstanden, wobei ihre Herkunft vor allem in der Synthese güldenländischer Satu-Verehrer von der Insel Era'Sumu und echsischer Ssad'Huarr-Riten zu suchen ist. Die Satutöchter sind gleichzeitig eine religiöse Gemeinschaft, die gemeinsam mit der karmalen Priesterschaft den Satu-Kult leitet. Dabei sind die Satutöchter für den weltlichen Teil des Kultes verantwortlich, während die karmalen Priesterinnen die tiefergehenden Mysterien der Göttin erforschen. Dieses System funktioniert lange sehr gut, bis es schließlich zur Unterwanderung der karmalen Priesterschaft und zur Spaltung des Kultes kommt (siehe hierzu auch **Schatten über Bosparan**). Aufgrund ihrer starken Einbindung in weltliche Strukturen vor allem in den eher ländlichen Gebieten des Horasiats haften den Satutöchtern ein sehr guter Ruf an und so mancher Bosparaner sucht sie gerne auf, wenn er Heilung wünscht – oder aber auch die Bestrafung eines Feindes, denn auch dazu sind die Zauberkirkerinnen in der Lage. Beachtenswert ist, dass die Satutöchter auch in den Tulamidenlanden eine – wenngleich geringe – Verbreitung gefunden haben. Vor allem weibliche Atvarya-Verehrer rund um den Golf von Zorrigan haben in den Zauberkirkerinnen Seelenverwandte erkannt und sich mit ihnen vermischt. Einzelne Satutöchter reisen nicht selten durch die Lande, bleiben dabei jedoch stets mit ihren Schwestern in Kontakt. Nach den Jahren der Wanderschaft ist es üblich eine Schülerin an Töchter statt aufzunehmen und sie auszubilden – so wie es auch ihr selbst einst wiederfahren ist.

Der Conventus Astralus

Schon Fran-Horas hatte in seiner Regierungszeit versucht die unabhängigen Magierschulen seines Reiches enger an sich zu binden und sie auf seine Person einzuschwören. Hierzu rief er auch erstmals alle Magier zu einer großen Versammlung, dem ersten Conventus Astralus. Alle sieben Jahre sollte ein neuer Conventus stattfinden, auf dem die alltäglichen Geschäfte der Akademien abgestimmt und Beschlüsse des Horas verkündet werden sollten.

Mit dem Tode des Dämonenkaisers geht die Tradition verloren, da die einzelnen Akademien und Orden stärker auf ihre Unabhängigkeit bedacht sind. Erst unter Bender-Horas, der gegen ketzerische Umtriebe an den Akademien des Horasiats vorgehen will, wird 481 v.BF wieder ein Conventus in Cuslicum ins Leben gerufen. Fortan trifft sich eine wechselnde Zahl der anerkannten Akademien und Orden wieder alle sieben Jahre in wechselnden Städten, selten werden jedoch konkrete Beschlüsse gefasst. Viel mehr ist jeder Conventus ein perfekter Ort für Selbstdarstellung, Spionage und Intrigen zwischen den Akademien und nicht selten kommt es zu ausgewachsenen Skandalen. Dazu ist die Veranstaltung auch ein ausgeprägtes Machtinstrument, denn die Auswahl der einzuladenden Akademien, Bünde und Zirkel hängt einzig und allein von der ausrichtenden Schule ab, so dass die Zusammensetzung jedes Mal starken Änderungen unterworfen ist – und mitunter sogar Schulen aus den Tulamidenlanden eingeladen werden!



Die Zauberpriesterinnen der Alhani gehören einer strengen Hierarchie an, denn sie leiten die Geschicke des Heshinjakultes in Alhanien. Sie sind die Wächterinnen der Gemeinschaft und ihre Zauberkraft kommt vor allem dem eigenen Volk zu gute. Hierbei sind sie vor allem in der Verwandlungs- und hochpotenter Glyphenmagie bewandert, ein Wissen,

das ihnen manch andere Tradition neidet. Doch so leicht es Zauberpriesterinnen auch fällt, andere zu verwandeln, um so schwieriger ist für sie die Selbstverwandlung. Die Zauberpriesterinnen werden im Verlauf der Eroberung Alhaniens durch die Bosparaner unter Jel-Horas fast vollständig vernichtet, nur wenigen gelingt die Flucht in den Norden.

DIE GLAUBENSWELT DER DUNKLEN ZEITEN

»Das Jenseits erstreckt sich vom Urgrund des Seins bis zum Horizont des Nichts-Seins, und ungezählt sind die Wesenheiten, die danach trachten, die Herrschaft über den Tod zu erringen. Visar, der Kaltblütige, Gulgari, der Seelenrabe, Bishdaniel, der Traumbote, Tairach, der Blutsaufende, Uthar, der Wächter, Dhargun, der Verführer, Nirraven, der Seelendieb, Maha Bor und Umm Ghulshach, das weise Mädchen und die wahnsinnige Greisin, Shelhezan, der Ungebetene, Nerethon, die Abwägende, (...) BORON, der Ewige, schweisgsamer Fürst der Totenhallen und gnadenloser König der 4. Sphäre.«

—Ausschnitt aus der Kosmogonika der Illumnestra, während den Dunklen Zeiten verfasst und aus späteren Versionen gestrichen

In den Dunklen Zeiten herrscht eine kaum überschaubare Menge an verehrten Göttern vor, nichts lässt die in späteren Zeiten zu erfolgende Reduzierung auf wenige verbreitete Kulte erwarten. Denn niemand legt in dieser Epoche fest, welche Götter die 'wahren' zu verehrenden Wesen sind und hat gleichzeitig die Macht, dies auch flächendeckend durchzusetzen. Sowohl bei den Tulamiden als auch bei den Bosparanern herrscht ein großes Gewirr an meist nur lokal oder regional bedeutsamen Kulturen vor. Wer in einer Stadt als wichtige Gottheit verehrt wird, der mag eine Tagesreise entfernt schon kaum noch Anhänger besitzen.

Dazu kommt, dass ein und dieselbe Entität von verschiedenen Kulturen unter verschiedenen Namen und mit völlig verschiedenen Aspekten verehrt werden kann. Bei manchen Fällen mag dies den Gläubigen noch auffallen, etwa wenn die Göttin Hesinde in Cuslicum als Heschint, die Patronin des Wissens, und in Rythor als Hesine, die Herrin der Alchimie, verehrt wird. Hier braucht es nicht viel, um die Ähnlichkeiten der beiden verehrten Entitäten zu erkennen und zu vermuten, dass dahinter das selbe göttliche Wesen steht. Dennoch mag es zwischen Anhängern der beiden Kulte zu großen Differenzen kommen, die einen mögen die anderen gar als Ketzer betrachten. Sehr viel wahrscheinlicher ist es jedoch, dass man einfach nebeneinander her lebt oder sogar in begrenztem Maße freundschaftliche Kooperation betreibt.

Denn die Dunklen Zeiten sind auch eine Zeit religiöser Toleranz. Die Menschen sind es gewohnt, dass in jeder Stadt andere Kulte herrschen und sie selbst wählen ihre Götter nach ganz persönlichen Vorlieben – und ändern nach Schicksalsschlägen oder wenn sie von charismatischen Propheten überzeugt werden auch ihre religiösen Überzeugungen. Bei all dieser Toleranz

darf jedoch auch nicht übersehen werden, dass es immer wieder zu großen Auseinandersetzungen zwischen konkurrierenden Kulturen kommt, nämlich dann wenn ihre irdischen Machtinteressen kollidieren. Ein Beispiel hierfür ist der Zwist der Todesgötter oder der Streit zwischen den Anhängern verschiedener Kriegsgötter (siehe das Heft **Schatten über Bosparan**).

Die Organisation der vielen Kulte ist zwar häufig sehr unterschiedlich geregelt, es lassen sich jedoch einige Gemeinsamkeiten beobachten. Große Kirchen mit Tausenden Gläubigen sind eine Seltenheit, die meisten Kulte haben nur einige Dutzend bis hin zu mehreren Hundert echten Anhängern. Aufgrund dieser recht überschaubaren Zahl der Gläubigen gibt es auch innerhalb der Priesterschaft selten eine ausgeprägte Hierarchie. Unter dem Führer des Kultes, meist auch der Vorsteher des jeweiligen Schreins oder Tempels, sind die übrigen Priester an Rang gleichgestellt.

Dabei ist außerdem wichtig zu bemerken, dass ein Priester eines Gottes nicht zwingend karmal gesegnet sein muss, in manchen Kulturen sind die echten Geweihten sogar in der Minderheit. Da die Gläubigen selbst meist nicht unterscheiden können, ob der sie segnende Priester karmale, astrale oder gar keine überderische Macht besitzt, wird keine größere Unterscheidung zwischen den Götterdienern vorgenommen.

Einen großen Einfluss haben diverse Propheten, die in den Dunklen Zeiten immer wieder auftreten und eben so schnell große Gefolgschaften anziehen können wie sie wieder fallen gelassen werden. Dabei ist es völlig egal, ob sie wirklich glauben göttlich erleuchtet zu sein, oder ob es sich nur um Scharlatane handelt, denn in den Dunklen Zeiten suchen viele Menschen nach Halt



im Glauben, so dass sie anfällig für Versprechungen von Seelenheil und Hilfe im Diesseits sind. Die sicherlich bekanntesten Propheten dieser Zeit sind der Todespredigerin *Nemekath*, die Zwölfgötter-Visionärin *Illumnestra* und die in den Nordprovinzen tätige Märtyrerin *Lechmin Visiopraiana* (zu all diesen Propheten siehe das Buch **Schatten über Bosparan**).



RINGEN UM DAS TÖTENREICH

»Das Jenseits erstreckt sich vom Urgrund des Seins bis zum Horizont des Nichts-Seins, und ungezählt sind die Wesenheiten, die danach trachten, die Herrschaft über den Tod zu erringen. Visar, der Kaltblütige, Gulgari, der Seelenrabe, Bishdaniel, der Traumbote, Tairach, der Blutsaufende, Uthar, der Wächter, Dhargun, der Verführer, Nirraven, der Seelendieb, Maha Bor und Umm Ghulshach, das weise Mädchen und die wahnsinnige Greisin, Shelhezan, der Ungebetene, Nerethon, die Abwägende, (...) BORON, der Ewige, schweigsamer Fürst der Totenhallen und gnadenloser König der 4. Sphäre.«

—Ausschnitt aus der Kosmogonika der Illumnestra, während den Dunklen Zeiten verfasst und aus späteren Versionen gestrichen

»Sie schmiedeten Bündnisse, begingen Verrat, spinnen Intrigen und erschütterten das Reich der Dunkelheit mit ihrem Zwist. Da ergriff Unruhe die Toten und Nicht-Toten, so dass die Unsterblichen beschlossen, dass das Jenseits im Diesseits geformt werden solle. Und sie schmiedeten Bündnisse, begingen Verrat, spinnen Intrigen und erschütterten das Reich der Sterblichen mit ihrem Zwist.«

—aus den Chroniken des Maha-Bor-Tempels in Yol-Fassar, Eintrag aus den frühen Dunklen Zeiten

In den vom gewaltsamen Tod beherrschten Dunklen Zeiten blühen Todeskulte und Nekromantiezirkel auf. Doch wo immer sich eine neue Gemeinschaft formiert, wird wenig später auch ein Bund ins Leben gerufen, der die Gemeinschaft und ihre Weltsicht bekämpft. Während sich beispielsweise die Nemekathäer aus allen gesellschaftlichen Schichten des bosparanischen Reiches rekrutieren und sogar den Zorn des Horas auf sich ziehen, können den Söhnen Dharguns nur Abkömmlinge besonders ehrwürdiger und reicher tulamidischer Familien angehören, die wiederum von den Utharisten mit ihren schwarz gefiederten Pfeilen aus den Schatten heraus bekämpft werden.

Wichtige Zentren der Verehrung sind Bosparan, Puninum, Yol-Fassar, die Dämonenbrache sowie das Reich der Wudu. Eine Vielzahl Bücher wie das Schwarze Buch, der Codex Corvinus oder die Wege ohne Namen befassen sich eingehender mit dem Tod und dem Untod und zahlreiche Artefakte wie der Dunkle Altar der Wudu, die Aroqa-Rune, der Rabenschnabel Sahil al'Rääds oder der Zauberstab Näsüül werden geschaffen, um Geister und Untote zu rufen, zu beherrschen oder zu bekämpfen. Hitzige Debatten werden über das Wesen und die Aufgabe der Todesgötter und -dämonen geführt.

Grabschändungen sind häufig, Forschungen an und mit Untoten, Leichen und tödlich Verwundeten werden offen betrieben. Viele Priester, Kultisten und Nekromanten können jedoch nur mutmaßen, weshalb die Zeiten für ihr Handwerk so günstig sind: Durch Fran-Horas während der Dämonenschlacht von Gareth herbeigeführten Sphärenerschütterungen, Götterkriege um die Herrschaft in der Vierten Sphäre oder Errungenschaften der Wissenschaft oder des Glauben sind lediglich die am häufigsten zitierten Erklärungsansätze.

Nicht immer ist klar, ob ein Kult eine Gottheit, einen Dämon, einen Geist, ein Hirngespinnst oder eine Mischform verehrt oder bekämpft. Die einzige Gemeinsamkeit besteht darin, dass alle einen bestimmten Umgang mit dem Tod oder dem Untod pflegen oder fordern. Wo die Boron-Priester klar die Haltung vertreten, dass der Tod ein nicht umtauschbares Geschenk Borons an die Menschen ist, haben die Gläubigen Maha Bors und Umm Ghulshachs den Standpunkt, dass der Tod zwar die Erlösung bringt, jedoch mit Blut abgegolten werden muss – und die Streiter der heulenden Finsternis lachen über die Angst anderer, sich Untote und Geister Untertan zu machen. Nicht zu vernachlässigen ist der Einfluss der nicht-menschlichen Todesgottheiten wie Tairach und V'Sar, die oft auch von menschlichen Anhängern angebetet werden (so etwa V'Sar als Visar bei den Wudu).

»Wer aber bringt den Irrgeleiteten und Geblendeten die Gnade BORons? Wer aber erhellt den Geist der Ketzer und Häretiker? Wer aber streckt die Verführten und Gefallenen nieder?«

—aus der Urschrift des Schwarzen Buches des Boron-Kults, Puninum, 385 v.BF

Wenige Gemeinschaften haben lange Bestand, zu viele Kulte sprießen und zu verbittert und gnadenlos wird gekämpft. Gerade in rauerer Gegenden wie etwa den nördlichen Provinzen schwingen sich mächtige Nekromanten zu tyrannischen Herrschern eines Landstriches auf und schrecken finstere Kultisten nicht davor zurück, ihre Untotenheere gegen ein Dorf, ein bosparanisches Grenzkastell oder eine Stadt zu führen. In den Kernlanden Bosparans und des Diamantenen Sultanats werden die Konflikte häufig im Verborgenen ausgetragen, was aber nicht weniger Todesopfer fordert.

In der folgenden Auflistung finden Sie beispielhafte Konfliktparteien, sowie mögliche Aufgaben für tapfere Helden.



Boron-Kirche

Organisationsform: streng hierarchische Kirche; **Hauptgotttheit:** Boron; **Ort:** Bosparanisches Reich, stark expandierend; **Größe:** groß; **Einfluss:** mittel; **Verbündete:** Schwurbund der drei Raben; **Feinde:** Nemekathäer, Söhne Dharguns, Näsüüls Zirkel, Streiter der heulenden Finsternis, Wudu; **Hauptziel:** Aventurienweit beherrschende Glaubensgemeinschaft (Todesgotttheit); **Heldenaufgaben:** Geldmittel beschaffen, Missionierung, Gegner diskreditieren

Kinder des Gleichgewichts

Organisationsform: lose Vereinigung von Kultistenzirkeln; **Hauptgotttheit:** Nerethon; **Ort:** Bosparanische Nordprovinzen; **Größe:** mittel; **Einfluss:** klein; **Verbündete:** stetig wechselnd; **Feinde:** stetig wechselnd, gegen Ende der Dunklen Zeiten vor allem Boron-Kirche; **Hauptziel:** Gleichgewicht im Totenreich und auf Deren sichern; **Heldenaufgaben:** andere Kulte ausspähen, starke Kulte bekämpfen, Zwietracht in anderen Kulturen säen

Näsüüls Zirkel

Organisationsform: elitärer Nekromantenzirkel; **Hauptgotttheit:** Tiyakula; **Ort:** Bosparanisches Reich; **Größe:** klein; **Einfluss:** mittel; **Verbündete:** keine; **Feinde:** Boron-Kirche, Utharisten, Schwurbund der drei Raben, Streiter der heulenden Finsternis, Wudu; **Hauptziel:** Herrschaft über Untote und ein eigenes Reich; **Heldenaufgaben:** Artefakte zur Untotenbeherrschung sammeln, Artefakte zur Untotenbannung zerstören, Zaubersprüche zur Nekromantie aufzeichnen

Nemekathäer

Organisationsform: fanatische Glaubensgemeinschaft; **Hauptgotttheit:** Boron; **Ort:** Bosparanisches Reich; **Größe:** klein bis mittel; **Einfluss:** klein; **Verbündete:** Zesrad von Rethis (insgeheim); **Feinde:** Boron-Kirche, Schwurbund der drei Raben; **Hauptziel:** Den wahren Glauben an Boron propagieren; **Heldenaufgaben:** siehe Schatten über Bosparan

Priester Maha Bors und Umm Ghulshachs

Organisationsform: lockerer Bund tulamidischer Priester; **Hauptgotttheit:** Maha Bor und Umm Ghulshach; **Ort:** Diamantenes Sultanat; **Größe:** mittel; **Einfluss:** mittel; **Verbündete:** keine; **Feinde:** Söhne Dharguns, Wudu, Boron-Kirche; **Hauptziel:** Alte Traditionen ehren und fortführen; **Heldenaufgaben:** Abwehrkampf gegen Boron-Kirche, alte Überlieferungen sicherstellen, Grabstätten schützen, Geheimnisse der Wudu entwenden

Schwurbund der drei Raben

Organisationsform: verbissener Kämpferbund; **Hauptgotttheit:** Golgari, Bishdarel, Nirraven; **Ort:** Bosparanisches Reich; **Größe:** klein; **Einfluss:** klein; **Verbündete:** Boron-Kirche; **Feinde:** Näsüüls Zirkel, Nemekathäer, Streiter der heulenden Finsternis, Utharisten, Wudu; **Hauptziel:** Bekämpfung schäd-

licher Nekromantie; **Heldenaufgaben:** Grabschändungen verhindern, finstere Nekromanten richten, Schutz der Lebenden vor Untoten

Söhne Dharguns

Organisationsform: streng hierarchisch aufgebaute Priesterschaft; **Hauptgotttheit:** Dhargun; **Ort:** Diamantenes Sultanat; **Größe:** klein; **Einfluss:** groß; **Verbündete:** Wudu; **Feinde:** Priester Maha Bors und Umm Ghulshachs, Boron-Kirche, Utharisten; **Hauptziel:** Herrschaft über die Welt der Geister; **Heldenaufgaben:** Paraphernalien sammeln, tulamidische Grabstätten plündern, Verräter bestrafen, Herrschende korrumpieren und unterwandern

Streiter der heulenden Finsternis

Organisationsform: lockerer, kämpferischer Priesterbund; **Hauptgotttheit:** Nirraven; **Ort:** Bosparanisches Reich; **Größe:** mittel; **Einfluss:** klein; **Verbündete:** keine; **Feinde:** Boron-Kirche, Utharisten, Schwurbund der drei Raben, Näsüüls Zirkel; **Hauptziel:** Den Willen Nirravens auf Dere erfüllen und ihm so viele Seelen wie möglich zukommen lassen; **Heldenaufgaben:** Potenzielle Gläubige verführen, Einfallstore für Nirravens Diener ausfindig machen und sichern, gegnerische Heiligtümer entweihen

Utharisten

Organisationsform: gut organisierter Meuchelmörderbund; **Hauptgotttheit:** Utharion; **Ort:** Bosparanisches Reich und Diamantenes Sultanat; **Größe:** sehr klein; **Einfluss:** sehr klein; **Verbündete:** keine; **Feinde:** Söhne Dharguns, Näsüüls Zirkel, Streiter der heulenden Finsternis, Schwurbund der drei Raben; **Hauptziel:** Dere von Paktierern befreien; **Heldenaufgaben:** Nekromanten ausfindig machen und liquidieren, Zöglinge ausbilden, Geheimverstecke einrichten

Wudu

Organisationsform: Waldmenschenstamm mit Großreich; **Hauptgotttheit:** Visar; **Ort:** östliches Regengebirge; **Größe:** sehr groß; **Einfluss:** groß; **Verbündete:** Söhne Dharguns; **Feinde:** Boron-Kirche, Priester Maha Bors und Umm Ghulshachs, Näsüüls Zirkel, Schwurbund der drei Raben; **Hauptziel:** Visar stärken und das Werk der Ahnen fortführen; **Heldenaufgaben:** siehe S. 128



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



DIE NATUR DER GÖTTER

Dem gewöhnlichen Volk ist es in den Dunklen Zeiten kaum möglich zu wissen, hinter welchen Kulturen echte Götter stehen und hinter welchen etwa Hirngespinnste, Tierkönige, Naturerscheinungen, Riesen, Drachen oder gar Dämonen. Gerade letztere werden in beiden großen Kulturkreisen nicht selten verehrt, denn ihre große Macht erscheint auf manchen Menschen ebenso göttlich wie die Kraft der echten Götter. In den Tulamidenländern werden die Dämonen gar auf eine Stufe mit den Göttern gestellt, selbst wenn man ihre wahre Natur kennt. Hierzu trägt bei, dass ihre Diener gleichermaßen überderische Mittel zur Hand haben und sie in den Dunklen Zeiten keineswegs nur böse und zerstörerische Absichten haben.

Auch Sie als Spieler sollten sich daher von dem Gedanken lösen, mit Feuer und Schwert gegen jeden Dämonenkult vorzugehen, denn für Helden der Dunklen Zeiten ist es häufig entweder völlig normal, dämonischen Götterkulturen zu begegnen, oder es besteht für sie gar keine Möglichkeit, der wahren Natur des Kultes auf die Spur zu kommen. Ebenso verhält es sich mit manchen Kulturen, die im modernen Aventurien einen schlechten Ruf haben, wie etwa Brazoragh oder Levthan. Auch sie sind in den Dunklen Zeiten nur zwei Götter unter vielen, denen kein besonders schlechter Ruf anhaftet. Oder dies ist zwar lokal der Fall, gilt dann aber genauso für Götter wie Praios, Rondra oder Effard. Denn bedenken Sie immer: das Zwölfgötteredikt wird erst nach den Dunklen Zeiten erlassen werden und für Bewohner dieser Epoche ist es daher völlig normal, dass keine 'wahren Götter' proklamiert werden.

In den folgenden Abschnitten finden Sie eine Übersicht über einige bedeutende Götter der verschiedenen Völker. Beachten Sie dabei bitte, dass es sich nur um einen verkürzten Überblick handelt, denn die meisten Götter werden unter vielen verschiedenen Namen verehrt, die hier unmöglich alle aufgeführt werden können. Auch gibt es noch viele verehrte Götter, die hier nicht aufgeführt sind und hinter denen teilweise auch Karma spendende Entitäten stehen, teilweise aber auch Dämonen oder andere Wesenheiten.

DIE GÖTTER DER BOSPARANER

Die ursprünglichen güldenländischen Einwanderer waren die Hexatéer, eine religiöse Sekte, die ihre sechs Götter Brajan, Raia, Effard, Boron, Travina und Paranja nach Aventurien brachte. Abwandlungen dieser Götter gehören auch in den Dunklen Zeiten noch zu den bedeutendsten Gottheiten des bosparanischen Kulturkreises. Doch in den folgenden Besiedlungswellen kamen noch manch weitere güldenländische

Kulte dazu, die ihre Götter mitbrachten und die heute eine gewisse Bedeutung haben. Der gerade in den Legionen verbreitete Glaube an den Hornissengott Shinxir ist hier sicherlich zuvorderst zu nennen, aber auch der Entdeckergott Aves, der Herr des Hedonismus Leuthanios, der erfindungsreiche Simius und der Traumgott Bidarius fallen in diese Kategorie.

Shinxir erwächst Konkurrenz immer wieder durch die Kulte des Braziraku und des Kor, aber vor allem auch durch den vordringenden Rondra-Glauben. Dieser wurde im Perricumer Raum von den Tulamiden übernommen und ist in den Dunklen Zeiten vor allem in den Nordprovinzen und um Arivor auf dem Vormarsch.

Einen fast ebenso starken Konflikt gibt es zwischen den Göttern von Wind und Wogen. Effard ist zwar der traditionelle Gott der Seefahrt, doch auch Numinoru und Chrysir haben manche Anhänger unter Seefahrern. Ersterer steht eher für die Herrschaft über das Meer, während Chrysir vor allem für Wetter und Wind steht.

Heschint und Tsatuara sind bereits lange vor den Dunklen Zeiten von den Echsen übernommen worden und nur noch ihre geschuppte Gestalt erinnert hieran. Ansonsten sind sie klare Götter der Menschen geworden. Tsatuara-Priester kooperieren gelegentlich mit der erstaunlich straff organisierten Satu-Kirche, während Heschint-Kulte nicht selten Konkurrenz durch Nandurios- oder Ojo'Schombri-Kulte erhalten, die beide für (verborgenes) Wissen und auch Intrigen stehen.

Während diese beiden aus dem Güldenland stammen, gibt es auch einige gänzlich aventurische Gottheiten, die entweder durch Kulturkontakt zu anderen Völkern oder durch Offenbarungen den Bosparanern bekannt wurden. Ingerimm wurde in den Nordprovinzen von den Zwergen übernommen, hat sich jedoch auch an den Vulkanen der Cyclopeninseln offenbart und wird dort als Kutaki verehrt. Firun hingegen hat sich an den Eisigen Stelen von Tralupum den Bewohnern des Herzogtums Baliho offenbart und wird dort ebenso wie die sanfte Winterherrin Ifirn verehrt. Phex stammt aus dem tulamidischen Raum und wird vor allem um Gareth herum inzwischen stark verehrt.

DIE GÖTTER DER TULAMIDEN

Der bedeutendste Gott der Tulamiden ist zweifellos der Nachtherr Feqz, dem eine so unüberschaubare Zahl an Aspekten zugeschrieben wird, dass kaum einer seiner Kulte dem anderen gleicht. In praktisch jeder tulamidischen Stadt gibt es zumindest einen Schrein des Gottes und häufig wird sogar das gesamte lokale Pantheon um ihn als Stadtgott herum aufgebaut. An seiner Seite steht häufig mit Radscha Uschtammar (auch oft unter dem Namen Rascha oder Raschia verehrt) die Göttin der Leidenschaft, des Rausches und der Ekstase. Ihr Kult ist häufig sehr wild und in manchen Städten und Regionen gibt es Verbindungen ihrer Kulte mit den Gläubigen von Baalat Kelevathan, Lev'tha, Bel Khalil oder anderen Göttern. Im Feld der Fruchtbarkeit von Mensch, Tier und Pflanzen er-



halten diese Kulte Konkurrenz durch Gottheiten wie Peradschaja, die Regenbringerin Raha Andra, die wandelbare Tsa, die Herrin der Wildnis Atvarya, die Insektengottheiten Mish Shakar und Mha'Qasha oder auch diverse Flussgottheiten wie Gadanga oder Bel Mhanad. Hier ist es gerade auf dem Land nicht unüblich, nach mehreren Jahren der Dürre die alte Gottheit (stellvertretend durch ihre Priester) aus dem Dorf zu jagen und sich einen neuen Patron zu suchen.

Die Sturmherrin Raha Andra (auch als männliche Gottheit und unter Namen wie Rahandra und Ra'andrat verehrt) steht ebenfalls für den Kampf und die Naturgewalten, ein weiteres von vielen Göttern und ihren Kulturen beanspruchtes Feld. Hier gehören zu den Konkurrenten etwa der stiergestaltige Ras'Ragh, der Herr der Chimären Khor, der Blutgott Bel Harar oder die sechsbeinige Gottesanbeterin Ankhatap.

Im Feld der Totengötter ist die klar wichtigste Gottheit eine, die in gleich zwei Gestalten verehrt wird: die Geiermutter Umm Ghulshach und das sanfte Mädchen Maha Bor. Ihr ärgster Konkurrent ist Dhargun, der Herr der lebenden Toten. Im Zweikampf dieser beiden stehen der Toten- und Traumvogel Bish'adar, der Mondherr Shelhezan, der Totendrake Chol'iadrim und der göttliche Geier Gol'ghar klar hinten an. Wissen und Geheimnisse sind die Domäne von Hesinde, der Schlangenleibigen, die in manchen Gebieten unter anderen Namen auch als männliche Gottheit und Herr der Djinne verehrt wird. Auch Anandusha tritt häufig in Schlangengestalt auf, verkörpert aber noch mehr den Aspekt der Macht durch Wissen. Ein Feind dieser Gottheit ist der Vogelherr Avesha, der mitunter als Sohn des Feqz verehrt wird und der größte Echsenfeind unter den Göttern ist. Dabei kooperieren seine Kulte mitunter mit den Dienern des Bymazar, des skarabäengestaltigen Herrn der Weisheit, die ebenfalls schlecht auf Hesinde und Anandusha zu sprechen sind. Auch Bymazars Schwester Bylmaresh, die als Spinne oder Skorpion dargestellt wird, agiert eher aus den Schatten heraus gegen ihre Feinde.

DIE GÖTTER FREMDER VÖLKER

Kleinere Völker haben häufig einen begrenzteren Pantheon als die großen Kulturen, was alleine schon durch die vergleichsweise kleine Zahl der Gläubigen und das überschaubare Gebiet, in dem sie siedeln, bedingt wird. Die Menschen in **Nostria** und **Andergast** verehren meist Götter, die sich aus der Vermischung verschiedener Hexatée-Gottheiten ergeben. Dabei haben sich hier besonders uralte Glaubensvorstellungen gehalten, die durch die starke Isolierung der Siedlungen gefördert werden. Die **Alhanier** sind besonders bekannt für ihre Verehrung von Heshinja und Mokoscha, verehren aber auch andere tulamidische und bosparanische Götter. Die **Hjaldinger** hingegen verehren ihren eigenen Volksgott, den walgestaltigen Swafnir. Alle anderen Himmlischen haben bei ihnen nur sekundäre Bedeutung. Die **Wudu** des Südens sind für die

Verehrung ihres grausamen Todesgottes Visar bekannt, hinter dem doch niemand anderes als der auch bei anderen Völkern bekannte Boron in einer archaischen Form steht. Auch die **Kemi** verehren Boron, sehen sich aber als große Feinde der Visar-Verehrung der Wudu, andere **Waldmenschen** hingegen verehren den göttlichen Jaguar Kamaluq.

Nur wenig wissen die Menschen über die Glaubenswelt anderer Rassen, selbst wenn sie in unmittelbarer Nachbarschaft leben. So ist es etwa kaum jemandem im Bosparanischen Reich bekannt, dass die tierhaften **Orks** mit Brazoragh einen Gott verehren, der ihrem Braziraku nicht unähnlich ist. Doch die meisten Menschen würden vehement leugnen, dass die beiden Götter ein und die selbe Entität sein könnten, abgesehen vielleicht von den finsternen Schnittern im Herzogtum Baliho. Anders sieht es bei den **Zwergen** aus, ihr Gott Angrosch wird sogar von diversen Kulturen unter verschiedenen Namen in den Nordprovinzen übernommen. Dabei ahnen sie nicht, dass die auf den Cyclopeninseln verehrten Feuergötter Kutaki und Amranos identisch mit dem Weltenschöpfer der Angroschim ist. **Goblins** wird meistens abgesprochen genug Kultur aufzubringen, um Götter zu verehren, während **Elfen** fälschlicherweise mancher Glaube zugesprochen wird, was aber meist auf Missverständnissen beruht.

Diverse Götter der **Echsen** wurden schon lange vor den Dunklen Zeiten von Bosparanern und Tulamiden gleichermaßen übernommen, etwa Zssah oder H'Szint in diversen Verehrungsformen. Die Herkunft der Götter ist jedoch kaum noch einem Menschen bekannt, zu wenig ist in den Dunklen Zeiten über die Geschuppten und ihren Glauben bekannt.



Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



DIE GESCHICHTE DER DUNKLEN ZEITEN

Die Dunklen Zeiten sind eine der wechselhaftesten Epochen in der Historie Aventuriens – sie sind geprägt von Chaos, Kriegen und einem fast einmaligen Niedergang der Kultur. Vieles geht in diesen etwa 400 Jahren verloren, nur wenig hat Bestand.

Der Niedergang der Großreiche betrifft vor allem das mächtige Bosparanische Reich, aber auch das zu diesem Zeitpunkt

bereits angeschlagene Diamantene Sultanat erlebt in den Dunklen Zeiten nur wenige glanzvolle Episoden. Andere Völker und Reiche aber blühen auf, können neue Macht erlangen – wie die Wudu der Dschungel des Südens oder das Großsultanat Elem, das als Vasall der Diamantenen Sultane zu einer großen See- und Landmacht aufsteigt und eigenständig wird.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit allen Zusammenhängen keinem Zeitgenossen der Dunklen Zeiten bekannt. Ist es schon schwierig genug, überhaupt Kenntnis aus anderen Regionen als der unmittelbar eigenen zu erhalten (es sei denn, man begibt sich auf eine gefährliche Reise), dazu sorgen Chaos, Anarchie und Kriege für eine massive Vernichtung von Dokumenten und echtem Wissen. Gerüchte, falscher Glaube und Lügen sind an der Tagesordnung.

Der Spielleiter kann dieses Kapitel als **Meisterinformation** behandeln und den Spielern nur preisgeben, was ihre Helden von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können. Die präsentierten Geschehnisse sind ausdrücklich nicht in Stein gemeißelt und sollten im Spiel verkleidet und verformt werden, um deutlich zu machen, dass für die Helden nur das wahrhaftig ist, was sie selbst unmittelbar erleben.

Weiterhin sei darauf hingewiesen, dass dieses Kapitel nur einen, wenngleich ausführlichen, Überblick geben kann. Einzelne Episoden aus der Geschichte sind in den jeweiligen Regionalkapiteln näher ausgearbeitet und für den heimischen Spieltisch aufbereitet.

VOR DEN DUNKLEN ZEITEN

In den Jahrhunderten vor den Dunklen Zeiten hatten sich mehrere Großreiche auf dem Kontinent entwickelt und in ihrer Macht gefestigt: Das *Diamantene Sultanat* dominierte ab **1000 v.BF** von Khunchom aus nahezu den gesamten Osten und Süden Aventuriens, vom Reich der Al'Hani nördlich der Trollzacken über die tulamidischen Kernlande bis hin zu den Vasallen des Tiefen Südens, wie dem Emirat Elem und eroberten Gebieten im Regengebirge.

Von den Tulamiden weitgehend unbeachtet hatte sich zur gleichen Zeit im Westen des Kontinents das *Bosparanische Reich* gefestigt, ein Reich von Einwanderern aus dem Guldland, die aber seit **950 v.BF** jeden Kontakt zu ihrem Heimatkontinent verloren hatten, als der Meeressott Effard mit dem Effardwall eine beseelte Barriere mitten im Thalassion errichtete.

Um **885 v.BF** begann neben großen Erkundungsfahrten in die unerforschten Gebiete die rasche Expansion des Bosparanischen Reichs. Dabei traf es auf Zwerge, Elfen und Goblins, bis es **881 v.BF** vom Diamantenen Sultanat, das sich bedroht sah, in die *Schlacht von Puninum* verwickelt wurde, die es dank Pferdereiterei und disziplinierten Legionären gewann. Die Tulamiden zeigten sich erschüttert, als Seneb-Horas daraufhin den Titel des 'Fürsten der Tulamiden' annahm. **875 v.BF** eroberten die Bosparaner Chorphop von den Waldmenschen der Cuori, das sie in Corapia umbenannten, und gründeten **873 v.BF** Belenas.

DAS ERSCHÜTTERTE DIAMANTENE SULTANAT

Während bald das Bosparanische Reich unter *Belen-Horas* **873–856 v.BF** die verlustreichen Trollkriege austrug, verlor das Diamantene Sultanat in den nächsten zwei Jahrhunderten an Einfluss. **872 v.BF** unterlag das Sultanat in der *Schlacht am Darpatbogen*, Nebachot gelangte nach langer Belagerung als Perricum an die Bosparaner, die ebenso von den Alhani War-Hunk und die Hauptstadt Bey-el-Unukh eroberten. Um Reste des Sultanats Nebachot erweitert, begründete sich das reiche Emirat Oron, das von Dassaretis, der Witwe des letzten Sul-

IM SCHATTEN DER GROßREICHE

Während das Diamantene Sultanat unter dem bosparanischen Einfluss litt und das Bosparanische Reich wiederum durch die Trollkriege gebeutelt wurde, wurde noch **872 v.BF** in Ysil'elah von Königin *Hashandru III.* das unabhängige Königinnenreich Alhanien ausgerufen, nachdem sie War-Hunk zurückerobert hatte. **811 v.BF** zerstörten die Alhanier Rommilys und eroberte Bey-el-Unukh von den Bosparanern zurück. Bosparan betrachtet Alhanien seither als abtrünnige Provinz.



tans von Nebachot, von Zorrigan aus regiert wurde. Der Krieg der Bosparaner gegen die Tulamiden endete 867 v.BF in der *Schlacht bei Anchopal*, nach der sich die Bosparaner bis nach Perricum zurückzogen.

Nachdem es nach den Trollkriegen geschwächt war, übte das Bosparanische Reich erst 709 v.BF wieder Druck auf das Diamantene Sultanat aus. *Dolopia III.*, die Herrscherin des abtrünnigen Emirats Oron, erlangte darob die endgültige Unabhängigkeit Haranijas, dem Land der Herrscherinnen, wie es mittlerweile genannt wurde, vom Diamantenen Sultanat. 699 v.BF unterstellte sich Alhanien erneut und diesmal kampflos der bosparanischen Oberhoheit nach einem Jahrhundert der Auseinandersetzungen.

Das Diamantene Sultanat zerfiel zusehends. Als der Diamantene Sultan *Hasrabal al'Milta* in der *Khunchomer Korrespondenz* 641 v.BF einen Dschinn mit tulamidischen Kunstwerken und einer Liste der von ihm beherrschten Länder nach Bosparan sandte, erhielt er als Antwort von *Svelinya-Horas* den durchlöchernten Panzer eines seiner Generäle – und eine Liste jener Länder, die sie zu erobern gedachte. Hasrabal reagierte auf die Antwort derart schockiert, dass er das Land östlich des Regengebirges räumen ließ.

Gleichzeitig erstarkten im Süden die für Grausamkeit und blutige Rituale bekannten *Waldmensen der Wudu*. Nach ihrer Entdeckung der mysteriösen *Zitadelle der Geister* im Regengebirge vertrieben sie 640 v.BF die bosparanischen und tulamidischen Siedler aus Al'Anfa und Mirham, übernahmen die Wacht über das V'Sar-Heiligtum am Visra-Berg und wurden zur dominierenden Macht im Süden.

Im Innern des Diamantenen Sultanats wirkten sich die Verluste solchermaßen aus, dass immer mehr Schwache und Verschuldete in die Sklaverei absanken und sich die reichen Herrscher von ihrer mitleidlosen Seite zeigten. Während vorher Sklaven bosparanische Kriegsgefangene und verschleppte Waldmensen waren, rekrutierten sich nun persönliche und Arbeitssklaven in erster Linie aus dem Kreis der Tulamiden. Es gelang der herrschenden III. Dynastie für 150 Jahre nicht, mehr als nur eine provisorische innere Stabilität herzustellen und dem Diamantenen Sultanat wieder zu altem Glanz zu verhelfen.

DAS BOSPARANISCHE REICH WAHKT

ERSTER GARETHER BÜRGERAUFGSTAND

Als *Haldur-Horas* 619 v.BF den Thron bestieg, erbte er von seinem Vater *Thuan-Horas*, das bislang größte Reichsgebiet. *Haldur* schien zunächst in die Fußstapfen seines Vaters zu treten. Doch als er das Herz der Mittellande bereiste, um dem dortigen Ronda-Kult Einheit zu gebieten, weckte der Reichtum Gareths seinen Neid. Damals war das einstige Siedlerdorf Gareth bereits zu einem wichtigen Handelsstandort gediehen, die Türme der Stadt ragten höher als die Bosparans empor und in den Tempeln standen goldene Götterbilder. Haldur war em-

pört – trotz des jubelnden Empfangs der Garether. Zurück in Bosparan verfasste er den *Gareth-Erlass*, der Gareth horrende Steuern und Abgaben vorschrieb. Binnen einer Woche sollten die Garether eine Million Aureal aufbringen und in Zukunft den dreifachen Steuersatz zahlen.

Es kam zur Revolte, als sich Gareth zur freien Stadt erklärte. *Haldur-Horas* ließ 618 v.BF die Stadt für 200 Tage belagern, bis die Garether aufgaben. Nun sollten sie zwei Millionen Aureal und den vierfachen Steuersatz zahlen. Zwei Monate später wurde *Haldur-Horas* mit einem ölig-purpurn schimmernden Dolch ermordet – und obwohl die Täter nie gefasst wurden, war man in Bosparan überzeugt, dass sie aus Gareth stammten.

AUFTAKT DER DUNKELHEIT



Kronprinz Fran, eine Ausnahmeerscheinung, der durch Umsicht, bestechende Intelligenz und ungewöhnliche Zaubermacht von sich reden machte, der die *Academia Arcomagica Scholaeque Arcania* zu Puninum (619 v.BF) stiftete und von dem es hieß, er besäße die verschollenen Kräfte des ersten Horas, machte es sich zur Aufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden. Jahr um Jahr zogen seine Kundschafter

nach Gareth, suchten einige Verdächtige aus und schafften sie nach Bosparan, wo sie unter Folter befragt wurden. Eine Garnison der bosparanischen Legionen sollte in Gareth eine erneute Rebellion verhindern. Die Garether indes bezeichneten Fran bald als 'den Blutigen', während der Kaiser wegen seiner Durchsetzungskraft gegen die den Reichsfrieden gefährdenden Rebellen im übrigen Reich oft bewundert wurde. Die Mörder seines Vaters fand er nicht.

606 v.BF bereiste Fran-Horas Al'Anfa, wo am Vulkan Visra das Zentrum des Wudu-Kults lag und wo er neue Erkenntnisse, auch zu Blutmagie und Geisterbeherrschung erhielt. Nach seiner Rückkehr führte er die Sklaverei für Kriegsgefangene und Verbrecher wieder ein. Als Archon *Pelmides von Rethis* daraufhin aufbehrte und die Unabhängigkeit der Cyclopininseln anstrebte, ließ Fran ihn 600 v.BF vierteilen. Frans Adoptivtochter *Menkirdes* folgte *Pelmides* nach, herrschte zunächst aber von Bosparan aus über die Inseln.

Zur Stärkung des Reichs ließ Fran-Horas erstaunliche Monumente errichten. Die Gründung *Veratias* 601 v.BF sollte nicht zuletzt Gareth schwächen. 597 v.BF war der Bau der militärisch bedeutsamen *Via Yaquiria* von Veratia über Gareth nach Puninum beendet. 580 v.BF wurde der Leuchtturm von Sylla als 'leuchtende Südspitze des Reichs' gebaut, da die Stadt zum südlichen Äquivalent zu Perricum zum Stützpunkt gegen alle Gefahren am Mare Tulamidium werden soll. Der Versuch, von



der Praefectur Brabacia aus eine Straße am Mysob entlang quer durch Sumpf und Regenwald zu bauen, scheiterte und kostete viele Arbeiter und Sklaven das Leben, die Fieber, verdorbenen Vorräten und häufigen Überfällen der Wudu zum Opfer fielen.

DER ZWEITE GARETHER BÜRGERAUFGSTAND

Die Bosparaner der Provinzen indes verzweifelten und sehnten sich nach den Zeiten der Friedenskaiser zurück. 569 v.BF kam es zum *Zweiten Garethher Bürgeraufstand*, als die Städter den Sturm auf die Garnison wagten und nur bewaffnet mit Knüppeln, Äxten und Schaufeln siegten. Ihr Vorbild ließ viele Feinde Frans aus den Provinzen und anderen Reichen in Gareth zusammenströmen, auch, weil viele Provinzherrscher die Gelegenheit witterten, von Bosparan unabhängig zu werden. So sah sich die Strafexpedition bei ihrem Eintreffen doppelt so vielen Gegnern gegenüber wie erwartet. Die Legionäre zögerten, ihr Strategus weigerte sich, den Angriff zu befehlen. Als Fran-Horas davon erfuhr, brach er mit Verstärkung nach Gareth auf und rekrutierte auf dem Marsch durch Ober-Yaquirien alle Männer und Frauen, die zum Kampf taugten. Derweil hatten sich Anfang 568 v.BF zahlreiche Streiter und Würdenträger der nördlichen Provinzen unter dem Banner des berühmten Siebenstreichträgers *Hlûthar Septentrionalius* versammelt, um den Garethern zu helfen. *Praefect Hadrik Tlarun von Vadocia* war einer seiner treuesten Geführten, und die Streiter des Landes folgten seinem Ruf. Auch der junge Fürst *Albernia*, *Ardis Bragold*, zog von *Havena* aus mit 800 Reitern gen Osten und schloss sich *Hlûthar* an.

DIE DÄMONENSCHLACHT

Die bosparanischen Legionen unter der Standarte des dreiäugigen Adlers und die vielen tausend Rebellen zogen vor Gareth in die Schlacht. Als die Garethher das Herannahen von Freund und Feind beobachteten, probten sie den Ausfall, um das Entsatzheer zu stärken. Die *Schlacht der vier Armeen* dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht und forderte hohen Blutzoll auf beiden Seiten. Letztendlich neigte sich das Kampfglück zugunsten der Aufständischen. Die Legionen des Blutkaisers wichen Schritt für Schritt zurück. Da zuckte ein flammender Blitz herab und tauchte das Schlachtfeld minutenlang in gleißendes Licht. Aus dem zackigen, brennenden Stamm lösten sich finstere Gestalten und fuhren unter das Heer der Garethher: Der Kaiser auf dem Feldherrnhügel hatte im Beschwörungstanz Mächte aus fernen Sphären herbeigerufen, um das Blatt zu wenden.

Bald huschten gesichtslose Dämonen über das Schlachtfeld und hielten mit gleißenden Säbeln und Sicheln, mit schimmernden Fängen und Klauen blutige Ernte unter den Aufständischen. In kopfloser Panik wandten diese sich zur Flucht, doch es gab kein Entrinnen. Auch *Hlûthar* und viele seiner Getreuen fanden den Tod. Als das Schlachtfeld auf einer Seite leergefegt war, wendeten sich die Schattengestalten den Reihen der entsetzensstarrten Bosparaner zu. Des Kaisers Stimme schrillte: "Diese nicht! Nicht diese, bei *Boronvisar* und allen Finstersphären!" Aber es war vergebens. Als die Dämonen fort waren, hinterließen sie nichts als Leichen und die *Dämonenbrache*.





Nur mit wenigen Überlebenden kehrte Fran-Horas nach Bosparan zurück. Vom Tag der Schlacht ab sprach er kein einziges Wort und aß keinen Bissen mehr.

DAS REICH NACH DER DÄMONENSCHLACHT

Die *Dämonenschlacht* markierte einen Einschnitt in der Geschichte des Bosparanischen Reichs, das viele starke Anführer, kräftige Hände und fähige Köpfe verloren hatte. Chaos und

Finsternis brachen herein. Als Fran-Horas 564 v.BF unter Qualen endete, hallten für fünf Stunden unmenschliche schreckliche Schreie durch die Horaszitadelle. Als die Diener endlich den Mut aufbrachten, die Gemächer des Kaisers zu betreten, fanden sie Schlaf- und Wohnräume in völliger Verwüstung. Die sterbliche Hülle Fran-Horas' des Blutigen entdeckten sie nicht. Es folgt eine vierhundert Jahre lange Ära des Niedergangs und Chaos: die Dunklen Zeiten.

IM SOG DES CHAOS – DIE FRÜHEN ZEITEN (564 BIS 477 v.BF)

DER FALL DES BOSPARANISCHEN REICHS

Nach der Dämonenschlacht hat Bosparan keine Armee mehr, um im ganzen Reich eine Ordnung zu schaffen. Es dauert nicht lange, bis Orks und Goblins von der Schwäche des Reichs erfahren und plündernd und mordend in die Provinzen einfallen, umherziehen und sich gar im fast entvölkerten Gareth ansiedeln. Ihr Häuptling erhebt sich zum 'König der Garetter', und seine Sippe herrscht 568–500 v.BF über die eingeschüchterten 'Blankhäute'. Bereits 568 v.BF überrennen im Schatten der Orks die zahlreich gewordenen Goblinhorden unter Führung der Schamanin *Orvazz* die Stadt Ragathium und machen leichte Beute.

Ein einigermaßen geordnetes Reichswesen besteht bald nur noch im Horasiat. Selbst die Nachfolge des Kaisers ist zunächst unklar und muss erst geregelt werden. Schließlich kann sich

unter wechselnden, gegeneinander intrigierenden Dynastien der Schein einer Kaisermacht halten, von ihrer alten Macht und Würde ist ihnen dabei wenig geblieben. Nach den ersten Machtkämpfen wird 564 v.BF einer der Wahrer der Ordnung als *Olruk-Horas* inthronisiert und begründet die Epoche der *Olrukiden* (564–490 v.BF). In den Provinzen geht zwar die Mär um, mit Olruk und seinem Nachfolger säßen Orks auf dem Thron, das entspricht allerdings nicht der Wahrheit. Olruk beweist vor aller Welt seine Auserwähltheit vor Brajan damit, dass er die Sonnenlegion als Leibgarde der Horaskaiser und als erste neue Legion der Dunklen Zeiten aufstellen lässt.

DER NIEDERGANG DER NORDPROVINZEN

Weite Teile des Reichs sind völlig entvölkert oder versinken in Barbarei. In Vadocia und anderen Städten der Mark sowie in Albemia übernehmen orkische Häuptlinge mit ihren Kriegern und den machtvollen Tairach-Schamanen die Herrschaft. Wie zuvor die Guldnländer im Kampf gegen die aventurischen Kulturen, sind es nun die Goblins und Orks, die jagen und morden, Menschen versklaven und selbst vor Priestern nicht haltmachen. Wo es noch Menschengesiedlungen gibt, sind sie von allen Verbindungen nach Gareth oder gar Bosparan abgeschnitten und verfallen kulturell. Die mühsam den Wäldern abgetrotzten Äcker werden bald wieder von der Wildnis in Besitz genommen. Auf den Straßen überwachsen Kräuter und Büsche das Pflaster. Garetische Flüchtlinge vor den Orks gründen 535 v.BF auf den Resten einer tulamidischen Siedlung Alzoll.

Die Zustände in der Dämonenbrache verschlimmern sich sehr, als der Magier Balphemor 512 v.BF dort auf dem Grabe Hlúthars mit Hilfe des Humus-Kelchs die Dämoneneiche Arkhobal beschwört und die Brache mit der Zeit widernatürlich zuwuchert.

Dort aber, wo keine Goblins und Orks herrschen, erlangen die Nordprovinzen große Freiheit. Bald wird es auf lange Zeit üblich, dass der jeweils mächtigste Kriegsherr des Gareth Landes nach Bosparan zieht und sich vom schwachen Kaiser zum fast selbständigen König erheben lässt. So bilden sich viele eigenständige Herrschaften, in denen Dynastien kurzlebig sind und der Inhaber des Throns gewaltsam wechselt. In den Jahren 520–440 v.BF bedeckt das *Königreich Luring* Gebiete der Mittellande, 372–348 v.BF besteht das Reich *Korgond* und

SAGENHAFTES ÜBER HLÚTHAR

Nach Hlúthars Tod entstehen viele Erzählungen in den Dunklen Zeiten um den Helden. Bald sagt man dem Praefect nach, er sei der Sohn einer 'Königin von Nordmarken' gewesen, während andere behaupten, er stamme aus dem Gebiet von Gratia Lapis. Dass der Rebellenführer für viele Jahrhunderte der letzte Träger *Siebenstreichs* bleibt, tut das übrige. Sein Grab wird in der verfluchten Dämonenbrache vermutet. Es geht aber auch die Sage, er und elf seiner besten Krieger lägen unter dem Gipfel *Reiakath* bestattet. *Hlúthars Rüstung*, die ihm von den Zwergen *Aurin* und *Raurin* geschmiedet wurde, da die Angroschim Hlúthar als tapfersten Streiter der Menschen ansahen, seit er Bergkönig *Aswadosh von Koschim* vor einem Lindwurm rettete, wird erst nach Hlúthars Tod fertig. Die Rüstung, die auch vor Drachennodem und Magie schützen soll, verbergen die Zwerge an einem Ort, den nur ein würdiger Träger sie finden kann. So tragen in den Dunklen Zeiten einige Recken diese Rüstung, aber stets mit der Auflage an ihre Gefährten, sie nach dem Tod des Trägers wieder vor fremden Mächten zu verbergen, bis sich wieder ein würdiger Träger findet.



395–349 v.BF das Reich *Meraldur*. Nur manchmal entsendet Bosparan seine Legionen, um die Reiche zu unterwerfen. Manchmal sind es sogar die Legionen selbst, die eigene Reiche ausrufen wie südlich des Yaquiro in der Stadt *Omlatia* oder das *Beleniten-Reich* im Mittwald 480–253 v.BF.

Alhanien bleibt zwar noch nominell dem Reich untertan, beschreitet aber in den folgenden Jahrhunderten eigene Wege und entgeht so weitgehend dem allgemeinen Verfall. Dabei versuchen einige bosparanische Siedler, den Wirren und Schrecknissen der Dunklen Zeiten zu entfliehen, und ziehen über die Berge nach Alhanien, wo es jedoch nie zu einer echten Vermischung der beiden Völker kommt.

МЕНКІРДЕС UND DIE CYCLOPENINSELN

Nach der Dämonenschlacht fliehen viele Menschen auf die Cyclopeninseln. Nicht nur Fischer und Seefahrer, auch Patrizier und Kaufleute lassen sich mit ihrem Gold dort nieder. Innerhalb kürzester Zeit verdoppeln sich die Einwohnerzahlen von Palakar, Rethis und Teremon, dabei entstehen immer gewaltigere und prunkvollere Paläste, müssen Bauern, Bergleute und Sklaven immer mehr schuften, um der kleinen Aristokratie ein Leben in Luxus zu ermöglichen.

Im Jahre 567 v.BF kommt es zu einer Revolte der Leibeigenen, als Fran-Horas' Adoptivtochter *Menkirdes von Cuslicum* die Steuern verdoppelt. Der Aufstand weitet sich aus. Als 566 v.BF Pailos die Unabhängigkeit anstrebt, muss Menkirdes die Revolte sogar in mehreren blutigen Seegefechten zurückschlagen. Hierbei erlangt ihr Sohn Prinz *Zesrad* (584–493 v.BF) einen gefürchteten Ruf. Nach ihrem Sieg prägt Menkirdes den Spruch "Pailos ist mein, als wäre es ein zweites Hylailos".

Menkirdes hält es schließlich nach einigen gescheiterten Versuchen, ihr Erbe als Horaskaiserin anzutreten, 564 v.BF für klüger, sich auf die Inseln zurückzuziehen und ihr Herrscheramt über die Inseln in Rethis auszuüben. Als *Menkirdes von Rethis* nimmt sie nun den Titel einer Thalassokratin ("Seeherrscherin") an.

552 v.BF tritt *Zesrad von Rethis* als neuer Thalassokrat die Nachfolge seiner Mutter an. Als es 507 v.BF auf Pailos zu einem erneuten Aufstand unter der Führung von *Pentakelautes Kisteidis* kommt, muss der Thalassokrat *Olrük-Horas II.* um Hilfe bitten. Dieser entsendet eine kleine Flotte und vier unerfahrene Kohorten seiner Legionen, die den Aufstand beenden.

DER ZERFALL DER SÜDPROVINZEN

Mit dem Zusammenbruch der bosparanischen Ordnung sind auch die südaventurischen Provinzen erstmals sich selbst überlassen. Die wenigen Reste der Legionen müssen die Siedler vor den Gefahren des Hinterlandes schützen. Ein Aufstand in Sylla gipfelt im Jahre 548 v.BF im *Syllaner Turmsturz*, als die bos-

paranischen Beamten und Offiziere vom Leuchtturm gestürzt werden und die Harani *Ismaban* die Unabhängigkeit der Stadt erklärt. 547 v.BF setzt Olruk-Horas die Legio VIII Brabacia zur Rückeroberung Syllas in Marsch, die einzige noch schlagkräftige Legion des Südens. Diese allerdings desertiert nach heftigen Angriffen der Kemi unter ihrer Anführerin *Rhônä* bereits während des Marschs im Dschungel. Somit ist sowohl die Unabhängigkeit Syllas als auch die des sich nun unter Nisut Rhônä I. für unabhängig erklärenden Kemi-Reichs besiegelt. Die Nachfahren der Legion bilden noch 100 Jahre später Banditendörfer und Piratenflotten.

Oft übernehmen auch von Schamanen inspirierte Kultisten die Macht im Süden. Gleichzeitig können die bis dahin hart bedrängten Stämme der Waldmenschen verlorenes Land zurückerobern. Vor allem das Reich der Wudu gewinnt an Macht: Es erstreckt sich mittlerweile über das gesamte östliche Regengebirge und die syllanische Halbinsel und hat sich als ernstzunehmende Gefahr im Süden etabliert.

DAS DIAMANTENE SULTANAT IN DEN FRÜHEN DUNKLEN ZEITEN

Mit Anbruch der Dunklen Zeiten lässt der Druck der Bosparaner auf das geschwächte Diamantene Sultanat nach. Die Diamantenen Sultane der III. Dynastie ziehen sich immer mehr aus der Öffentlichkeit zurück und suchen für mehr als einhalb Jahrhunderte Halt und Macht im echsischen Diamantenkult, der einst dem Sultanat seinen Namen gab.

Nach dem Tod Sultans *Hailif ibn Sinhed* im Jahr 560 v.BF ergreift dessen jüngster Sohn *Khorim ibn Hailif* mit Hilfe eines unheilvollen Zaubererzirkels die Macht und lässt seinen älteren Bruder, den designierten Thronfolger *Erkhaban ibn Hailif*, am Fuße des Tafelbergs der Gorischen Wüste in einem Verlies verschwinden.





Über fünfzehn Jahre verbringt Erkhaban unter der Bewachung der Handlanger seines jüngeren Bruders, doch schließlich gelingt es ihm mit einigen Helfern, selbst die Macht über den Kultistenzirkel zu übernehmen. 543 v.BF stürmt er mit Getreuen den Khunchomer Sultanspalast. In einer magischen Schlacht kann der inzwischen wahnsinnig gewordene Khorim besiegt werden, Erkhaban wird rechtmäßiger Thronfolger. Nach einigen Jahren der Herrschaft müssen Erkhabans Gefährten aber erkennen, dass auch dieser von der Macht des echsischen Diamantenkults korruptiert ist. Erneut wird der Thron Khunchoms mit magischer Macht umkämpft, bis Sultan Erkhaban 536 v.BF entmachtet und getötet wird. Der

Thron bleibt zunächst verwaist, bis ihn der kaum bekannte Alef-Faizal im Folgejahr besteigt.

DIE KHUNCHOMER KÖNIGSMÜTTER

Ab 508 v.BF gerät Haranija durch das Geschick *Sheranbil V. al'Shahrs* wieder unter den Einfluss der Khunchomer Sultane. Er entsendet seine Schwester Delilah nach Zorrigan, wo sie von Sultana *Dolopia VI.* adoptiert wird. Damit bricht die Epoche der 'Khunchomer Königsmütter' an, die bis 198 v.BF dauern soll. Der Diamantene Sultan in Khunchom ernennt von nun an die Nachfolgerin der Herrscherin von Haranija, die diese adoptiert.

ENTDECKERDRANG UND FREMDE KULTUREN

ZEIT DER TRÄNEN

In den Jahren 504–324 v.BF entbrennt in den kleinen Fürstentümern Nostria und Andergast der *Krieg der Tränen*, einer langwierigen Abfolge aus Heerzügen, Gewaltstreichen, Racheaktionen, Drohgebärden und Mordanschlägen, die erst ihrem Ende zugeht, als die Heere beider Länder 330 v.BF in der *Schlacht von Tarlumshöh* aufgerieben werden. Infolge des Krieges kommt es überall im Land zu Geistererscheinungen. Ebenso sehen Goblins und Orks ihre Stunde gekommen und machen sich in den Siedlungsgebieten der Menschen breit. Andergast erwirkt dabei 257 v.BF ein Abkommen mit den Schwarzpelzen, wonach diese gen Baliho ziehen, während die Goblins in seltener Eintracht von Kämpfern beider Lande gejagt werden.



DER WENGENHOLMER BUND AUF EWIG

Während die menschlichen Siedler stark vom Zusammenbruch der Ordnung und dem Einfall großer Horden und Heere von Goblins und Orks betroffen sind, sind die Zwerge in ihren Gebirgen weitaus besser geschützt. Die Menschen aber suchen Schutz in der Wildnis, wo sie oft zuerst die dort lebenden Goblins vertreiben müssen.

Die Enklave Wengenholt im nördlichen Koschim wird ab 560 v.BF nicht zuletzt durch die Errichtung der *Angenburg* zu einem Zufluchtsort und Sammelpunkt für die im Verlauf der Orkinvasion entlaufenen Sklaven und vertriebenen Wehrbauern aus Garetia und der Mark Vadocia, die im Steinernen Tal

gemeinsam den *Schwurbund von Wengenholt* schließen. 549 v.BF kommen die Herren der Koscher *Wengenburg* zur Enklave Wengenholt hinzu. Als Oger die Burg 524 v.BF belagern, werden sie durch das mutige Eingreifen der Koschzwerge vertrieben. Zum Dank vereinbaren die Koscher Siedler mit den Angroschim den *Bund auf Ewig*.

KÖNIG ISEGREIN ERFORSCHT DEN NORDEN

526 v.BF schlägt es den 17-jährigen, ehrenhaften Abenteurer *Isegrein Bosparanius*, einen Verwandten des Kaisers, in die mitternächtlichen Lande, wo er mit der Entdeckung der unbekannten Region beginnt. Der Erlaubnis Königin Svelinyas von der Rommilyser Mark, seiner Tante, folgend, darf er sich zum König der erschlossenen Lande ernennen. Im Zuge seiner Abenteuer lässt er die Königsfeste *Räuharsch* zu Baliho auf einer Insel im Rubio erbauen und erschlägt den Flussdrachen *Furdra*. Um 520 v.BF trifft Isegrein erstmals am Pandlarin auf die Fee *Pandlaril* und erhält von dieser den Zweihänder *Windsturm*.



Während so das Königreich Baliho unter dem Schutz Pandlarils begründet wird, nimmt sein Sohn, *Isegrein der Wanderer*, ab 460 v.BF regelmäßigen Kontakt zu den Elfen auf. Diese sehen in ihm einen der wenigen Menschen, die 'von der Wahrheit' berührt scheinen, und es ist zu vermuten, dass die Fee Pandlaril hier gezielt um eine Verständigung zwischen dem alten Erbe der Elfen und der zukünftigen Macht der Menschen bemüht ist.

DIE ENTDECKUNGSFAHRTEN DER HJALDINGER

Die Hjaldinger beherrschen in den Dunklen Zeiten mit ihren Ottas das Meer der Sieben Winde und die Küsten Nord- und Westaventuriens. Salza, Nostria, Havena, Grangor, Bethana, Cuslicum, Belhanka, Methumis, Neetha, Dröl, Belenas – immer wieder werden in den folgenden Jahrhunderten Siedlungen von wagemutigen Ottas überfallen und ausgeraubt. Während aber die Fahrten in den Süden dem ufernahen, grausamen Erwerb dienen, folgen den Entdeckerfahrten in den Norden wiederum neue Besiedlungen.

Bereits 608 v.BF gründeten die Hjaldinger im Norden Hjalmefjord an der Mündung des Kvill. Es gelingt den kühnen Hetleuten, den aventurischen Nordzipfel zu umrunden und bis Yetiland und an die Gestade der Grimmfrostöde zu fahren. Von Hjalmefjord aus unternimmt Hetmann *Olvir* 595 v.BF seine berühmte Expedition, die ihn bis in die Brecheisbucht, zur Mündung der Letta (585 v.BF) und an den Rand des Ehernen Schwertes führt.

517 v.BF fahren mehrere Drachenschiffe den Svellt hinauf. Auf der Fahrt stoßen die Hjaldinger auf die Zwergenstadt Tjormarsch. In Orten wie Hjalmefjord und Tjormarsch leben Hjaldinger, Nivesen und Nurbaden friedlich zusammen, und auch die wenigen Waldläufer und Siedler aus dem Süden finden freundliche Aufnahme.

DER EXODUS DER GROLME

Während das Bosparanische Reich im Chaos der hereinbrechenden Dunklen Zeiten darniederliegt, sieht das Volk der Grolme die Gelegenheit gekommen, um sich an der Not der Menschen zu bereichern. Dabei haben sich die Grolme aber verkalkuliert, denn nach Jahren der grolmischen Preistreiberei und Übervorteilung schlägt der Zorn der Menschen auf einzelne Wucherer in Hass auf die gesamte Grolmenheit um. So kommt es 500 v.BF in Bosparan zum Grolmenkrieg, in dem sämtliche Grolme der Stadt getötet, eingemauert oder vertrieben werden. Anderen grolmische Siedlungen des Reichs ergeht es ähnlich. Die überlebenden Grolme wandern aus, sei es ins Orkland, sei es in ferne größtenteils unbewohnte Gebirge.

DIE GOBLINISCHE EXPANSION

Bis in die Dunklen Zeiten konzentriert sich der Hauptteil der Goblinstämme auf die Wälder und Steppen Nord-, West- und Ost-Aventuriens ebenso wie auf die Seculae und die Montes Dracones, wohin die menschliche Besiedlung nicht vorgedrungen ist. Der Versuch der Goblins, in Sala Mandra Fuß zu fassen, wird nach ersten Begegnungen mit den Elfen jedoch abgebro-

chen. Stattdessen entschließen sich einige Sippen, westlich über die Tenebrae in den Thasch zu ziehen. Von diesen Sippen wird aber nie wieder etwas gehört. Ob sie den Orks zum Opfer fallen oder den 'seltsamen männlichen Harpyien', ist unbekannt. 363 v.BF versucht die Goblinschamanin *Naaba Narga*, in den Steineichenwald vorzudringen und das alte Westkönigreich der Goblins wieder zu errichten, scheitert aber an den Wehrsassen Andergasts. Die Hauptstoßrichtung der Goblins aber zeigt in die Niederungen West- und Zentralaventuriens, die besonders unter dem Chaos der Dunklen Zeiten zu leiden haben.

DER ZWEITE ZUG DER SEHNENDEN

Der anhaltende Kontakt mit den Menschen weckt in vielen Elfen den Wunsch nach einer Rückkehr ins Licht. Als 568 v.BF die Dämonenschlacht das Sphärengefüge erschüttert, kommt es zum *Zweiten Zug der Sehrenden*. Bis 522 v.BF brechen die Elfen in die Wälder Sala Mandras auf, wo sie sich um *Mha'Huin Traumeule* sammeln. Ihr Weg ins Licht wird aber vom Namenlosen gestört und führt in ein Unlicht. So kommen finstere Kreaturen in die Welt und suchen in den Wirren der Dunklen Zeiten auch unter den Menschen neue Diener des Gesichtslosen.

KULTE, GÖTZEN UND VISIONÄRE

KÄMPFE DER KULTE

Die Dunklen Zeiten sind gerade im Kulturkreis der güldenländischen Einwanderer eine Epoche des religiösen Umbruchs. Vermeintlich richtige Kulte bekämpfen vermeintlich ketzerische Kulte, wobei fast immer politische Hintergedanken eine große Rolle spielen. Bei den Tulamiden hingegen herrschte schon immer eine größere Toleranz gegenüber anderen Glaubensrichtungen vor.

Orden und die Keimzellen der ersten Kirchen entstehen. Der Rondra-Kult erblüht, das Schwert der Schwerter *Simiana* verlegte bereits 595 v.BF den Sitz des Schwertbundes nach Arivor. Manche Kulte werden erst durch die Parteinahme eines Herrschers ausreichend stabilisiert, um sich im Widerstreit mit

konkurrierenden Kulturen durchzusetzen, wie die Insektenkulte der Olrukiden oder der Effard-Kult, der mit Dozman-Horas langsam den Siegeszug gegen Charypta und Numinoru antritt. Als die Zeiten am dunkelsten sind, erhält die Prophetin *Illumnestra* eine Vision, in der sie die Zahl der Götter Alverans erkennt, erntet dafür aber kaum Beachtung.





SIEBENSTREICH WIRD EINGESCHMOLZEN

Nach dem Tod *Hlúthars* in der *Dämonenschlacht* konnte das Götterschwert *Siebenstreich* vom Schlachtfeld geborgen werden. In den folgenden Jahrzehnten wird aber kein würdiger Träger gefunden, der es führen könnte.

So beschließen nach Beratung verschiedene Kulte, die sich zuständig fühlen, das Schwert in seiner Gestalt zu zerstören. Die 'letzten Helden' erstürmen 513 v.BF die Echsenstadt *H'Rabaal* im Süden *Aventuriens*: Sieben der Hesinde geweihte Magier unter Führung *Basilus des Großen* schmelzen das Schwert im Purpurfeuer des uralten Echsentempels ein und fertigen daraus die *Sieben Magische Kelche*, die auf dem ganzen Kontinent verteilt werden – verborgen, bis eine Zeit kommt, da *Siebenstreich* neu geschmiedet werden kann.



LEBEN UND TOD LECHMINS

Der *Brajan*-Priesterin *Lechmin Visiopraiana* erscheint 267 v.BF in einer Vision *Ucui* und heißt sie, gen Norden zu wandern. Mit einer Handvoll Getreuer zieht sie ins *Orkland* und trifft nach langen Fährnissen als erste Menschen auf die *Orklandgreifen*. Erfüllt von Mut und Kraft beginnt *Lechmin* hernach damit, die Macht des



Brajanos in diesen düsteren Zeiten zu predigen, verirrt Seelen zu bekehren und die Glaubensgemeinschaft zu stärken. Als sie noch im gleichen Jahr auf ihrer Mission in die gefallene und von *Orks* beherrschte Stadt *Gareth* kommt, scheren sich die *Orks* wenig um die Erleuchtete und legen sie in Ketten. Unter den blutigen Klingen der *Schwarzpelze* stirbt sie stolz den Opfertod, den Namen *Brajan*s des Gerechten auf den Lippen.

Andere Kulte hingegen müssen sich im Geheimen oder am Rande des Reichs treffen. Der Männerbund der 'Schnitter' etwa, der *Brazoragh* huldigt, findet zwischen 444 v.BF und 253 v.BF zusammen. Die Schnitter verehren nach dessen Tod *Nargazz Blutfaust* als Heiligen, predigen *Brazoraghs* Todesfluch und überziehen vor allem das Herzogtum *Baliho* mit Angst und Schrecken.

Immer wieder kommt es zu Kämpfen zwischen Anhängern der kriegerischen Götter *Rondra*, *Braziraku*, *Kor* und *Shinxir*, dessen Kult mit kaiserlicher Zustimmung *Jels* bis zum 3. Jh. v.BF vollständig vernichtet wird. Die Priesterschaft der *Rondra* gewinnt weiter an Einfluss. 247 v.BF richten *Rondra*-Priester nach dem Tod des *Nargazz Blutfaust* auf Anraten *Usim-Horas* II. das *Dominium Orkenwehr* ein. 250 v.BF erscheint in der *Schlacht von Veratia* das heilige *Rondra*-Schwert *Armalion* erstmalig.

DER PROPHET NEMEKATH

Unter den vielen aufblühenden Toteskulten erreichen die Anhänger des *Boron*-Priesters *Nemekath* (532–479 v.BF) besondere Aufmerksamkeit. Schon in jungen Jahren beginnt *Nemekath* mit der Verkündung seiner Offenbarungen über den 'Allgegenwärtigen *Raben*'



und hat großen Zulauf von Bewunderern, die sich von ihm die Befreiung aus Not und Dunkelheit erhoffen, denn sein Kult predigt den erlösenden Tod als Mittel zum Seelenheil. Derart angestachelt kommt es 502 v.BF zum Massenselbstmord vor dem *Boron*-Tempel zu *Cuslicum*, bei dem über 400 Jünger des *Rabensohns* in den Freitod gehen. *Nemekath* sieht sich in seinen Lehren bestätigt und beginnt einen Pilgerzug durch das *Horasiat*. Er folgt einer Vision, die vor 'dem Teiler der Wahrheit' warnt, der 'zweimal über die Wasser getragen' werde.

Die Wahrer der Ordnung brandmarken *Nemekath* daraufhin als Ketzer und warnen *Olruk-Horas II.* vor einem Putsch. In *Bosparan* ruft *Nemekath* 500 v.BF *Boron* zum Höchsten aller Götter aus, erstmals sieht man Abbildungen des goldgekrönten *Raben*. Daraufhin wird der Häretiker bei einer Predigt im *Bosparaner Boron*-Tempel gestellt und in den Kerker geworfen. Während viele von *Nemekaths* Anhängern hingerichtet werden, setzt der Kaiser überraschenderweise 495 v.BF für *Nemekath* die Todesstrafe aus und wandelt sie in eine Verbannung auf die *Cyclopininseln* um. Man sagt, *Olruk II.* habe auf Anraten des alten *Thalassokraten Zesrad* so gehandelt, verhehlt dieser nach *Nemekaths* Ankunft in *Pailos* doch nicht seine Bewunderung für den Propheten, als er ihn in den Palast von *Pailos* einlädt. *Nemekath* beginnt, viele alte und neue Anhänger um sich zu scharen und macht *Palakar* im Nordwesten von *Pailos* bald zum Zentrum seines blutigen Kultes – zur 'Stadt des Allgegenwärtigen *Raben*' – einem unvergleichbar dekadenten Ort. Als der kinderlose *Zesrad* 493 v.BF stirbt und ihm sein adoptierter Geliebter *Tjineus* folgt, ist dieser nur der erste einer



Reihe schwacher Thalassokraten, die im Schatten der machtvollen und dekadenten Nemekathäer von Palakar regieren und ihre Zuflucht im Dunst der Rauschkrautorgien suchen. 479 v.BF stirbt Nemekath in Palakar. Manche behaupten aber auch, dass er nach einer Traumvision in den Südosten geht.

KRIEGE UM DEN HORASTHRON (490 v.BF bis 477 v.BF)

Halmar Valgardson stammt aus Premshjolmr und verteidigt als Söldner die Nordgrenze des Bosparanischen Reichs. 490 v.BF



Bender der Einäugige

raubt der mittlerweile zum Legatus legionum aufgestiegene Halmar Kaiser Olrük-Horas II. den Thron. Seine Herrschaft bleibt nicht lange unangefochten. So ernennt sich 482 v.BF in Belhanka *Bender der Einäugige* zum "Kaiser aller Länder". Im folgenden *Zweikaiserjahr* kommt es zur *Schlacht am Sikram*, in der Benders Kämpfer das Heer Halmars schlagen. In diesen Tagen fühlt sich wieder-

um des Reiches Admiral *Dozman* zu Höherem berufen. Er lässt sich in die Hauptstadt rudern und wird dort von den Wahrern der Ordnung zum Horas erhoben. Noch 482 v.BF lässt er den gefährlichen Halmar in dessen Heerlager meucheln, ein Jahr darauf Bender in dessen Residenzstadt Belhanka, wo in Folge 481 v.BF die *Erste Republik* entsteht.

In Dozmans Regierungszeit fallen ein strenger Bann gegen den Namenlosen, Numinoru



Dozman

und Kulte der Olrükidenzeit wie dem Brazirakus in Cuslicum und dem Asselkult des Arinwalds, und außerdem die Verfolgung der Druiden und Sumen des Horasiats. Angeblich bei dem Versuch, einen Kult des Namenlosen auf den Cyclopieninseln auszuheben, geht Dozman 477 v.BF mit seiner Galeere *Schwertfisch* im Thalassion verschollen.

DIE UNGESCHRIEBENEN CHRONIKEN DES GUURMON ASBART

Von Halmar-Horas verstoßen vom bosparanischen Kaiserhof, zieht sich der umtriebige Zauberkünstler *Guurmon Asbart* in der Zeit der Thronkämpfe in ein Laboratorium in den Aeterni zurück und beginnt dort mit der Erstellung seiner Chroniken der Welt. In dem Versuch, das Wissen seiner Zeit vor dem Verfall und dem Vergessen zu schützen, sendet er über einen Zeitraum von mehr als 50 Jahren immer wieder im Geheimen Söldner und andere Abenteurer aus, um die seiner Meinung nach 'dem Untergang geweihten Bibliotheken des Reichs' zu plündern und ihm sämtliche Bücher, Schriftsammlungen und Pergamente aus Tempeln und Akademien zu bringen.

Doch anstatt das wertvolle Wissen zu archivieren und Abschriften anzufertigen, versucht sich Guurmon an der Perfektionierung gedächtnisunterstützender Zaubers. So memoriert er über Jahrzehnte all das Gelesene für immer – und verbrennt die Originalschriften, denn er ist überzeugt, dass nur der menschliche Geist all das Wissen des Kontinents über die düsteren Zeiten bewahren kann.

Vermutlich einsam und verlassen stirbt er schließlich auf seinem *Mnemonicischen Thron*, doch es heißt, er habe so viel Wissen in sich versammelt habe, dass sein mumifizierter Leichnam stets dann noch einmal erwache, wenn Abenteurer seine versteckte Höhle in den Felsen finden und sich Hilfe von den *Ungeschriebenen Chroniken des Guurmon Asbart* erhoffen.

IN DUNKELSTEN ZEITEN (477 BIS 300 v.BF)

YARUM-HORAS UND DIE LEX IMPERIA

Yarum-Horas, ein Großneffe von Olrük-Horas II., wird 477 v.BF Kaiser in Bosparan. Im Horasiat herrschen Völlerei und Dekadenz, die sich in wüsten Orgien, Arenaspielen, Rauschkrautgenuss, exzessivem Sklavenverschleiß und hohem Geldverbrauch äußern.

In dieser Zeit möchte Yarum ein Zeichen setzen. In der Lex Imperia versucht er, die Kassen des Reichs zu füllen und die immer unabhängigeren Herrscher der Provinzen wieder an sich zu binden. Zunächst erprobt er das neue Provinzmodell an den südlichen Kolonien Corapia, Belenas und Brabacia, die alle noch von Trodinaren verwaltet werden. 476 v.BF erlässt er

den ersten Teil der *Lex Imperia*, in der Belenas und Corapia direkt dem Horas unterstellt werden. Brabacia aber wird Hauptstadt des ersten aventurischen Herzogtums, des Herzogtums Mysobien. Der eingesetzte Herzog hat einerseits die Aufgabe, mit einem Heer für brajanosgefällige Recht und Ordnung in seiner Provinz zu sorgen, andererseits aber auch die Pflicht, Steuern nach Bosparan zu entrichten. Diese werden in Folge größtenteils in Form von Naturalien geleistet: Yarum-Horas, der sich durch extremen Körpergeruch auszeichnet, liebt die Duftstoffe des Südens ebenso wie Sklaven und Rauschgifte. Insbesondere der Besitz exotischer Leibdiener kommt in Mode, was im Süden die Jagd auf Waldmenschen und Utulus aufleben lässt.



Den Maßnahmen im Süden folgt 444 v.BF der zweite und letzte Teil der *Lex Imperia*, die auch im restlichen Bosparanischen Reich die Provinzen neu ordnet.

Insbesondere werden die bis dahin vergleichsweise unabhängigen Herrscher der Provinzen Nordmarken, Rommilyser Mark und Baliho zu Herzögen ernannt und die Ländereien durch die Send-Greifen, die späteren Grafen, wieder dem direkten Zugriff Bosparans unterstellt. Das Königinnenreich Alhanien wird offiziell in das Königreich Ysilien umbenannt. Der mit der Beaufsichtigung der alhanischen Regierungsgeschäfte beauftragte Legat kommt aber bereits auf dem Weg nach Ysilien um, sodass weiterhin die alhanischen Königinnen über ihre Untertanen herrschen.

Die *Lex Imperia* bessert vor allem die Einkünfte des Kaiserhauses und den Wohlstand der Hauptstadt auf: Bosparan erstrahlt bald wie ein Leuchtfeuer in den Dunklen Zeiten – auf Kosten einer Verelendung der Provinzen.

DIE USURPATION DER MAGIER

387 v.BF kommt es in Puninum zu einem geheimen Treffen verschiedener Spektabilitäten, Erzmagier und deserierter Magier der bosparanischen Legionen. Angeblich befinden sich darunter auch geflohene Zauberer des von blutigen Thronfolgekriegen gebeutelten Diamantenen Sultanats. Ziel des Treffens ist nichts Geringeres als der Sturz des Horaskaisers *Dalek* mit magischer Macht. Über den Ausgang dieser 'Usurpation der Magokraten' wird nichts bekannt, doch halten sich die Gerüchte, dass seit diesem Jahr jemand vorgibt, Dalek-Horas zu sein, in Wahrheit aber jemand anderes über Bosparan herrscht. Manche sagen auch, das Verbot der Nekromantie 385 v.BF gehe auf diese Usurpation zurück.

NEMEKA UND DER AUFSTIEG DES WUDU-REICHS

Seit dem 7. Jh. v.BF beherrschen die unheimlichen Wudu zunehmend die Gebiete im Osten des Regengebirges. Seit 640 v.BF sind sie vornehmlich an der Zitadelle der Geister, am Vulkan Visra bei Al'Anfa und bei Mirham zu finden, um 450 v.BF eine Zeit lang auf nahezu der gesamten Syllanischen Halbinsel bis Sylla. Im Mittelpunkt des Glaubens der Wudu steht der Totengott Visar. Eine wichtige Rolle spielt neben Geistern, die die Toten einer Opferzeremonie oder eines Schlachtfelds davontragen, und Tschumbis, die als die erwählten Krieger Visars gelten, der ersehnte 'Leichenblasse Prophet' *Nemeka*.

Nemeka erscheint im Jahre 444 v.BF tatsächlich am Visra-Berg und lenkt als geistiger Führer fortan die Geschehnisse des Wudu-Stammes. Er offenbart den Wudu das volle Verständnis ihrer Gottheit und weiht sie in die Geheimnisse des Yak-Hais ein. Ein wichtiger Glaubenssatz lautet, dass der Gott in jedem Jahr eine bestimmte 'Ernte' von Toten fordere, um seine Heere

für den Kampf gegen seine Feinde zu stärken. Wer ihm nun von eigener Hand ein Opfer anbiete, bleibe für ein Jahr verschont, wer – mit den richtigen Ritualen – viele Opfer bringe, könne sich sogar den Segen Visars und dadurch praktisch die Unsterblichkeit verdienen. Angestachelt von Nemekas Lehren durchstreifen die Wudu das Land von den Sümpfen im Süden bis vor die Mauern Elems und verschleppen Opfer für ihre grausigen Zeremonien. Insbesondere auf den Schwarzen Pyramiden am Fuß des Vulkans Visra, die sie nach den Tulamiden besetzt hatten, pflegen sie einen exzessiven Todes- und Opferkult und schlachten Menschen zu Tausenden.

Nemekas machtvollere Wirken ist von solcher Dauer, dass er allein in den nächsten Jahrhunderten das Reich der Wudu führt – bis zu ihrem Niedergang ab 250 v.BF.

DER NEUE AUFSTIEG DER TULAMIDENLANDE

Nachdem mit dem Beginn der Dunklen Zeiten viele Vasallen vom einst mächtigen Diamantenen Sultanat abgefallen sind, haben seine Herrscher sich mehr und mehr aus der Öffentlichkeit zurückgezogen und immer stärkerer gemeiner, machtvoller Magie verschrieben. Den Höhepunkt erreicht diese Phase mit *Sheranbil V. al'Shahr*, der als letzter Diamantener Sultan der III. Dynastie ab 509 v.BF fast einhundert Jahre lang das Reich regiert. Schon zu Lebzeiten ist er eine mythische und unheimliche Gestalt, und es heißt, dass er in einen echsischen Zauberkessel stiege, um sein Leben zu verlängern.

Nach den unnatürlich späten Tod Sheranbils V. im Jahre 415 v.BF kommt es zu politischen Wirren und inneren Machtkämpfen, die zu einem über einhundert Jahre anhaltenden Thronfolgekrieg führen: In der Hauptstadt Khunchom wechseln Diamantene Sultane und Thronräuber, die tulamidischen Sultanate zerfleischen sich gegenseitig.

Nachdem Gerüchte laut werden, dass Bewohner der Satrapie Elburistan Kontakte zum Bannland Marustan unterhalten und unter dem Einfluss verdammten Insel stehen, findet 350 v.BF in Haranija mit Unterstützung aus Khunchom der *Echsenpogrom von Elburistan* statt. Dabei wird alles Echsische auf der Elburischen Halbinsel ausgemerzt, sei es eine Inschrift, ein geschuppter Sumpfbewohner oder ein mutmaßlich echsisch beeinflusster Mensch.

DAS GROßSULTANAT ELEM

Während des blutigen Interregnums in Khunchom gewinnt das südliche Emirat Elem große politische Bedeutung und tut zunehmend, was ihm beliebt. Elems Söldner sind für 'krakonische Strafen' berüchtigt, und un gelenkte dämonische Manifestationen häufen sich im Süden Aventuriens. Bereits 405 v.BF vertreiben die elematischen Söldner, darunter Marus und sogar drei Leviatanim, die tulamidischen Bewohner des zwischen Echsen Sümpfen und der Khôm gelegenen Shadif. Die Menschen fliehen im Exodus unter der Führung des weisen *Sarhidi ibn Nebahath* nordwärts durch die Wüste Khôm, wo



nach einigen Jahren des friedvollen Zusammenlebens mit den Güldenländern 331 v.BF des Emirats Al'Mada ausrufen. Bosparan und Khunchom sind geschwächt und haben nicht zuletzt wegen der Wudu jegliches Interesse am östlichen Regengebirge verloren. Im Gegenzug drängt Elem immer stärker in den Süden. Mit der Gründung Hôt-Elems ('Groß-Elem') am Tiob 341 v.BF durch Prinz *Ukhraban* etabliert sich das Großsultanat im tiefen Süden. Die hungernden Siedler kommen aus Brabacia, das Geld aus Elem – wohl nicht zuletzt mit dem Ziel, die Kemi zu versklaven.

Binnen weniger Jahre kommt es zum Zusammenstoß mit den Horden der Wudu. Hôt-Elem steht vor dem Fall, doch der Widerstand der örtlichen Sonnenpriester, ein von *Dalek-Horas* entsandtes Entsatzheer aus Brabacia, begleitet von einem Greifenreiter aus Bosparan, und ein Bündnis mit den gleichfalls bedrohten Stämmen der syllanischen Halbinsel (namentlich den Kemi und den Napewanha) vernichten die Belagerungsarmee und retten die Stadt. In der großen Schlacht 336 v.BF wird die Macht der Wudu zum ersten Mal schwer angeschlagen. Daraufhin werden die Länder südlich des Hanfla vom Reich des Todes zugunsten des Nordens fast aufgegeben.

KHUNCHOM STREBT WIEDER AUF

Erst zum Ende des vierten Jahrhunderts vor Bosparans Fall endet das blutige Interregnum in Khunchom, als Sultan *Mustafa von Al'Gûriya* von 308–304 v.BF die Hauptstadt gewaltsam erobert und sich gleich darauf als Begründer der *Vierten Dynastie* zum neuen Diamanten Sultan erhebt. Zusammen mit seiner ihm nachfolgenden Tochter *Nahema saba Mustafa* gelingt es noch einmal, das Tulamiden-Reich für ein halbes Jahrhundert mit harter Hand zumindest im Kern zu stabilisieren.

KAMPF UM DIE CYCLOPENINSELN

DER UNTERRANG DES NEMEKATH-KULTS

Nemekath stirbt 479 v.BF in Palakar, wo auch sein mumifizierter Leichnam bestattet wird. Seitdem bebt im Land um den Vulkan Amran Nemoras immer wieder die Erde. 385 v.BF erschafft der cyclopäische Bildhauer *Aislyphan Osakis* die Statue eines schmiedenden Cyclopen, um den Vulkangott gnädig zu stimmen. Der Herrscher der Cyclopheninseln lässt ihn kurz darauf erschlagen, da ihm das Werk nicht gefällt. Der Gott der Vulkane ist erzürnt, im gleichen Jahr bricht der *Amran Nemoras* auf Pailos aus und löscht die Stadt Palakar und damit den von Nemekath begründeten Totenkult aus. Das Original des *Codex Corvinus*, des heiligen Buchs der Nemekathäer, geht ebenfalls verloren.

Der Hohepriester *Nihрман* überlebt auf wundersame Weise und zieht sich mit seinen letzten Getreuen nach Belenas zurück.

Der Boron-Tempel in Punium seinerseits widersteht in dieser Zeit den Nemekathäern, die ihm ihre Lehren aufzwingen wollen, und schreibt seine Grundsätze um 385 v.BF im *Schwarzen Buch* nieder, um die "alten und reinen" Glaubensinhalte zu wahren. In dieser Zeit formieren sich darüber Bünde zur Bekämpfung von Untoten, derweil die Nekromantie verboten wird.



DIE SEEKUPPINGZEIT AUF DEN CYCLOPENINSELN

Nach dem Untergang Palakars unterwerfen ab dem Jahr 385 v.BF die Hjäldinger fast alle Inseln des Cyclophenarchipels – in der Regel eher drohend als kämpfend. Nur Rethis leistet Widerstand, wird aber rasch überrannt. Die Lage der Inseln bietet den Hjäldingern eine ideale Ausgangslage für Plünderungen der festländischen Küstenstädte wie Belhanka, Cuslicum, Neetha, Methumis oder Dröl. In den Jahren 341–258 v.BF suchen sie immer wieder das Sikramtal heim, 331 v.BF rauben sie sogar Nord-Bosparan aus und 260 v.BF steht Belhanka in Flammen.

Über mehrere Generationen halten die Seeräuber die zahlenmäßig hundertfach überlegenen Cyclopäer ge-



fügig. Der in Rethis herrschende Piratenkapitän erhebt sich zum 'See-Kuning'.

Wie schon seit Zesrad von Rethis entwickelt sich nun statt einer Dynastie eine Abfolge von Adoptivkönigen, die von ihrem Vorgänger allmählich nach anderen Gesichtspunkten als der Herkunft ausgewählt werden: Seekönig *Mironos von Rethis* hat nur unter seinen entferntesten Vorfahren 'echte' Hjaldinger. Sein Verhalten jedoch zeigt die Verwandtschaft. Als einer der fähigsten Seestrategen der dunklen Jahre erobert er 233 v.BF das Festland am Kabab und die Stadt Neetha, wo er sich das Seekönigliche Schloss erbauen lässt. Er verleiht den Inseln derartige Macht, dass ihm der Kaiser in Bosparan umfangreiche Privilegien zugesteht, so etwa die Würde eines 'Großadmirals des Westlichen Ozeans' und die offizielle Bestätigung des Titels 'Seekönig'.

Doch als Mironos im Jahre 231 v.BF im Abwehrkampf gegen Belener Piraten fällt, hat sich das alte System schließlich überlebt: Aus den seeräuberischen Besatzern ist durch Vermischung mit dem Volk eine neue Herrscherschicht entstanden.

Bis ins Jahr 200 v.BF, gegen Ende der Dunklen Zeiten, geht die Piraterie rings um die Cyclopininseln zurück, und der friedliche Handel erstarkt – eine Reaktion auf die wachsende Stärke der Nachbarn.

KRIEGSZÜGE IM BOSPARANISCHEN REICH

Gegen Ende der Regierungszeit von *Dalek-Horas II.* wird das Horasiat von einem Angriff der Hjaldinger besonders schwer erschüttert: In einem spektakulären Raubzug fahren am 331 v.BF sechzehn Drachenboote den Yaquiro hinauf, besetzen Nord-Bosparan und verbrennen alle Brücken über den Yaquiro. Fast eine Woche bleiben sie und plündern die Stadt bis auf die letzte Münze. Erst als der zukünftige Horas Jel mit seinen Legionären eintrifft, ziehen sich die Thorwaler zurück.

KRIEG GEGEN WENGENHOLM

Im Jahre 329 v.BF kommt als Nachfolger von Dalek II. *Jel-Horas* an die Macht. Er zieht in die nördlichen Provinzen, wo er dem abtrünnigen *Schwurbund von Wengenhholm* unter dem Wergenburger Truchsess *Beylhardt* ein Ende bereiten will. Von *Marking* bei *Jelenvinia* rücken die Legionen aus. Die *Angenburg* wird geschleift, Hunderte Aufständische gefangen genommen, *Beylhardt* gefoltert.



BEOWEIN UND DIE GRÜNDUNG TRALUPUMS

Zur Regierungszeit *Dalek-Horas' II.* kommt es in den nördlichen Gebieten des Reichs nach unaufhaltsamen Regenfällen zu starken Überschwemmungen. Der Fischer *Beowein*, der mit seinen Gefährten auf dem Pandlaril unterwegs ist, wird dabei von den Fluten weggerissen. An der Mündung zum Neunaugensee können sie sich ans Ufer einer Insel zu retten. Dort finden sie eine verwitterte steinerne Stele vor. Unleserliche Schriftzeichen sind darin gefurcht, dazu sich wandelnde Zeichnungen wilder Bären und Grimwölfe. Die *Eisigen Stelen*, wie sie bald heißen, sind der Beginn der aufkommenden Firun-Verehrung. Der über ihnen errichtete Tempel für den 'Grimmen und Eisigen Gott' ist der erste Schritt zum im Jahr 340 v.BF gegründeten Ort Tralupum.

VORBOTEN DES UTTERGANGS ALHANIEENS

Der Alhanier *Amagomer*, Fürstgemahl Königin *Raseschas*, erhebt bald nach der Hochzeit die Hand gegen seine Herrin und erdolcht sie im Schlaf. Daraufhin erkämpft er mit seiner Garde und einigen abtrünnigen Zauberkundigen die Herrschaft über das Alhanier-Reich. Dreizehn Jahre der Tyrannei zermürben es von 338–325 v.BF, ehe *Amagomer* von seinem Ziehsohn *Sildroyan* erschlagen wird. *Sildroyan* wird Fürstgemahl der neuen Königin *Merishja*, die nun ein sehr schwaches Reich regieren muss.

Als 321 v.BF der Nachschub über die Koschberge ausbleibt, macht sich *Marchio Darpatio von Rommilys* mit seiner Garde auf den Weg, um dem Verbleib nachzugehen. Er läuft dabei in eine Falle der Wengenholmer. *Darpatio* und ein Großteil seiner Garde kommen ums Leben.



DER NORDMARKEN-FELDZUG UND DIE UNTERWERFUNG WINDEHAGS

Nach der Ausrufung des Emirats Al'Mada im Jahre 331 v.BF ist dem Horasiat der Weg über die Via Yaquiria in die Nordprovinzen versperrt. Jel-Horas lässt daher ab 329 v.BF den Phecadistieg ausbauen, fördert ab 319 v.BF Gran-gor und gründet 316 v.BF Jelenvinia. Im Jahr 317 v.BF ruft er zum groß angelegten Nordmarken-Feldzug, um Rebellionen niederzuschlagen, eine stärkere Kontrolle über die Provinz auszuüben und flächendeckend Abgaben einzutreiben. Bis ins Jahr 314 v.BF unterwirft er viele abtrünnige Lande des Herzogtums.

Wengenholt lässt aus Furcht vor Jels Erfolgen 312 v.BF unter Berufung auf den Bund auf Ewig von den Zwergen des Kosch die Burg Koschwacht auf dem Kosch-Pass ganz aus Koschbasalt errichten, unweit der alten Wergenburg. Jel marschiert mit einer dritten Legion bei Gratia Lapis auf, um Wengenholt zu besiegen und den Nordmarken endlich Frieden zu bringen. Nach Verhandlungen mit den Zwergen verzichtet er in Hinblick auf die immer größer werdende Gefahr durch die Orks auf jede Feindeshandlung gegen Wengenholt, das bis ins Jahr 139 v.BF unabhängig bleiben wird.

Er wendet sich mit seinem Legionen gen Westen und unterwirft 307 v.BF das Königreich Windehag.



FELDZUG GEGEN ALHANIE

Schon seit einiger Zeit erschüttern die Aufstände der Alhanier das Königreich Ysilien. Jel beschließt, dem ein Ende zu setzen und endlich eine feste Kontrolle des nominell abtrünnigen Provinz zu ermöglichen. Ab dem Jahr 303 v.BF führt er einen ebenso kostspieligen wie blutigen Krieg gegen das aufsässige Königreich der 'Hexen und Schwarzkünstler', der mit der Eroberung Beylunks 301 v.BF seinen Höhepunkt findet. Die letzte Königin Merishja wird gemeinsam mit ihrem Gemahl Sildroyan und vielen ihrer Untertanen öffentlich auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Der Schlangenstein der Alhanier-Königinnen und die von Sildroyan geschmiedete Klinge Schalljarß (ein furchteinflößendes Barbarenschwert) gelten ebenso wie Merishjas jüngste Tochter Hanija fortan als verschollen.

Die Bewohner Beylunks werden fast vollständig über Traubrimora und Goblinka in die nördliche Wildnis getrieben. Gleiches geschieht mit anderen Teilen der Bevölkerung – angeblichen 'Sympathisanten', 'Verrätern' oder 'Schwarzkünstlern'. Aus diesen Vertriebenen und Gejagten, die sich selbst noch Alhani nennen und unter dem Schutz der traditionsreichen Nurbadi-Krieger die ersten Jahre in der Wildnis überleben, werden in den kommenden Jahrhunderten die fahrenden Händler der Norbarden. Sie beginnen mit Nivesen und Elfen Handel zu treiben, begegnen aber auch den Goblins friedlich, weshalb sie auf ihren Reisen von den Roptelzen meist verschont bleiben. Das Königreich Ysilien aber wird schließlich zum Herzogtum Tobrien, das neben Beylunk und Warrunc die bereits vorher an Bosparan fallenen Alhani-Gebiete umfasst.

GROSSE KRIEGE AM ENDE DER DUNKLEN ZEITEN (300 BIS 162 v.BF)

Am Anfang des dritten Jahrhunderts vor Bosparans Fall gehen die Dunklen Zeiten in ihre letzte große Phase über. Mit Jel-Horas' Tod enden die Kriege Bosparans gegen rebellische Provinzen. Die Siege des Kaisers bringen dem Reich wieder eine gewisse Stabilität und Ordnung. Fast gleichzeitig hören die blutigen Thronfolgekriege im Diamantenen Sultanat auf, und die Herrscher der IV. Dynastie können das Reich der Tulamiden ebenfalls zu neuer Ruhe bringen.

Der letzte Zeitabschnitt der Dunklen Zeiten wird für die beiden aventurischen Großreiche immer mehr auch von äußeren Konflikten und Bedrohungen bestimmt, darunter die Elfenkriege, der folgenschwere Orkensturm und die Expansion des unheimlichen Elem, aber auch in den Jahren 300–280 v.BF der Krieg der Feen in Albarnia.

DIE ELFENKRIEGE

Wie die unterirdischen Stollen der Zwerge betrafen die Dunklen Zeiten auch die Auen und Wälder der in der Mitte des Kontinents lebenden Elfen nur am Rande. Doch im 3. Jh. v.BF

spitzen sich am oberen Yaquiro die Konflikte zwischen beiden Rassen immer weiter zu, bis schließlich die Elfenkriege ausbrechen (die allerdings weit weniger erbittert geführt werden als jene gegen die Orks), als die Auelfen den Zwergen Waldfrevel vorwerfen, während die Zwerge bereits seit der elfischen Besiedlung der yaquirischen Lande ab 870 v.BF ohnehin immer gereizter geworden waren und die gruben- und feuerholzreichen Wälder für sich beanspruchen.

Feder- und vor allem axtführend betätigt sich hier der ehrgeizige Swerka vom Amboss, seines Zeichens König von Toschmur, der auf dem Höhepunkt der Elfenkriege sogar zum Hochkönig und Heermeister aller Zwerge erhoben wird. Ihm gegenüber steht die grimmige Auelfe Kilaanra einäugige-Bogenhand und ihre Gefährten, die mit Heimlichkeit und List, tödlichen Pfeilen und Magie bis in die Hallen unter dem Ambossgebirge vordringen kann. Bei Kilaanra haben viel Wissen und noch mehr Vorurteile der Auelfen über Zwerge ihren Ursprung. Der streitlustige Swerka dagegen erlässt mehrere 'Notzeiten-



erlasse', wie das Bierhandelsverbot unter dem Amboss, ist aber insgesamt eine tragische Figur. Als er bei einem Unfall stirbt, flauen die Kämpfe rasch ab.

AVENTURIEN IM ORKENSTURM

Trotz der neuen Macht der Orks in den Dunklen Zeiten gelingt es ihnen erst zum Ende dieser Epoche, ein eigenes Großreich zu errichten. Alte Prophezeiungen von einem 'Großen Plan' und einem großen Khurkach mit dem Namen 'Blutfaust' werden etwa seit der Mitte des 4. Jh. v.BF unter den Schamanen und ihren Stämmen erzählt und lassen manchen Häuptling nach Höherem streben.

NARGAZZ BLUTFAUST

Im Zentrum des Orkensturms steht der junge Ghorinchai *Nargazz Blutfaust*. Er ist Schüler des machtvollen Schamanen *Assai Riak Burchai*, der den wilden Krieger in viele Geheimnisse Tairachs eingewiesen hat. Von Assai Riak Burchai selbst heißt es, er könne in Visionen weit in die Vergangenheit und Zukunft schauen und teile mit Nargazz Blutfaust Kenntnisse aus der Vorzeit und über die prophezeite Ankunft eines von Brazoragh erwählten Streiters, des 'Aikar Brazoragh'. Die alten Prophezeiungen lassen Nargazz glauben, er wäre der

künftige Auserwählte. So erklärt er sich bald, als er Häuptling der Ghorinchai geworden ist, zum Erwählten Brazoraghs. Als er die legendäre Tairach-Keule *Xarvlesh* ('Fleischreißer') erlangt, vermag er die Orkstämme unter sich zu einen und sie als orkischer Hochkönig zum Angriff auf das schwache Bosparanische Reich zu führen. Assai Riak Burchai aber wendet sich zornig von seinem Schüler ab und prophezeit ihm ein schreckliches Ende.

DER ORKENSTURM

Der *Orkensturm* beginnt im Jahre 257 v.BF zunächst mit der Belagerung von Burg Andergast. Das Principat südlich des Orklands wird aber verschont, als die Menschen mit den Orks einen Friedensvertrag aushandeln und den Schwarzpelzen Waffen und Ausrüstung stellen.

So fallen die Orks 253 v.BF mit ihren Horden in die nördlichen Provinzen des Bosparanischen Reichs ein. Schnell erobert die Streitmacht des *Nargazz Blutfaust* Baliho, die nördlichste Stadt des Reichs. Herzog *Miron von Baliho* fällt im Kampf, und Nargazz Blutfaust ernennt sich nach dem Sieg im Brajanos-Tempel der Stadt zum 'König des Nortreisches'. Erst in der *Schlacht bei Veratia* 250 v.BF werden die Orks, die mittlerweile gen Darpatia marschieren, von den Menschen gestoppt, darunter das Schwert der Schwerter *Richhild* mit *Armalion*. Für





eine Rückeroberung der verlorenen Gebiete reicht die Kraft nicht aus, der Norden des Reichs bleibt weiterhin ungeschützt. Im gleichen Jahr gelingt es den Orks, Saljeth zu erstürmen und ihren alten Kultplatz wieder in Besitz zu nehmen. Sie lassen sich dort nieder und errichten auf den Ruinen der Stadt das größte Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklands. Plündergut von unschätzbarem Wert wird bei jenen Raubzügen in Karawanen zum Orkenhort im Orkland verschleppt.

Selbst als es Greif *Nasildir von Tralupum*, Neffe des Stadtgründers *Beowein des Fischers*, im Jahr 247 v.BF gelingt, einen Angriff der Orks unter Führung von Nargazz Blutfaust abzuwenden und der Ork-Hochkönig dabei überraschend den Tod findet, bedeutet dies nicht das Ende der orkischen Schreckensherrschaft.

Seinen Nachfolgern gelingt es, die Grenzen des Orkkönigreichs nach Süden bis vor Veratia und nach Norden bis an den Hjalmefford auszudehnen. Das Kernland der Hjaldinger bleibt von der kriegesischen Expansion jedoch weitgehend verschont. Im Jahre 207 v.BF kommt es zu einem heftigen Krieg zwischen Orks und Nivesen in den Brinasker Marschen, in dem es dem nivesischen Schamanen *Jukuk-der-mit-den-Tieren-spricht* gelingt, eine ganze Streitmacht der Schwarzpelze mit Hilfe von Bibern zu vernichten. 200 v.BF plündern und besetzen die Orks Teil des Gjalskerlands. Die Gjalsker ziehen sich in die Festung Amanma-Rudh zurück, bei der Befreiung opfern sich alle Wollnashornkrieger.

Von der Bedrohung durch die Orks sind nicht nur die Menschen in den Nordprovinzen, sondern auch die dort beheimateten Elfen und Zwerge betroffen. Die Zwerge beschließen, einen Hochkönig zu wählen, um der Bedrohung durch die Schwarzpelze Herr zu werden. Die Wahl fällt auf den Brillantzwerg *Ramoxosch III. von Lorgolosch*, der nach langen Jahren des Abwägens und Entscheidens 172 v.BF zum Hochkönig bestimmt wird und bis ins Jahr 119 v.BF im Amt bleiben wird.

DIE GROßE ZEIT ELEMIS

Über lange Zeit hat sich das Großsultanat Elem vom Großreich der Tulamiden, wirtschaftlich, militärisch und teilweise kulturell unabhängig gemacht. Es ist zu einer großen Seemacht aufgestiegen. Zunehmend stützt Elem seine Macht auf echsische Söldner aus den Sümpfen und dem legendären Unterwasserreich Wahjad im westlichen Perlenmeer.

DER UNTERGANG DER WUDU

Der Eroberungszug Elems im Süden geht stetig voran. Etwa ab dem Jahr 250 v.BF stehen Krakoniern, Ziliten und andere amphibische Wesen bereits vor dem ehemaligen Emirat Mirham, in dem sich inzwischen die Wudu niedergelassen haben. Nach vielen Schlachten und Scharmützeln gelingt es den Elementen, die Hauptmacht der Wudu zu besiegen. Danach ist der Stamm fast vollständig ausgelöscht und das Wudu-Reich gilt als zerschlagen. Die letzten überlebenden Stammeskrieger ziehen sich in die *Zitadelle der Geister* zurück.

DIE DREIVÖLKERSCHLACHT

Elem ist nun die unbestrittene Macht am südlichen Perlenmeer. Gestützt auf Elem, Mirham und Thalusa können die Großsultane sogar bis an das Meer der Sieben Winde vordringen.

Im Jahre 207 v.BF entsendet das Großsultanat ein Heer unter Großsultan *Ghulshev von Elem* westwärts Richtung Belenas. Kataphrakten und Kriegselefanten kämpfen hier Seite an Seite mit Krakoniern und Ziliten des Unterwasserreichs Wahjad.

Usim-Horas II. sieht den Süden seines Reichs, Belenas und Kababia, gefährdet und setzt seine Legionen in Marsch. Belenas, das um seine mittlerweile faktische Unabhängigkeit fürchtet, versucht, die Arralcor-Höhen zu besetzen, um einen Angriff auf die Stadt bereits dort abzuwehren. So kommt es zur *Dreivölkerschlacht*. Alle drei Parteien zögern, im Bewusstsein, dass die erste Bewegung einen Gegenangriff beider Gegner provoziert. Da sendet Großsultan Ghulshev quer über das Schlachtfeld einen berittenen Boten zum Befehlshaber Belenas'. *Usim-Horas'* Strategus *Florus von Dröl* ahnt, was ihm droht, falls sich die beiden Kontrahenten auch nur kurzfristig verständigen, und gibt seiner Reiterei den Angriffsbefehl. Doch nichts anderes beabsichtigt Großsultan Ghulshev. Elem und Belenas schicken den horasischen Truppen ihre Einheiten entgegen und zerschlagen deren Angriff. Als Belenas' Truppen bis zum kaiserlichen Feldlager vordringen, hält Ghulshev seine Truppen zurück und wirft sie in die Flanke des kurzfristigen Verbündeten. Mengbillas Befehlshaber und *Usim-Horas'* Strategus kapituliert noch auf dem Schlachtfeld. Im Süd-Elementischen Tiefland findet auf einem Hügel bei Nelkra anschließend erstmals die 'Dreifache Krönung des Großsultans' statt.

DAS ELEMITISCHE GROßREICH

In der Hauptstadt Elem herrschen indessen Zustände, deren Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung sprichwörtlich sind und die nichts mehr mit den Traditionen der Diamantenen Sultane zu tun haben. Verschiedene – auch echsische – Götter, Götzen und gar Dämonen werden angebetet. Der Ruf der Elementen führt dazu, dass man sie im ganzen Süden fürchtet.

Nach der *Dreivölkerschlacht* erobert Ghulshev Belenas und nennt es in Mengbilla um. Neue Siedler strömen ins Szintotal. Mit dem Tode des Diamantenen Sultans *Kalkarib ibn Yadail* im Jahr 190 v.BF und einem erneut folgenden, mehr als 70 Jahre umfassenden Interregnum in Khunchom ist der Aufstieg des Elementischen Großreichs nicht mehr aufzuhalten. Im Jahre 187 v.BF wird das Großemirat Mengbilla ausgerufen, in dem, wie in Elem selbst, vielen Götzen gehuldigt wird.

Ab 180 v.BF umfasst das Großreich Elem selbst Sylla und die vorderen Waldinseln. Elems Macht reicht von Thalusa bis Mengbilla, von der Khôm-Wüste bis nach Hôt-Elem auf der Elementischen Halbinsel. Nur Corapia und Brabacia widerstehen und bleiben bosparanisch.



KRAKONISCHE EXPEDITIONEN

Das Reich Wahjad ist gerade in den Dunklen Zeiten unter Wasser geschützt vor den Kriegen der Menschenreiche und durchlebt eine Zeit der Blüte. Die Krakonier gewinnen an Macht und expandieren vor allem, als Wahjad der Bündnispartner des Großsultanat Elems wird. Sie greifen die Necker von Nu'onlan an, zerstören auf Marustan die Stadt A'Sarar (einen Vorposten der Achaz-Stadt Akraaal) und senden Expeditionen nach Lamahria, wo sie im Jahre 223 v.BF ungewollt den Geist oder Körper des Wesens Moruu'daal befreien und auf Aventurien lenken. Diese maritime Kreatur stammt aus uralter Zeit und verfügt über zauberische Mächte jenseits aller Vorstellungskraft.

DIE V. DIAMANTENE DYNASTIE

Als sich 255 v.BF die Fluten des Mhanadi erheben und Khunchom überschwemmen, endet die IV. Dynastie der Diamantenen Sultane. Noch im selben Jahr wird *Yadail al'Musaf* neuer Sultan. Er und sein Sohn *Kalkarib ibn Yadail* richten das Reich neu aus, fördern die Besinnung auf alte Traditionen und führen das Diamantene Sultanat aus den Dunklen Zeiten – bis Kalkarib 190 v.BF ermordet wird und für die Tulamiden erneut eine Phase der Thronfolgekämpfe beginnt, das zweite Interregnum, das bis 113 v.BF dauert.

AUSKLANG: AVENTURIEN NACH DEN DUNKLEN ZEITEN

Eine Dynastie aus Cuslicum wird nach langen Kämpfen den Thron zu Bosparan besteigen und die Wende bringen, die vor allem darauf beruhen wird, dass durch kluge Gesetzgebung und tatkräftige Förderung die neuen Verhältnisse nicht einfach bekämpft, sondern in geordnete Bahnen gelenkt werden. *Brigon-Horas*, mit dessen Thronbesteigung im Jahre 162 v.BF die Dunklen Zeiten enden, wird es gelingen, die allerorten von größtenteils eigenen Gnaden herrschenden Kriegsherren in ein System persönlicher Treuepflichten einzubinden und so eine erste Form des sich in den Nordprovinzen bereits langsam etablierenden Lehnssystems zu institutionalisieren. So wird sich das Reich mehr und mehr stabilisieren, nach und nach werden die Grenzen gefestigt und erweitert werden. Aber noch werden die Güldenländer nicht über die Macht verfügen, um die nördlichen Provinzen aus der Hand der Schwarzpelze zu befreien und sie über den Finsterkamm zurückzuschlagen. So werden es der zwergische Hochkönig Ramoxosch III. von Lorgolosch und der 'Elfenkönig' *Tasilla Abendglanz* sein, die gemeinsam ein Heer aufstellen, um die Schwarzpelze zu vertreiben. Nach dem Erscheinen des Greifen *Scruan* in der von Orks besetzten Stadt Saljeth werden die menschlichen Sklaven Mut zum Aufstand fassen. Im Jahre 141 v.BF wird es Zwergen und Elfen gelingen, ein nördlich von Saljeth lagerndes Heer von etwa 2000 Orks in der *Schlacht von Saljeth* zu vernichten und die Stadt zu be-

DIE RIESIN MÄNNERTOD

Nachdem die Riesin, die furchtsam *Männertod* genannt wird, 1760 v.BF von den Babur Nebachosya in den unwegsamen Djeristan vertrieben wurde, hauste sie rastlos dort in der Gegend. Ihr Name rührt daher, weil sie – vom Riesen *Adawadt* verschmäht – Jagd auf Menschenmänner macht, um sie grausam zu foltern und zu töten. Erst etwa 200 v.BF gelingt es, sie im Schlaf zu bezwingen. Ihre Gebeine werden seitdem in Fasar ausgestellt.



freien. Die übrigen Ork-Scharen werden vertrieben werden und sind derart geschwächt, dass sie lange Zeit nicht mehr die Grenzen des Reichs übertreten. Der *Orkensturm* wird beendet.

In Khunchom wird im Jahre 113 v.BF *Bheraimi ibn Shahr*, ein Urkel Kalkarib ibn Yadaills, den Thron des Diamantenen Sultanats besteigen und den Tulamiden Sicherheit bringen.

Die Zerschlagung des Großsultanats Elem wird hingegen durch höhere Mächte erfolgen: Im Jahre 106 v.BF werden die Götter selbst dem schauerlichen Treiben ein Ende setzen. Ein glühender Himmelstern wird in die Bucht von Elem stürzen. Das Umland wird verwüstet werden und die Hauptstadt zu großen Teilen in den Fluten versinken.

Brigons Sohn und Nachfolger *Silem-Horas* wird 98 v.BF das *Silem-Horas-* oder auch *Zwölfgötter-Edikt* erlassen, das – inspiriert durch eine Vorhersage der *Illumnestra* und durch eigene Visionen – die zwölf zu verehrenden Götter benennt: Den sechs güldenländischen Gottheiten (*Praios*, *Efferd*, *Travia*, *Boron*, *Peraine*, *Rahja*) werden sechs aventurische hinzugefügt: *Rondra*, *Phex*, *Hesinde*, *Tsa*, *Ingerimm* und *Firun*. Andere Götter werden als Halbgötter oder Alveraniare dem Pantheon zugeordnet werden oder als Götzen abgestempelt und ihre Verehrung als Ketzerei verdammt und unter Strafe verboten werden.



DIE HORAPHTHES VON BOSPARAN

Vor den Dunklen Zeiten

619–618 v.BF: Haldur

618–564 v.BF: Fran der Blutige

Die Oluukiden

564–529 v.BF: Olruk

529–490 v.BF: Olruk II.

Thronkämpfe

490–482 v.BF: Halmar

482–481 v.BF: Bender der Einäugige

481–477 v.BF: Dozman

Niedergang der Provinzen

477–426 v.BF: Yorum

426–401 v.BF: Niothia

Die Dalekiden

401–370 v.BF: Dalek

370–329 v.BF: Dalek II.

329–300 v.BF: Jel

Die Usimiden

300–258 v.BF: Usim

258–191 v.BF: Usim II.

191–162 v.BF: Dalek III.

Nach den Dunklen Zeiten

162–110 v.BF: Brigon

DIE DIAMANTENE SULTANE

III. Dynastie

642–586 v.BF: Hasrabal al'Milta

585–560 v.BF: Hailif ibn Sinhedi

560–543 v.BF: Khorim ibn Hailif

543–536 v.BF: Erkhaban ibn Hailif

535–509 v.BF: Alef-Faizal

509–415 v.BF: Sheranbil V. al'Shahr

415–304 v.BF: *Interregnum*

IV. Dynastie

304–270 v.BF: Mustafa ibn Abu Nuwas

270–255 v.BF: Nahema saba Mustafa

V. Dynastie

255–212 v.BF: Yadail al'Musaf

211–190 v.BF: Kalkarib ibn Yadail

190–113 v.BF: *Interregnum*





IM REICH DES ALTEHRWÜRDIGEN – DAS DIAMANTENE SULTANAT

Geographische Lage: *Sultanat Khunchom:* das Tal des Mhanadi von der

Quelle im Raschtulsturm bis zur Mündung ins Perlenmeer sowie die Halbinsel des Yalaids; *Sultanat Al'Gûriya:* die gorische Steppe vom Mhanadi im Süden und Osten bis zur Grenze des Mhaharanyats Haranija im Norden mit der Hohen Gor als Mittelpunkt; *Satrapie Fasar:* Mhanadistan zwischen Gadang im Osten, Raschtulswall im Norden und Mhanadi im Süden und Westen; *Sultanat Thalusa:* die Lande zwischen Perlenmeerküste und den Bergen der Aschubim und Awalakim im Norden bis zum Rande des Shadif im Westen

Landschaften: dünn besiedeltes Hügel- und Waldland am Oberlauf des Mhanadi bis zum Zusammenfluss mit dem Gadang, im Süden das kaum besiedelte Khoramgebirge; der dicht besiedelte Balash und das Yalaiaid als Kornkammern und Gärten des Reichs; die dünn besiedelten wilden Hänge und versumpften Täler von Aschubim, Awalakim und Stierbuckel im Süden

Geschätzte Bevölkerungszahl: etwa 800.000 Tulamiden, mehrere tausend Ferkinas in den Hängen der Gebirge, einige hundert Zwerge in Yol-Fassar und im Awalakim

Wichtige Städte: Khunchom (50.000), Yol-Fassar (35.000), Rashdul (10.000), Thalusa (5.000), Mherwed (1.000), Anchopal (1.000)

Wichtige Verkehrswege: bedeutende Karawanenrouten entlang des Mhanadi von Rashdul nach Yol-Fassar am Raschtulsturm vorbei bis nach Ober-Yaquirien; Flussschiffahrt auf Gadang, Mhanadi und Ongalo; Küstenschiffahrt zwischen Yalaiaid, Khunchom, Thalusion und Elem

Herrschaft: Diamantener Sultan in Khunchom als gottgleicher Herrscher über das gesamte Reich; Verwaltung

der Provinzen durch Sultane, Satrapen und Emire; während der Interregna allerlei quasi-unabhängige Stadtstaaten und Kleinstprovinzen; in den gesamten Dunklen Zeiten starke Einflussnahme durch die Emire und späteren Großsultane von Elem, die die tulamidischen Kernlande vom Diamantenen Thron abspenstig zu machen versuchen

Religion: stark voneinander abweichende tulamidische Kulte und Stadtgötter in jeder größeren Siedlung, unterschieden nach gebenden und nehmenden Prinzipien; Feqz als wichtigste Gottheit; in ländlichen Gebieten vor allem Atvarya als Feld- und Fruchtbarkeitsgottheit sowie Rahandra und Bel Mhanad/Gadanga als Regen- und Flusssgottheiten; in Thalusion ausgeprägter Stierkult um Ras ar'Ragh

Magie: Kophtanim (Hochburgen in Yol-Fassar und Rashdul); Mudramulim (u.a. in Khunchom und Yasra); Totenbeschwörer in Duar al'Agûn; Schamanismus bei den Ferkinas; einzelne Geoden bei den Zwergen

Besondere Örtlichkeiten: Ruinen von Zhamorrah; Bas-trabuns Bann; Mahammadat; das Mhanadidelta; Duar al'Agûn; Yasra mit mysteriösen Zeitphänomenen und altechsischen Tempelruinen

Stimmung der Region: Die Tulamiden blicken auf eine lange und ruhmreiche Geschichte zurück. Viele eingefahrene Traditionen und Dünkel beherrschen die Menschen und behindern die Erkenntnis um den drohenden Niedergang der eigenen Kultur. Dazwischen agieren verschiedene Mächte wie Elem und Bosparan, um ein Aufbegehren des Volks gegen die Diamantenen Sultane zu erreichen

EINE ALTE HOCHKULTUR

»Dies ist die ewige Chronik des glorreichen Diamantenen Sultanats, Brahashabel zu Ehren, Al'Mahmouds Willen vollstreckend, Heshinja gütig stimmend (...) A'Dawatus Kindern zum Gedenken. Dies ist das Kapitel des Mustafa ibn Abu Nuwas von Al'Gûriya, Diamantener Sultan von Khunchom, Sultan Al'Ahabads, Heerführer der Skorpionenarmee und der Kataphrakten, Günstling Raslavitans und Ras'ar'Raghs, Feind der Echsen, Nachfahre Sulman al'Nassoris (...). Dies sind die Zeichen des Asaf Bel-Yogoths, und dies waren die Worte des Mustafa: Die Zeiten des Bruderkrieges mögen enden, alte und neue Brüder Seite an Seite gegen den geschuppten Feind kämpfen und ihr Blut in den Dienst ihrer Nachfahren und Ahnen stellen.«

—aus der Rolle Mustafa der Diamantenen Chronik, 304 v.BF

»Die Tulamiden betrachten sich selbst als Kinder Zulhamids und Zulhamins, des ersten Mannes und der ersten Frau, die der Gott A'Dawatu einst aus dem Lehm des Gadang und seinem Blut geschaffen haben soll. Jener A'Dawatu ehelichte die Göttin Mathan und offenbarte so den Menschen die Wunder der Magie. Interessanterweise soll A'Dawatu noch immer im Raschtulswall umgehen. Und ausgerechnet am Ort der Erschaffung des Urvaters und der Urmutter, dem Djer Tulam, soll es ein verschollenes Zauberreich geben. Vielleicht das einstige derische Domizil Mathans, bevor sie von ihrem Vater Feqz verheiratet wurde? Es existieren jedenfalls im Diamantenen Sultanat Gerüchte von einem alten Stamm der Tulamiden, der noch heute in unerreichbaren Gipfeln des Gebirges das Zauberreich bewacht. Welches Wissen mag dieser Stamm



hüten? Schon bald werde ich eine Expedition ausrüsten, um der Sache auf den Grund zu gehen und die Geheimnisse für Bosparan in Besitz zu nehmen.«

—aus dem im Wüstensand aufgefundenen Vademecum der Lutisana Rythoria, um 250 v.BF

Die Tulamiden sind eines der Urvölker Aventuriens, auf die die gildenländischen Einwanderer bei ihrer Expansion trafen. Sie siedeln zwischen Perricum, dem alten Nebachot, und Elem an der Ostküste des Kontinents. Auch das Emirat Al'Mada besitzt eine mehrheitlich tulamidische Bevölkerung, die vor Echsen aus dem Shadif dorthin geflüchtet ist. Die meisten Tulamiden wohnen jedoch im ländlichen Diamantenen Sultanat, obwohl es auch nicht wenige Metropolen sein eigen nennt. Besonders dicht ist die Besiedlung im fruchtbaren Balash und dem Yalaia, wohingegen das mhanadische Hochland oder die Steppe von Al'Guriya nur spärlich bevölkert sind.

Der Urtyp des Tulamiden weist ein scharf gezeichnetes Gesicht, hell- bis dunkelbraune Haut und meist schwarzes Haar und dunkle Augen auf. Er wirkt häufig schlanker und schniger als die Einwanderer aus dem fernen Westen. Nicht selten macht sich auch das Erbe der Vermischung mit Waldmenschenklaven bemerkbar. Solange die väterliche Abkunft von den alten Sippen der Ur-Tulamiden ununterbrochen besteht, schadet eine solche Abstammung aber dem Ansehen nicht. In Elem, Thalusa und Palmyramis gilt Fettleibigkeit als schön, da sie den Wohlstand widerspiegelt. Die Schminkkunst ist bei Frauen wie Männern beliebt, und je wohlhabender ein Tulamide ist, desto mehr und edleren Schmuck und Talismane trägt er. Ein ungepflegter Bart ist bei Männern verpönt und gilt nicht zuletzt als Zeichen der Armut.

WISSENSCHAFT

»Dies sind die Zeichen des Assaf Bel-Yogoths, und dies waren die Worte des Mustafa: Der Handel, Feqzens Weg zu Reichtum, soll der Morgenröte gleich wieder erblühen, auch wenn es nichts gibt, was sich nicht in unserem Reich finden lässt. Sklaven, Kräuter, Holz, Gewürze, Juwelen, Seide und Jade aus dem Süden; Sklaven, Gold, Silber, Bronze, Marmor und Salz aus dem Westen; Sklaven, Mammuton, Felle, Fleisch und Getreide aus dem Norden; Sklaven, Reis, Fisch, Tuch und Früchte aus dem Osten.«

—Eintrag aus der Rolle Mustafa der Diamantenen Chronik, 304 v.BF

Die Botanik und Zoologie des Diamantenen Sultanats haben ihre Blütezeit bereits hinter sich, immer seltener werden die

exotischen Gärten des Diamantenen Sultans und anderer Machthaber mit fremdartigen, wunderschönen Pflanzen und Tieren vom fernen Südkontinent *Uthuria* oder dem östlichen *Rakshazastan*. Stattdessen entstehen dank der angesehenen *Chimärologie* immer aberwitzigere Kreaturen und Pflanzen, von denen diejenigen aus den Chimärengärten der Großsultane von Elem ihresgleichen suchen. Ebenfalls vor allem in Elem sind große Fortschritte auf dem Gebiet der *Sternenkunde* zu verzeichnen. Zur Zeit der Dritten Dynastie des Diamantenen Sultanats bringt *Al Toghari ay Yasra* die *Spagyrik* (die Herstellung alchimistischer Arzneimittel) zur Blüte. Kunstvoll bearbeitete und geschliffene Edelsteine sind zwar als Schmuck und Artefaktbestandteil sehr häufig und beliebt, die *Edelsteinbearbeitung* gilt aber als gefährliche Geheimwissenschaft, deren Anhänger ob des vermuteten echsischen Einflusses oftmals ge-



mieden werden. Einzig den Mudramulim wird der sorgfältige Umgang mit altem Echsenwissen zugetraut.

Die profane *Heilkunst* steckt in den Kinderschuhen, gilt dieses Handwerk doch als unschicklich, wo Alternativen wie Heiltränke und Heilzauber zur Verfügung stehen (sollten). In *Philosophie* und *Algebra* wiederum werden die Tulamiden sogar in der einfacheren Bevölkerungsschicht gelegentlich durch ihre Eltern unterrichtet. Aber die mit Abstand angesehenste Wissenschaft ist die *Zauberei*.

FEQZENS GABE – DIE MAGIE

Einer im Diamantenen Sultanat weit verbreiteten Sage nach tanzt die Göttin Mathan, die göttliche Tochter Feqzens, jede Nacht am Firmament, um die Aufmerksamkeit der Groß-Ifritim von den Kindern Adawatus abzulenken. Von ihren neun Sternenschleiern wirft sie in jedem Aon einen von sich. Wo er auf Dere niederfällt, da beginnt ein Zeitalter der Macht und der Magie, und Völker, die sich im Zeichen des Sternenschleiers erheben, bringen ungeahnte Zauberkunst hervor. Die Tulamiden



des Diamantenen Sultanats sind überzeugt, dass ein solcher Schleier auf ihrem glorreichen Land ruht. Magie ist für die Tulamiden ein elementarer Bestandteil ihrer Umgebung und das Herrschaftsmittel und Machtzeichen schlechthin. So wie der Tulamide sich bemüht, sein Vermögen an Gold und Juwelen zu vermehren, trachtet er danach, sich mit Magie zu umgeben (z.B. durch das Sammeln von Artefakten), um seinen wahren Reichtum und seine gesellschaftliche Stellung zu unterstreichen.

Eine magische Ausbildung ist nur der höheren Gesellschaftsschicht vorbehalten. Magiebegabte Angehörige niederer Schichten erleben entweder einen rasanten gesellschaftlichen Aufstieg (wenn sie einen entsprechenden Gönner finden) oder werden grausam getötet (um das 'magische Privileg' der höheren Schichten nicht zu gefährden), sofern sie ihre Begabung nicht geschickt verheimlichen oder sie nicht näher auffällt.

Die Angehörigen der beiden Magietraditionen der *Kophtanim* und *Mudramulim* (siehe auch S. 17) sind sowohl im Stande, kleine Alltagszaubereien wie auch große Ritualwerke zu vollziehen. Kristallomantie, Chimärologie (insbesondere in Elem), Illusionistik und Bannmagie gehören zu den vornehmsten arkanen Disziplinen, die Krone aber gebührt der Artefaktzauberei und der Beschwörung. Das Erringen von Titeln wie des *Sahib mha Ifritim*, des Meisters der Großen Dämonen, oder des *Sahib al'Sitta*, des Meisters aller sechs Elemente, gilt als erstrebenswert.

Kophtanim bekleiden häufig auch Priesterämter (und tragen dann den Titel eines *Hohen Kophta*) oder schwingen sich gar zu lokalen Potentanten auf. Sie besitzen das Privileg, das mysteriöse Sphingen-Monument von Komra zu betreten und die Steinsphingen östlich des Raschtulswalls zu befragen, um ihre Rätsel und Orakel zu entschlüsseln und die Lösungen an den Diamantenen Sultan heranzutragen. *Groß-Kophtanim* sind hingegen besonders begabte Meister ihrer Zunft. Die Kophtanim genießen allerhöchstes gesellschaftliches Ansehen, wenngleich ihre Magietradition mit dem Ende der Magiermogule vom Gadang den Zenit ihrer Macht bereits überschritten hat. Die Mudramulim hingegen treten nur selten in der Öffentlichkeit auf und agieren lieber im Hintergrund, nichtsdestotrotz darf ihr Einfluss nicht unterschätzt werden: Es gibt wohl keinen tulamidischen Machthaber, der nicht mindestens ein magisches Amulett besitzt, das mit den magischen Zeichen des *Amulashtas*, den geheimen Arkanoglyphen der Mudramulim, verziert ist.

Die Kophtanim waren traditionell echsenfeindlich und in den früheren Tagen auch für die Aufrechterhaltung von Basrabuns Bann verantwortlich, eine Aufgabe, die während der Dunklen Zeiten den Mudramulim obliegt. Diese scheuen den Kontakt mit den Geschuppten nicht, um ihnen die Geheimnisse der Kristallomantie zu entlocken, weswegen es immer wieder zu Spannungen und Auseinandersetzungen zwischen traditionellen Kophtanim und den Mudramulim kommt. Es darf jedoch nicht verschwiegen werden, dass auch manche Kophtanim inzwischen eher die Macht der Echsen begehren als sie zu fürchten, wie etwa in Elem.

LEHRMEISTER UND KORYPHÄEN

Wo die Mudramulim relativ streng organisiert sind, stehen den Kophtanim nur ihre mangelnde Organisation und ihre Zögerlichkeit im Wege, wenn es darum geht, ihre Forschungen voranzutreiben und ihre Macht zu festigen. Entsprechend unterscheiden sich auch die Ausbildungsstätten und -der beiden Traditionen: Mudramulim wählen ihre Zöglinge vorsichtig aus und bieten ihnen in ihren Zauberschulen ein von der Außenwelt abgeschottetes Dasein, wohingegen die Kophtanim relativ wahllos Schüler aufnehmen: Die harte, unnachgiebige und gefährliche Ausbildung wird schon zeigen, wer vom Schicksal zum Kophtanim bestimmt ist.

Da die Mudramulim mehr auf die Gemeinschaft aufbauen (nicht zuletzt da sich mächtige Artefakte meist nur im Verbund herstellen lassen), sind auch selten einzelne Mudramulim bekannt: *Shar al-Akraal* stellt eine Ausnahme dar, der den Ehrennamen 'Vater der 99 mal 99 Talismane' trägt.



Rashman Ali

Zu Beginn der Dunklen Zeiten sucht der Groß-Kophta *Al Toghari ay Yasra* nach einem Unsterblichkeitselixier und destilliert zu diesem Behufe aus zahllosen Menschen Lebenskraft. *Rashman Ali*, ein Philosoph und Groß-Kophta, der an der Kophtanim-Schule *Al'Achami* zu Fasar lehrt, verfasst 300 v.BF das Buch *Al-Raschida nurayan schah Tulachim* (Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes), ein sehr schwer verständliches

philosophisches Werk über Beherrschungs- und Illusionsmagie. Der unsterbliche Groß-Kophta *Tubalkain Ar'Mandra*, als *Tubalkain mit dem kalten Herzen* einst einer der gefürchteten Magiermogule vom Gadang, reist während den gesamten Dunklen Zeiten unerkannt durch das Diamantene Sultanat, auf der Suche nach Schülern und Feinden, die eines Tages der Unsterblichkeit würdig sein werden, und sei es für den Preis eines weiteren vernichteten Königreichs. Er versucht ebenfalls, seine in den Skorpionkriegen verlorenen Habseligkeiten wieder zu erlangen, darunter sein früheres Herrschaftsszepter, und dem Diamantenen Sultanat zu schaden, wo immer es geht. Der Hohe Kophta *Marwan Ar-Ennum* ist während der Blütezeit des Großsultanats Elem ein meisterlicher Strippenzieher, Machthaber und Intrigant, der maßgeblich an der Zerschlagung des Wudu-Reiches durch Elem beteiligt ist. In dieser Aufzählung selbstverständlich nicht fehlen darf der Diamantene Sultan von Khunchom, von dem erwartet wird, dass er die Meisterschaft in beiden Zaubertraditionen erlangt (was jedoch nur sehr selten der Fall ist).



TALISMAN UND FLIEGENDER TEPPICH

Vor und zu Beginn der Dunklen Zeiten richten die Mudramulim den Schwerpunkt ihrer Schaffenskraft vor allem auf Artefakte, die auf den Gebieten der Merkmale Antimagie, Eigenschaften und Hellsicht aufweisen. Man widmet sich aber auch der Analyse der von den Echsen aus Yash'Hualay zurückgelassenen Artefakte (und deren Nachahmung), insbesondere des *Dracheneis* von unvorstellbarer Kraft, dessenthalb die Zauberschule von Khunchom einst gegründet wurde. Ein anderer berühmter Stein, dem magische Kräfte nachgesagt werden, ist der *Stern von Elem*, ein taubeneingroßer Rubin, der die Krone des Großsultans von Elem zierte.

Im Verlaufe der turbulenten Zeiten verfeinern die Mudramulim ihre alten Künste nicht nur, sie widmen sich auch vermehrt anderen Merkmalen, nicht zuletzt der Zeitmagie. Mit Hilfe mächtiger Zeitarfakte versuchen gar einige Mudramulim den Zeitfluss so zu manipulieren, damit Aventurien für immer in der Blütezeit des Diamantenen Sultanats bleiben möge – ihre Experimente scheitern jedoch dank dem Einschreiten tapferer Helden und der Zeitenwächter selbst.

Die Artefakte der Mudramulim weisen neben den Amulashtraglyphen häufig noch runde Ornamente, Wellen, Blüten und Ranken, Sterne und Mondzeichen auf und bestehen meist aus Kupfer, Silber, Gold, Bein, Edelsteinen, Meteoreisen und den magischen Metallen. Einige Mudramulim spezialisieren sich auf das überaus lukrative Geschäft der fliegenden Teppiche, dem Standeszeichen der herrschenden Schicht. Die Artefaktzauberer fertigen aber auch zahlreiche magische Waffen für die verschiedensten Einheiten an: Pfeile und Speere mit verbesserter Treffsicherheit, blendende Rüstungen, Heilamulette und Beherrschungsringe. Die *Drachenei-Schule zu Khunchom* ist das Zentrum der Mudramulim, indessen Gebäuden und Katakomben sie nach immer neuen Anwendungsmöglichkeiten für Artefakte, Arkanoglyphen und Kristallomantie forschen und ihr Wissen auf Tontafeln und auf verzierten Arte-

fakten festhalten. Viele tulamidische Herrscher geben bei den Werkstätten zu Khunchom auch magische Fallen in Auftrag, welche den Schutz ihrer Paläste und Schatzkammern erhöhen sollen, sowie magische Spiele für den Zeitvertreib. Die einfache Bevölkerung hingegen schätzt die hier hergestellten Talismane und den sonstigen Zaubertand. Ein Meisterwerk der Artefaktkunst ist die *Spiegelsammlung Bymazars*, sechs bronzene Spiegel unterschiedlicher Größe, von denen der in Elem gefertigte *Sharnaars Spiegel* der wohl berühmteste ist. Durch dieses Artefakt lassen sich die negativen Effekte neutralisieren, die auftreten können, wenn zu viele magische Gegenstände in der Nähe gleichzeitig aktiv sind.



Die Kophtanim haben meist weniger mit Artefakten zu tun oder hüten eifersüchtig die Relikte ihrer Vorfahren, der Magiermogule vom Gadang. Eine Ausnahme bildet jedoch das Szepter der Macht, das jeder Kophta als Statussymbol mit sich führt und das oftmals von Generation zu Generation weitervererbt wird. Dabei handelt es sich weniger um ein tulamidisches Gegenstück zu den bosparanischen Magierstäben, als vielmehr um einen mächtigen Kraftspeicher und häufig ein besetztes oder besessenes Artefakt, das der Träger mit schier Willenskraft unter seine Herrschaft zu zwingen hat. Jedes dieser Szepter ist ein Einzelstück, einige sind gar bekannter, berühmter und gefürchteter als ihre momentanen Träger.

GLAUBE

Selbst die wenigsten Priester haben den Überblick über all die Götter, denen die Tulamiden des Diamantenen Sultanats huldigen, weswegen das Land von den Bosparanern oft auch abfällig als 'Königreich der Vielgötter' bezeichnet wird. Denn jede Stadt, jedes Dorf, jede Siedlung, jede Sippe, jede Familie und jeder Gläubige kennt mindestens zwei Dutzend Gottheiten und verehrt manchmal die Hälfte davon. Viele dieser

Namen werden aber geheim gehalten und nur unter Gläubigen weitergegeben, zu groß ist die Furcht, fremde Ungläubige könnten sich mit dem Namen auch des Wesens und des Schutzes der Gottheit bemächtigen.

Bereits seit frühesten Tagen unterscheiden die Tulamiden zwischen zwei Arten Gottheiten: Den 'gebenden', den *Al'Veranim* (Göttern im engeren Sinne), und den 'nehmenden' Göttern, den *Ifritiim* (Dämonen). Hinzu kommen noch die *Hohen Al'Veranim* und *Groß-Ifritiim*, die jeweils besonders mächt-



ge Entitäten darstellen. Es herrscht aber keinerlei Einigkeit darüber, welche Wesenheit oder welcher Aspekt einer Gotte welcher Gruppe zugeordnet werden kann, je nach Landstrich und persönlichen Vorlieben kann es zu sehr unterschiedlichen Auslegungen kommen (selbst in der Priesterschaft herrscht nicht immer Einigkeit). Einige wenige Götter werden gar als so machtvolle Wesenheiten angesehen, dass man ihnen zutraut, beiden Welten anzugehören. Die Tatsache, dass längst nicht alle Priester karmale Wunder wirken können oder die Zauberei beherrschen, ist für die Tulamiden unerheblich; nicht jede Gottheit segnet ihre Priester auf die gleiche Art, das macht sie nicht minderwertiger. Dem Glaubensbild der Tulamiden entsprechend kann durch entsprechende Taten ein Sterblicher von Feqz (der einzige von allen anerkannte Hohe Al'Veran und Anführer der Götter) zu einer Gottheit berufen werden (ein Schicksal, das dem legendären Bastrabun oder dem großen Rashtul al'Scheik widerfahren ist) – sei es vor oder nach seinem Tod.

Die Symboltiere der Götter werden besonders verehrt; in manchen Gegenden gilt das Berühren eines solchen heiligen Tieres als Frevel, andernorts soll die Geste Glück bringen. Die Götter wiederum stellt man entweder auf ihren Symboltieren reitend oder mit einem halb menschlichen, halb tierhaften Leib dar, meist als Statuen unterschiedlicher Größe und Machart. Es heißt, die höchsten Gipfel des Rashtulswalls bilden den Zugang zu den Götterpalästen. Die Tempel sind mal prunkvolle Gebäude aus edelstem Marmor, voller andächtiger Priester und Opfer darbringender Gläubiger, mal einfache, staubige und spärlich eingerichtete Lehmhütten. Typische Opfergabe für alle Götter sind Blumenkränze, Räucherwerk, aber auch Blut, Fleisch und Knochen von Tieren (und sehr selten auch Menschen).

Besonders bei größeren und einflussreichen Tempel beliebt sind lebende Tempelstatuen (Tempelwächter und -verzierung, aber auch Götterstatuen), die sehr häufig mittels chimärologischen oder golemidischen Ritualen erschaffen wurden (ein Tempel des Dhargun besitzt gar einen gefangenen Untoten als Götterstatue). Die Tulamiden sind überzeugt, dass in jeder Statue und jedem Bildnis einer Gottheit ein Teil ihrer selbst steckt, das sich in einem lebenden Gefäß wohler fühlt als in kaltem Stein (steinerne Götterbildnisse sind deswegen nicht weniger beliebt). Gemeinhin nimmt man an, dass diese gefangene Götteressenz mittels magischer Mudramulim-Ketten gebunden und beherrscht werden kann. Ein Brauch, der insbesondere bei Eroberungen sehr häufig vollzogen wird, um die totale Unterwerfung des Unterlegenen zu feiern.

RECHT UND GESETZ

»Dies sind die Zeichen des Assaf Bel-Yogoths, und dies waren die Worte des Mustafa: Faulheit und Völlerei sind es, die unser stolzes Land danieder liegen lassen. Goldgier und Hochmut sind es, wenn das Gericht die Worte des Diamantenen Sultans nicht richtig auslegt und sich mit Geschmeide und Juwelen von den Parteien

schmückt. Missgunst und Neid sind es, wenn ein Kadi über seinen Amtsbruder richtet und ein scharfes Urteil fällt. Dem Abweichen von den Worten des Diamantenen Sultans werde ich entgentreten, denn seine Worte sind heilig, ewig und wahr.«

—Eintrag aus der Rolle Mustafa der Diamantenen Chronik, 304 v.BF

Die überlieferten Worte des Diamantenen Sultans und seiner Vorgänger sind das Gesetz, das für alle Tulamiden gilt. Ein ganzer Hofapparat ist damit beschäftigt, die Sätze des Herrschers mitzuschreiben, zu vervielfältigen und mit älteren Sprüchen abzugleichen. Eine Sammlung aller Gesetzestexte befindet sich nur in Khunchom und wird von der Hohen Pforte gehütet, einem Gremium aus neun Männern unter dem Vorsitz des Diamantenen Sultans, das das oberste Gericht des Diamantenen Sultanats darstellt. Die Sinnsprüche werden von Priestern Anandushas, Heshinjas, Bymazars oder anderer Götter gelehrt, die als Rechtsgelehrte durch die Lande reisen. Mitunter lässt sich der örtliche Herrscher in seiner Funktion als Richter durch eingesetzte Gewährleute vertreten, die an seiner statt alle minder wichtigen Fälle verhandeln. Sobald ein Emir oder Bey an einem Prozess beteiligt ist, darf allerdings kein gewöhnlicher Richter ein Urteil fällen. Meist landen diese Verfahren direkt bei der Hohen Pforte in Khunchom, wo oft der Diamantene Sultan selbst das Urteil über seine Vasallen spricht. Auch Urteile über Zauberkundige oder Priester dürfen nur durch die Hohe Pforte gefällt werden.

Damit es überhaupt zur Ahndung eines Verbrechens kommt, müssen der Geschädigte oder dessen Hinterbliebene eine Klage gegen den Täter vorbringen und diese mit Zeugen glaubhaft belegen, denn öffentliche oder staatliche Ankläger gibt es nicht. Der Fall muss möglichst lückenlos vorgebracht werden, da der Richter selten eigene Nachforschungen anstellt. Die üblichen Strafen reichen von Geldbußen über Leibstrafen bis zur Schuldklaverei. Häufig werden die Gesetzesbrecher auch für ihre Vergehen auf Stirn, Nacken oder Arm gebrandmarkt. Kerkerstrafen sind wenig beliebt, da sie dem Gerichtsherrn dauerhafte Kosten verursachen. Hinrichtungen zelebriert man öffentlich, einige Beispiele sind Vierteilen, Steinigen, Sieden oder Einmauern. Adlige und hohe Würdenträger hingegen besitzen das Privileg, enthauptet zu werden, wobei man wegen Verrat am Diamantenen Sultan in jedem Fall zum Tod in der Alligatorengrube verurteilt wird.

BAUKUNST UND ARCHITEKTUR

»Wie ein Ameisenhaufen wirkt Yol-Fassar auf mich. Ohne Planung und Ordnung, eine wuchernde Stadt, in der der Fremde leicht die Orientierung und Übersicht verliert. Da gibt es Hochstraßen, Brücken, Treppen, enge Gassen, mehrmals muss man von der lichtlosen Enge der Straßen mehrere Schritt Höhe überwinden, nur um dann wieder in die Tiefen der Stadt hinab zu steigen. Die Wohlhabenden dagegen berühren nie den Staub der Straße, sondern haben ihre eigenen Wege, die sich viele Schritt über den





Boden erheben. Dazu noch die Hitze, der Lärm und Gestank einer nie gänzlich zur Ruhe kommenden Stadt, es ist wie in einem Alptraum. Manchmal verläuft der Weg gar über Dächer und Hinterhöfe, nur um viel zu oft vor einer Wand zu enden, an der weder eine Leiter noch eine Wendeltreppe hochführt. Ich bin sehr froh, dass wir bald die Stadt in Richtung Khunchom verlassen. Mal sehen, was uns dort erwarten wird.»

—aus den Aufzeichnungen der Hylaria Harpagonia, um 250 v.BF

Die tulamidische Architektur zeichnet sich durch den Einsatz eigener Formen und Baumaterialien aus und unterscheidet sich erheblich von der Architektur Bosparans. Mit ihren Kuppeldächern, Arkadengängen, Minaretten, Balustraden, schlanken Zwiebeltürmen, ihrem teils üppigen Zierrat und engen, gewundenen Straßen wirken die Städte des Tulamidenlandes verspielt und chaotisch. Einzigartig ist auch der Einsatz von Dschinnen beim Häuserbau, die Errichtung von Lehmbauten mit mehr als drei Obergeschossen kann ohnehin nur durch die Dienste eines Dschinns gelingen. Berühmte Dschinnenbauten sind die Amhashal von Ferhaba, die 250 v.BF von einem Erzdschinn errichtet wird, und zahlreiche Palastanlagen in Rashdul, Al'Ahabad, Khunchom und Zorrigan. Meisterwerke der tulamidischen Baukunst sind die über 100 Schritt hohen Türme der Erhabenen in Fasar, die Paläste des Diamantenen Sultans in Khunchom und des Großsultans von Elem.

An Sonne und Luft getrocknete Lehmziegel und heller Sandstein stellen die Grundlage der Baukunst für weite Teile der Bevölkerung dar. Bei repräsentativen Gebäuden der Herrscher und Wohlhabenden findet Marmor aus aller Herren Länder Verwendung. Für die Inneneinrichtung von Prunkbauten bedient man sich besonders des grünen und grauen Marmors aus dem Raschtulswall, gelegentlich auch des schwarzen Basalts.

Gegen die sengende Sonne haben die Tulamiden verschiedene Techniken entwickelt, um ihre Wohnungen angenehm kühl zu halten. Die kleinen Fensteröffnungen und die dicken Lehmwände mit ihrer weißen Außentünche lassen in den heißen Sommermonaten möglichst wenig Hitze eindringen. Wer es sich leisten kann, kühlt seine Behausung mit magischen Frostkerzen.

Die teils natürlichen, teils künstlichen Bewässerungs- und Kanalisationsanlagen oder Feggagir, die sich weit verzweigt erstrecken, erleichtern das Leben in solchen Metropolen wie Khunchom, Rashdul oder Fasar und zeugen vom hohen Stand der Baukunst. Den Verstorbenen errichten die Tulamiden entweder eigene Totendörfer abseits der Siedlung, oder sie bestatten ihre verbliebenen Angehörigen in Familiengrüften, manchmal gar im Keller des eigenen Wohnhauses. Wohlhabende und Machthaber lassen sich Grabpyramiden von einem Dutzend Schritt Höhe bauen. Fallen, falsche Gänge und mumifizierte Krieger bewachen diese imposanten Grabstätten vor ungebetenem Eindringlingen. Herrscher und Zauberkundige errichten im ganzen Reich kunstvolle, hohe Steinstelen oder Obeliskten, die von den glorreichen Taten berichten oder als magische Foki dienen.

SEEFABRT

»Dies sind die Zeichen des Assaf Bel-Yogoths, und dies waren die Worte des Mustafa: Seit alters her bilden die Gaben Rakshazastans einen Teil des Diamantenen Schatzes, und wer das Innere und Äußere Meer zu bezwingen weiß, soll mit dem Ruhm unserer Ahnen überschüttet werden.«

—Eintrag aus der Rolle Mustafa der Diamantenen Chronik, 304 v.BF

Die Tulamiden besitzen ein zwiespältiges Verhältnis zur Seefahrt. Obwohl Bastrabun die Schifffahrt einst verboten hatte, um zu verhindern, dass abenteuerlustige Kapitäne das Bannland Marustan anlaufen, befuhren bereits um 1800 v.BF die ersten Tulamiden das Meer in Küstennähe und entdeckten einige Jahrhunderte später das Riesland und seine Schätze.

In den Werften werden Zedrakken und Thalukken gebaut. Dennoch verfügt die Zentralgewalt des Diamantenen Sultanats nicht über eine eigene größere Flotte, stattdessen müssen im Kriegsfall die Emirate, Sultanate und gar die Kauffahrer ihre Schiffe zur Verfügung stellen. Das Diamantene Sultanat beherrscht von einem ernsthaften Konkurrenten unbehelligt das Innere Meer vom Golf von Zorrigan bis zur Straße von Al'Toum. Erst zu Ende der Dunklen Zeiten schwingt sich ein anderes Reich zur dominierenden Seemacht des Inneren Meeres auf: Das Großsultanat Elem, dessen Zedrakken nominell weiterhin dem Khunchomer Hof unterstehen, verfügt durch den Kontakt ins Unterwasserreich Wahjad über eine gewaltige Flotte und erstaunliche Kenntnisse in der See- und gar der Unterwasserfahrt. Die Armada der Elemer sorgt schon bald unter den Gegnern für Angst und Schrecken. Spätestens mit der Einnahme Thalusas etabliert sich Elem vollends als stärkste Seemacht des Inneren Meeres.

KRIEGSKUNST

»Gerade hatten wir unsere Reihen geordnet, um zum Gegenangriff überzugehen, als der Kophta auf seinem fliegenden Teppich von seiner Erkundung der gegnerischen Linie zurückkehrte. Es waren schlechte Nachrichten. Auf der anderen Seite machten sich die Kataphrakten bereit zum Angriff. Ich Sohn der Unentschlossenheit wartete eine halbe Ewigkeit, doch dann war es zu spät. Eine schwarze Linie am Horizont bewegte sich langsam auf uns zu. Stille legte sich über das Schlachtfeld. In ihren schweren Panzern glichen die Kataphrakten des Echsenfreundes den niederen Dienern der Ifritium.

Die Erde erbebt unter den Hufen der schwer gerüsteten Pferde. Unsere Bogenschützen deckten sie in einen dichten Pfeilhagel ein, doch konnten die Geschosse die Rüstungen nur an wenigen Stellen durchschlagen. Unbeirrt ritten die Panzerreiter weiter auf uns zu und brachen durch unsere Linie (...).«

—aus einer Erzählung Gharid Ar-Sechums, Satrap von Yol-Fessar, um 400 v.BF



Die Truppen der Sultanate und Emirate bestehen zu einem Großteil aus während Kriegszügen angeheuerten Söldnern, ein stehendes Heer existiert nicht, wenn man von den Leibgarden der Herrscher absieht. Auf Feldzügen erhalten die Söldner statt eines festen Lohnes einen Anteil an der Kriegsbeute gemäß ihrem Rang und der Leistung im Kampf, was der Auseinandersetzung ein gehöriges Maß an Rücksichtslosigkeit und Brutalität verleiht. Zu Beginn der Dunklen Zeiten unter-

hält der Diamantene Sultan das größte Söldnerheer, dem später jedoch der Großsultan von Elem den Rang abläuft. Vor wichtigen Schlachten werden oft Astrologen oder Propheten befragt, um einen günstigen Zeitpunkt für die Konfrontation zu bestimmen. Eine Einheit von 10.000 Mann wird **Baivarabam** genannt, 1.000 Soldaten bilden das **Hazarabam**, 100 Mann das **Satabam** und die kleinste Kampfgruppe ist das **Dathabam** von 10 Mann.

Der Einsatz von Magie bei kriegerischen Auseinandersetzungen ist sehr häufig: Dschinne tragen Mensch und Material, bringen Gemäuer zum Einsturz oder erzeugen gewaltige Flutwellen. Dämonen verbreiten Angst und vernichten feindliche Einheiten, viele Seuchen in belagerten Städten stammen von minderen Dienern Mish Shakars. Durch den Einsatz von Fliegenden Teppichen können in Windeseile Nachrichten zwischen kämpfenden Einheiten und dem Führungsstab übermittelt werden oder feindliche Lager und Nachschubwege aus der Luft ausspioniert werden. Arkanoglyphen werden auf Wurfgeschosse appliziert, die, nachdem sie eingeschlagen sind, Mensch und Tier in Tiefschlaf versetzen, sich selbst entflammen oder die feindlichen Soldaten unter Kontrolle des Zauberers zwingen. Mächtige Artefakte spielen in den Kämpfen eine bedeutende Rolle, wie das elementare Feuer spuckende Belagerungsgeschütz des späteren Diamantenen Sultans Mustafa ibn Abu Nuwas. Alte, angeblich von den Achaz stammende Rituale stärken die eigenen Männer vor dem Waffengang, in Yol-Fassar lässt man dagegen sein Heer vor dem Feldzug durch das zauberkräftige Ankhatop-Tor marschieren.



WAFEN UND RÜSTUNGEN

Die verbreitetsten Waffen der Fußtruppen im Diamantenen Sultanat und den Tulamidenlanden generell sind der Khunchomer und Doppelkhunchomer sowie der Kriegsfächer. Hierbei bevorzugt das leichte Fußvolk den Khunchomer, das schwere Fußvolk, Elitetruppen und Leibwächter hingegen den Doppelkhunchomer. Der Kriegsfächer ist eine exotische Waffe, die zwar von Kennern mit tödlicher Präzision geführt

wird, jedoch in keiner größeren Einheit Verwendung findet. Überdies wird der Waqqif eingesetzt, einen Krummdolch, der prinzipiell der Repräsentation dient, mit dem aber auch dem sterbenden Gegner der Todesstoß versetzt wird. Die berittenen Truppen des Sultans benutzen mehrheitlich die *Palta*, eine fast zwei Schritt lange Lanze aus Kirschholz. Ein Exemplar wird aus einiger Distanz auf den Feind geworfen, mit einer zweiten Palta geht man in den Nahkampf. Die stark gepanzerten Lanzenreiter sind gefürchtet, da sie Tod und Entsetzen tief in die Reihen des Feindes tragen. Darüber hinaus existieren mit Bogenschützen besetzte Streitwagen, die manchmal an den Rädern mit fürchterliche Wunden reißenden, rotierenden Klingen ausgestattet sind. Die aufgrund ihrer enormen Kraft gefürchteten Kriegselefanten werden frontal gegen den Gegner eingesetzt und sollen dessen Formation zersprengen. Einige besonders

große Exemplare tragen auf ihrem Rücken eine Plattform für bis zu fünf Bogenschützen oder Lanzenträger. Fernkämpfer, seien es nun die berittenen Schützen oder einfaches Fußvolk, vertrauen auf die durchschlagende Wirkung ihres Kompositbogens und decken den Gegner mit einem tödlichen Pfeilhagel ein. Auch Schleuder und Wurfspeer sind ihnen nicht fremd. Um die eigenen Truppen gegen Bogenbeschuss zu schützen, werden große Setzschilde eingesetzt, die gesonderte Schildträger vor der Truppe hertragen und die die folgenden Nahkampftruppen gegen Fernbeschuss schützen. Bei längeren Belagerungen kommt gelegentlich eine berühmte Waffe des Diamantenen Sultanats zu Einsatz: Der Hammerwerfer, ein riesiges Katapult, kann bereits mit einem Volltreffer eine



gewaltige Lücke in die Stadt- oder Festungsmauern reißen. Es heißt, dass auch eine Handvoll von Ifritim besessene oder von Elementaren belebte Belagerungsgeräte existieren.

Die bekannteste Rüstung der Tulamidenlande ist der mit zahlreichen Wellen, Blüten, Ranken, Sternen oder Mondzeichen verzierte Spiegelpanzer, den allerdings fast ausschließlich Sultane, Emire und andere Würdenträger tragen. Leibgarden und andere Elitetruppen schützen sich mit einem Ringelpanzer und einem spitz zulaufenden, oft von einem Pferdeschwanz oder einer Feder gekrönten Helm mit Nasenschutz, Ohrenklappen und einem eisernen Netz als Nackenschutz. Das entscheidende Kennzeichen der tulamidischen Kampftechniken ist aber extreme Beweglichkeit, deswegen verzichtet man bewusst auf Rüstung und versucht, durch Schnelligkeit und Beweglichkeit den Gegner zu vernichten.

BESONDERE EINHEITEN

Lange vor den Dunklen Zeiten stellten die Fußtruppen das Rückgrat des Heers, denn den Tulamiden waren Pferde nur als mythische Wesen der Beli Rascha bekannt und nur sehr wenige konnten von diesen Wesen aus ihren Reisen in den Norden berichten. Dies änderte sich, nachdem die Truppen des Diamantenen Sultanats erstmals auf die Reiter Bosparans trafen, die ihnen eine empfindliche Niederlage bereiteten. Schon bald züchtete man selbst diese für die Tulamiden faszinierenden Tiere aus geraubten Exemplaren. Die Einheit der **Kataphrakten**, die berühmten und gefürchteten Panzerreiter, die um 1200 v.BF unter Sultan Amr al-Dhubb den geordneten Kampf gegen die Echsen aufnahmen und sich bei der Erstürmung von H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth auszeichneten, sind die Eliteeinheit schlechthin. Anfangs ritten sie mehrheitlich noch auf Bidenhockern, Dromedaren, Elefanten und Nashörnern, ab ca. 800 v.BF schließlich auf Pferden, wobei die Elemer Einheiten eine Ausnahme hiervon bilden, da sie echsische und andere Reittiere bevorzugen (siehe auch S. 102). Nur die Besten der Besten, die die fordernde Aufnahme-prozedur überstehen, dürfen die Reihen der Kataphrakten verstärken. Neben der beidhändig geführten Lanze sind sie mit Streih-

ammer und Krummschwert ausgerüstet. Fast ebenso berühmt (und vielleicht gar gefürchteter) sind **kriegerische Feqz-Orden** wie die *Schattenkrieger* oder die *Mungos*. Diese Meuchler vermögen durch Attentate, Sabotage, Raubzüge und Gifteinsatz manchen Konflikt zu entscheiden, sollen aber jeweils über eigene, geheime Ziele und Pläne verfügen, die nicht immer im Einklang mit denjenigen ihrer Auftraggeber sind. Exoten im Heer des Diamantenen Sultanats oder der Großsultanate sind vor allem die wenigen **Trollsöldner**, die seit den Trollkriegen mit den Bosparanern eine Rechnung offen haben und die sich vertraglich ausbedungen haben, ausschließlich gegen diese zum Einsatz zu kommen. Dann werfen sie sich in kalter Wut mit brachialer Gewalt gegen die Legionen Bosparans. Im Gefolge des Großsultanats Wahjad finden sich **Krakonier**, **Achaz**, **Marus**, ja man munkelt gar von einer Handvoll der legendären **Leviatanim**. Die Loyalität dieser Wesen gegenüber menschlichen Heerführern wird jedoch – oftmals auch zu recht – angezweifelt.

WAFFENSCHMIEDE UND BERÜHMTE EINZELSTÜCKE

Die wichtigsten Erzlagerstätten des Diamantenen Sultanats befinden sich im Aschubim und Awalakim bei Khunchom sowie im östlichen Abhang des Regengebirges bei Mirham. Die tulamidischen Schmiede gelten – wenn man von Zwergen und Zyklopen absieht – als die Besten der Zeit. Die Schmiedetechnik des Fältelns ist ein streng gehütetes Berufsgeheimnis der Khunchomer Schmiede und den Bosparanern gänzlich unbekannt. Die berühmtesten Waffen des Diamantenen Sultanats sind **Rishal**, eine zweihändig zu führende Klinge und Talisman der Ra'andrat, der sich seit dem Fall Nebachots in Bab-ar-Rih befindet, die im Rascha Andra-Tempel in Rashdul aufbewahrte Waffe **Ay'Halam al'Rhondrachai**, der Rabenschnabel **Tárnur'shin** aus purem Endurium, der vom tulamidischen Streiter **Sahil al'Râad** und seinen Erben geführt wird, sowie die einst von Leomar geführte Klinge **Èrian**, der wunderliche Kräfte nachgesagt werden und die während den Dunklen Zeiten mehrere Träger kennt.

GOTTGLEICHE UND DIENERVÖLKER – HERRSCHAFT UND VERWALTUNG

DIE GESELLSCHAFT

Macht (politische, militärische und magische) und Reichtum bestimmen den sozialen Status der Bewohner des Diamantenen Sultanats. Wer an Macht oder Reichtum verliert, sinkt im Ansehen, kann jedoch ebenso schnell wieder gesellschaftlich aufsteigen. Vom Glanze des Familienoberhauptes hängt oftmals auch der Stand seiner direkten Verwandtschaft ab, weswegen ihm eine besondere Verantwortung zukommt: Der Verlust des Vermögens oder des politischen Rückhalts stürzt die ganze Familie oder gar Sippe ins Unglück, und hat die Pflicht, zum Wohl seiner Sippe beizutragen. Der Status des Familienoberhauptes geht auf dessen Erben über,

sofern es diesem gelingt, die gesellschaftliche Stellung aufrecht zu erhalten.

Die Tulamiden kennen vielerlei Varianten der Erbfolge, bei denen allen (außer in Haranija) jedoch der Grundgedanke des Patriarchats durchscheint: Erbe und Familienoberhaupt kann nur ein männlicher Nachkomme sein. Wo kein männlicher Nachkomme ist, wird der Erbe während eines feierlichen Adoptionsrituals gekürt.

Das strenge Patriarchat soll von Bastrabun selbst eingeführt worden sein und ist den Tulamiden zwar heilig, jedoch nicht unantastbar. Bei einigen Sippen und in einigen



HOFSTAAT UND HOFZEREMONIELL

Die Mitglieder des Hofstaats von Khunchom werden als die *Diamantenen* bezeichnet, da sie das Privileg genießen, dem Sultan direkt als Sklaven zu dienen. Ihre Anzahl schwankt zwischen mehreren Hundert oder Tausend, je nach Vorlieben des jeweiligen Sultans. Es ist üblich, dass beim Tod eines Diamantenen Sultans ihm die wichtigsten Mitglieder seines Hofstaats ebenfalls in den Tod folgen, um ihm auch im Jenseits noch zu dienen. Einige geschickte Diamantene entgehen jedoch immer wieder (teilweise mehrmals) diesem grausamen Schicksal. Außenstehenden ist der Kontakt mit den Diamantenen nur in sehr engen Schranken erlaubt, äußerlich unterscheiden sie sich von anderen Tulamiden durch einen auf der Stirn magisch eingebrannten und gut sichtbaren Diamantensplitter. Die Diamantenen haben die verschiedensten Funktionen am Hofe inne: Dienerinnen und Diener, Köche, Vorkoster, Eunuchen, Wachen, Alchimisten, Hofzauberer, Priester und Berater, aber auch Unterhalter oder Gesandte anderer Reiche. Der Hofstaat ist streng hierarchisch organisiert, tödliche Intrigen, Attentate und Machtgerangel sind an der Tagesordnung. Einige Ämter sind besonders heiß umworben oder werden gemieden: Insbesondere das Amt des *Ersten Wesirs* (dem wiederum zahlreiche Wesire mit Spezialgebieten unterstellt sind), dem nach dem Diamantenen

Sultan zweiten Mann in der Hierarchie des Hofstaats, stellt eine Schlüsselposition dar. Die Finanzen des Reiches verwaltet der *Wesir des Goldes*, wohingegen der *Wesir der Diener* für die gesamte Dienerschaft verantwortlich ist und der *Wesir des Wissens* nicht nur ein geachteter Kophta sein muss, sondern sich auch für ein Spitzelnetzwerk verantwortlich zeigt. Der *Mudra-a-Mudramulim* oder *Kophta-a-Kophtanim* steht sämtlichen Zauberkundigen am Hofe vor – ein zwischen den beiden Magietraditionen stets sehr umkämpfter Posten. Der *Kommandant der Leibwache* ist persönlich für das Wohl des Sultans verantwortlich, ein einfacher Anschlagversuch wird meist bereits als Scheitern des Kommandanten gewertet, was ihm sein Leben kostet – kein Wunder also, dass dieser Posten nicht sonderlich beliebt ist.

Der Hofstaat des Diamantenen Sultanats ahmt das uralte und geheimnisumwitterte Hofzeremoniell der Echsen von Zze Tha nach: Blut- und bei besonders finsternen Sultanen auch Menschenopfer werden einmal pro Woche vollzogen, schweigsame Rituale und lautstarke Zeremonien im Namen von Göttern und Dämonen abgehalten, Rätsel der Sphingen und Hinterlassenschaften der Echsen studiert – all dies jeweils zu Ehren und Wohlgefallen des Diamantenen Sultans. Von diesem wird erwartet, dass er sich den echsischen Geheimnissen verschreibt und versucht, diese zu entschlüsseln. Ins-





besondere Sultan Sheranbil V. (509–415 v.BF) verlängert seine Lebensspanne durch Bäder in einem echsischen Zauberkessel mehrmals. Bis zur Dritten Dynastie der Diamantenen Sultane ist dieser Zauberkessel (erobert aus der alten Echsenstadt Raxx'mal) ein wichtiger Bestandteil des Hofzeremoniells, seit dem ersten Interregnum gilt er jedoch als verschollen. Seither bedienen sich die Diamantenen Sultane bzw. ihre magisch begabten Zeremonienmeister okkulten Echsenwissens, finsterner Magie und Menschenopfern, um zumindest einen Bruchteil der Kesselkräfte zu erlangen.

Landstrichen besitzen Frauen fast die gleichen Rechte wie Männer, im Mhaharanyat Haranija sind die Frauen sogar privilegierter.

Fast noch wichtiger als der soziale Status ist den Tulamiden ihre Stammes-, Sippen- und Familienangehörigkeit. Die tulamidische Gesellschaft besteht aus einem lockeren Verband von Stämmen und Großstämmen wie z.B. der Balashiden, Gurier, Thalushim, Elemiten und Baburen, die ihrerseits wiederum in verschiedene Unterstämme und Sippen aufgeteilt sind. Mehrere Familien eines gleichen Stammes schließen sich zu einer Sippe zusammen, die Familien- und Sippen Ehre wird vehement verteidigt.

Die tulamidische Gesellschaft unterteilt ihre Mitglieder in drei Kategorien: Sklaven, Freie und Erhabene. Bei den **Sklaven** kann es sich um in die Schuldklaverei geratene freie Tulamiden oder um aus dem tiefen Süden eingefangene Waldmenschen und Utulus handeln. Ihre Versklavung verstehen die Tulamiden als einen Akt der Gnade, der sie der Zivilisation näher bringt. Selten handelt es sich auch um Kriegsgefangene. Der überwiegende Teil der Tulamiden sind **Freie**, die über eine Vielzahl von Rechten und Pflichten der Gesellschaft gegenüber verfügen. Hier ist die Spanne zwischen unermesslichem Reichtum und bitterer Armut besonders groß. Freie sind ebenso reiche Kaufleute und fleißige Handwerker wie mittellose Tagelöhner und Bettler. Das unterschiedliche Ansehen ergibt sich aus dem Vermögen und in geringerem Maße aus der Abstammung. Auch bei den **Erhabenen** gibt es große Unterschiede. In diese Kategorie fallen sowohl Priester als auch Zauberkundige und sonstige Machthaber wie Emire oder Sultane. Als Statussymbol gilt ein fliegender Teppich und weitere magische Artefakte, dadurch sollen sich die wahren Erhabenen von den anderen abheben. Die Edlen des Diamantenen Sultanats frönen häufig dem Jagdspiel, bei dem jeder Bewerber mit seinem Falken oder Gepard versucht, möglichst schnell eine Taube, einen Fuchs und eine Gazelle zu töten. Außerhalb dieser drei Kategorien bewegen sich die **Diamantenen**, die Mitglieder des Sultanhofs zu Khunchom und allesamt, vom Wesir bis zur einfachen Köchin, persönliches Eigentum des Diamantenen Sultans. Sie sind mit weiteren, besonderen Privilegien ausgestattet und geben sich nur sehr selten mit Außenstehenden ab.

Eine Besonderheit stellt die *Diamantene Chronik* dar, ein gewaltiges Schriftwerk, das durch die nur den Sagen nach bekannten *Schriftrollen von Zze Tha* inspiriert ist. Die Chronik besteht aus unzähligen Tontafeln, die zusammengefasst jeweils ein Buch ergeben, das einem Diamantenen Sultan, seinem Leben und Wirken gewidmet ist, aber auch seine gesamten Gesetzessprüche und sonstigen Ausführungen festhält. Ein Dutzend Geblendeter, denn ihnen ist das Lesen der göttlichen Worte untersagt, halten auf den Tafeln die Worte des Diamantenen Sultans für die Nachwelt fest und hüten den geheimen Aufbewahrungsort älterer Tontafeln.

REICHSSTRUKTUR

Das Diamantene Sultanat umfasst verschiedene kleinere Verwaltungsgebiete, Vasallenreiche und hörige Stämme, die allesamt dem Diamantenen Sultan zu Khunchom unterstehen, wenn auch manche, wie das Mhaharanyat Haranija (siehe S. 80), nur nominell. Jeder Sippe und jedem kleineren Stamm steht ein **Haran** vor, jedem größeren Stamm ein **Sheik**. Diese sprechen für ihre jeweilige Sippe, lenken die Geschicke des Stammes und richten über ihre Angehörigen. Ein **Bey** herrscht über ein Beyrounat, die kleinsten territorialen Verwaltungseinheit. Häufig ist er auch gleichzeitig Haran einer einflussreichen Sippe, ohne deren Rückhalt er kaum über einen Landstrich herrschen könnte. Über dem Bey steht der **Satrap**, der eine Provinz regiert und vom Diamantenen Sultan eingesetzt wird. Auch er ist häufig Haran, wenn nicht gar Sheik. Ein **Emir** wiederum kann der Titel für den eingesetzten Herrscher eines Emirats, einer besonders wichtigen Provinz, eines einflussreichen und mächtigen Stammesfürsten oder eines hohen Gesandten des Diamantenen Sultans sein. Der **Sultan** untersteht direkt dem Diamantenen Sultan, dieser Rang gebührt nur den einflussreichsten Erhabenen. All diese Titel und die manchmal unklaren Regelungen, was die Befugnisse der verschiedenen Würdenträger anbelangen, führen häufig zu Streitereien und manchmal jahrzehntelangen Fehden. Die Tatsache, dass viele Erhabene ihrem Titel noch einen Zusatz wie Groß-, Hoher, Erhabener oder Goldener anfügen oder einen höheren Titel wählen, um ihren Machtanspruch zu unterstreichen, führt nur zu weiteren Wirrnissen. Die wenigen Diamantenen Sultane, die während den Dunklen Zeiten versuchen, das Reich entweder rein territorial oder rein stammesbezogen zu organisieren, scheitern am Widerstand der betroffenen Amtsträger, da die manchmal unklar geregelten Kompetenzbereiche schließlich dem persönlichen Machtgewinn durchaus förderlich sein können.

Der Diamantene Sultan

An der Spitze des Reiches steht der Diamantene Sultan, der sich die meiste Zeit in seinem weitläufigen und prächtigen Palast in Khunchom aufhält. Fast völlig vom Volk abgeschirmt, lässt er sich als Halbgott verehren und tritt meist nur mithilfe





der Diamantenen, den Angehörigen seines Hofstaates, mit der Bevölkerung seines Reichs in Kontakt. Unzählige Legenden und Gerüchte ranken sich um das Amt und seinen Träger, und viele gierige Augenschielen auf den Diamantenen Thron. Das Herrschaftszeichen der Sultane von Khunchom ist der Sultandiamant, das Drachenei von Khunchom, der auf einem samtenen, farbigen Kissen auf dem Rücken einer Riesenschildkröte im Thronsaal ausgestellt ist. Jeder Diamantene Sultan ist gleichzeitig auch nomineller Vorsteher der Drachenei-Schule und es wird von ihm erwartet, dass er sowohl die Zaubertadition der Mudramulim als auch der Kophtanim beherrscht. Da dies im Verlaufe der Dunklen Zeiten nur sehr selten der Fall ist, werden die besten Angehörigen der beiden Zaubertaditionen an den Khunchomer Hof bestellt, wo sie auf Befehl des Diamantenen Sultans hin ihre Zaubere wirken müssen – seine Pflicht als Meister der beiden Traditionen hat er damit erfüllt. Diese rituelle Handlung ist eines der Hauptlegitimationszeichen eines Diamantenen Sultans, idealerweise wird er jedoch noch zu Lebzeiten seines Vorgängers von eben diesem ernannt (und ggf. adoptiert). Diese Ernennung bzw. Adoption, verbunden mit der Meisterschaft über die beiden Zaubertaditionen, gilt als Beweis der Abstammung des Diamantenen Sultans von Rashtul al'Sheikh.

SHERANBIL V. AL'SHAR

Die 94-jährige Ägide Sheranbils V. lässt das Diamantene Sultanat noch einmal in einem Abglanz vergangener Tage erstrahlen – auch wenn das pompöse Hofzeremoniell und die Zaubermacht des Sultans nie völlig über die tiefen Risse im Inneren des Reiches hinwegtäuschen können. Schon zu Lebzeiten ist Sheranbil V. eine mystische, ja unheimliche Gestalt, um die sich manche Legende rankt.

MÄCHTERGREIFUNG UND FRÜHE REGIERUNGSZEIT

Mit großem Zeremoniell ergreift der erst 23-jährige Murmar iban Shuloch 509 v.BF die Macht. Kaum jemandem ist er ein Begriff und so mancher wundert sich über den letzten Willen Alef-Faizals, der einen bis dato völlig unbekannten Mudramul adoptiert und in der Erbfolge noch vor seinen leiblichen Kindern einordnet. Viele vermuten, dass das Blut der III. Dynastie zu diesem Zeitpunkt derartig 'dünn' geworden ist, dass die Lenden Alef-Faizals keine magiebegabten Erben mehr hervorbringen. Noch größeres Aufsehen erregt es, als der junge Herrscher den Namen der Sultane der II. Dynastie annimmt. Schnell wird sogar gemunkelt, er sei ein Spross jenes Herrschergeschlechts und habe durch Zaubermacht, Intrigen und Attentate alle Konkurrenten um den Thron aus dem Weg geräumt. Viele, die diese Theorien äußern, sterben eines unnatürlichen Todes, verschwinden oder verfallen dem Wahnsinn. Bald finden Geschichten über den verkleideten Sultan Verbrei-

Diamantene Sultane glauben fest an ihre Bestimmung zur Herrschaft über die ganze Welt mit all ihren Ländern, Städten und Völkern. Selbstverständlich denken sie meistens pragmatisch genug, um diesen Anspruch hinten an zu stellen und auch diplomatische Kontakte mit fremden Herrschern einzugehen, die sie jedoch prinzipiell als illegitim ansehen. Insbesondere während der Interregna ändert sich dies jedoch ein wenig, und viele Thronprätendenten legitimieren ihren Anspruch allein mit militärischen Erfolgen oder ihrer Beliebtheit im Volk. Natürlich schützt alle Abgeschiedenheit und göttliche Herkunft die Sultane nicht vor Intrigen und Machtkämpfen am Hofe. Stets konkurrieren Erhabene um Einfluss und Vorteile. Die Sultane sind in einem steten zähen Ringen um die Erhaltung ihrer Zentralmacht gegenüber den Unabhängigkeitsbestrebungen der Provinzen und Reichsteile gefangen, das jeweils abhängig vom politischen Geschick des derzeitigen Herrschers neu ausgetragen wird. Dabei kommt es in Zeiten der Schwäche durchaus zu Bürgerkriegen, Umstürzen und Interregna, während starke Sultane die Macht fest in ihren Händen halten. Während also das gemeine Volk den halbgöttlichen und zaubermächtigen Diamantenen Sultan in seiner Abgeschiedenheit verehrt und manchmal auch fürchtet, müssen die Sultane sich an ihrem eigenen Hofe stets aufs Neue behaupten.



tung. In ihnen wandelt Sheranbil unerkannt mal als Dieb, Bettler, Kaufherr oder Krieger unter seinen Untertanen – mal um Verräter oder Spione aufzuspüren, mal um den Schwachen beizustehen. Wie viel Wahrheit in diesen Erzählungen steckt, weiß niemand. Fakt ist, dass immer wieder Goldmünzen mit Sheranbils persönlichem Siegel auftauchen, die angeblich jenen Zuteil

werden, denen der Sultan unerkannt geholfen hat. Obwohl er viele Liebschaften hat, heiratet Sheranbil V. während seines gesamten Lebens nicht. Er erklärt auch keines seiner vielen Adoptiv- oder Bastardkinder zu seinem Erben.

DIE SPÄTEN REGIERUNGSJAHRE UND DAS EWIGE LEBEN

Je länger Sheranbil auf dem Thron sitzt, umso mystischer wird er. Bei den immer selteneren offiziellen Anlässen, bei denen er sich der Bevölkerung zeigt, erscheint er um keinen Tag gealtert. Selbst im Greisenalter von 80 Jahren wirkt er so



jugendlich wie am Tage seiner Inthronisierung – und regiert danach noch über 40 Jahre. Die Vermutungen über die Herkunft seiner ewigen Jugend sind abenteuerlich: Vom Bad in einem Jungbrunnen über den Segen der Götter, das Trinken von Jungfrauenblut bis hin zur Macht der alten Echsen wird ihm bald dieses, bald jenes unterstellt. Welche Macht Sheranbils Leben und Jugend tatsächlich derartig verlängert, wird jedoch nie geklärt.

Möglicherweise entsendet der Sultan deshalb immer häufiger Expeditionen zu den Waldinseln und in die Lande der Wudu aber auch in den Eisigen Norden und gar über das Innere Meer nach Rakshazastan. Der Auftrag jener Wagemutigen ist stets unbekannt und nur wenige kehren zurück. Denen, die nach Khunchom zurückfinden, ist stets eine glanzvolle Karriere am Hofe des Sultans gewiss.

Die Einmischungen Sheranbils in die Arbeiten der Zeitenmagier in Yasra werden ebenfalls im Zusammenhang mit seinem langen Leben gesehen und führen schließlich zum Bruch der Al'Mahmoudim mit Khunchom. Dass Sheranbil sie ziehen lässt, ist ungewöhnlich, bedenkt man, dass er nur selten zögert, aufständische Provinzen oder Herrscher mit Gewalt zu befrieden. Mehrmals lässt er Erhabene in Yol-Fassar beseitigen, von denen behauptet wird, sie wandelten auf den Pfaden der alten Mogule. Auch so mancher Emir fällt seinen Meuchlern zum Opfer und die Tribute aus dem rebellischen Thalusion werden wiederholt durch seine Garden eingetrieben. Unter seiner Herrschaft beginnt 508 v.BF die Epoche der Khunchomer Königsmütter, während der er das nördliche Haranija wieder zunehmend an den Diamantenen Thron bindet.

Durch sein Vorgehen macht sich der Sultan viele Feinde – neben den üblichen intriganten Höflingen und selbsternannten Erben, die ihm ohnehin beständig nach dem Leben trachten.

Um sich zu schützen sucht er zeitlebens nach Artefakten der alten Diamantenen Sultane und versucht gar die geheimnisvolle Zauberei der Bosparaner zu ergründen. Darüber hinaus begrenzt er den Kreis seiner engsten Vertrauten auf eine Handvoll Männer und Frauen, die ihre Loyalität oftmals in selbstmörderischen Missionen unter Beweis stellen müssen.

Verwendung im Spiel

Sheranbil V. kann sowohl als Auftraggeber und Verbündeter der Helden auftreten, als auch als deren Widersacher. Bei Abenteuern im Diamantenen Sultanat können sie dem Sultan persönlich begegnen – stets in Verkleidung und niemals sollten sie sicher sein, ob es sich tatsächlich um den Herrscher oder um einen seiner Diener handelt.

In der ersten Hälfte seiner Regentschaft sind viele Aktivitäten Sheranbils darauf ausgerichtet, das Reich zu stabilisieren, äußere Feinde abzuwehren und das allgemeine Unrecht etwas zu lindern, aber auch darauf, die schönste Blüte der Tulamiden für den Thron an seiner Seite zu finden.

Die zweite Hälfte ist dagegen geprägt von der Suche nach dem ewigen Leben. Kein Gerücht und keine Legende ist für ihn so unsinnig, dass er ihr nicht nachgehen würde – denn obzwar er sein Äußeres durch Rituale und Alchimika jugendlich erhält, so spürt er doch sein zunehmendes Alter. Wehe denen, die ihm bei seiner Suche in die Quere kommen.

Ob er letztlich Erfolg dabei hat, die Unsterblichkeit zu finden und zu einem verhüllten Meister wird, an der Last seines hohen Alters zugrunde geht oder gar einem Attentat seiner zahlreichen Feinde zum Opfer fällt, überlassen wir ganz Ihnen. Fakt ist nur, dass Sheranbil V. im Jahr 415 v.BF offiziell völlig unerwartet verstirbt und das Diamantene Sultanat in ein 100-jähriges Interregnum stürzt.

DAS SULTANAT KHUNCHOM

»Der Sultan von Khunchom ist der reichste Tulamide – egal, was der Emir in Elem behaupten mag. Ihm gehören die von Atvarya gesegneten Ufer des Mhanadi, die jedes Jahr aufs neue von Rahandra mit fruchtbarem Schlamm überflutet werden. Hier fahren die Bauern zwei Ernten des besten Reises ein und niemand muss Hunger leiden. Flussaufwärts, hinter dem unschätzbar alten Rashdul, wechseln die Reisfelder zu ausgestreckten Obst- und Olivenhainen und Feldern voll des goldensten Kornes – das noch von den Moguln zu besonderer Fruchtbarkeit gezüchtet wurde. Doch nicht nur der Balash, wie der weite fruchtbare Bogen des Mhanadi bis zu den Ruinen des siebenmal verfluchten Zhamorrah geheißen wird, ist ein fruchtbares Land. Dem Sultan von Khunchom gehört auch das kaum weniger reiche Yalaiad, die große Halbinsel am Inneren Meer. Selbst die weisesten Männer und Frauen haben Mühe zu entscheiden, ob nun das Yalaiad oder der Balash am fruchtbarsten ist. Doch kommen von der Küste des Perlenmeers

nicht nur Früchte, Korn und Vieh nach Khunchom. Man taucht dort natürlich auch nach den Perlen, die allesamt an den Hof des Sultans gebracht werden. Wehe dem, der versucht, die glänzende Ernte für sich zu behalten!

Glaubt man nun, man hätte allen Reichtum des Sultanats gesehen, so sieht man in der Ferne noch die Hänge des Khoramsgebirges, wo riesige Zedern das Holz für die unbesiegbare Flotte des Sultans liefern. Außerdem findet man dort Tulmadron, ein schreckliches Gift, dem alle Feinde der Bân Tulam erliegen.

Es wundert also kaum, dass die Habenichtse Al'Gûriyas seit Jahrhunderten neidisch in der Wüste hocken und nur auf eine Gelegenheit warten, sich den Reichtum unter ihre gierigen Nägel zu reißen!«

—Khelimat Pascha, Anwarter auf den Diamantenen Thron, drei Tage vor der Eroberung Khunchoms durch Sultan Mustafa von Al'Gûriya, 304 v.BF



DER BALASH UND DAS YALAIAD

Der Balash, der sich von den Ruinen Zhamorrahs am Zusammenfluss von Gadang und Mhanadi bis nach Khunchom erstreckt, und die Halbinsel des Yalaiad machen den größten und fruchtbarsten Teil des Sultanats Khunchom aus. Hier leben hunderttausende Tulamiden. Sie gehen ihrem Tagewerk als Bauern und Hirten nach und sichern so den Reichtum des Sultanats. Ausgedehnte Bewässerungssysteme versorgen Reisfelder, Obsthaine und Viehweiden in den Trockenzeiten mit ausreichend Wasser oder sorgen für eine schnelle Entwässerung nach den Überschwemmungen der Regenzeiten. Das milde Klima erlaubt zwei Ernten im Jahr, die dank der Düngung mit fruchtbarem Flussschlamm stets reichlich ausfallen. Da der Fluss das Land zwischen Rashdul und Khunchom zweimal im Jahr weiträumig überflutet, gibt es kaum Straßen. Fast der gesamte Transport- und Reiseverkehr findet auf Flussschiffen oder Küstenseglern statt.

Außer vereinzelt Ferkina-Überfällen im Bereich des Khoramgebirges kennen die Menschen hier neben Überschwemmungen oder Dürren kaum eine nennenswerte Bedrohung. Umso härter treffen sie die Auswirkungen der Thronfolgekämpfe: Die Anwärter auf den Diamantenen Thron wissen, dass die Kontrolle über Balash und Yalaiad auch die Kontrolle über Khunchom bringt. Mit Gold, Söldlingen und Intrigen versuchen sie, die Städte und Ortschaften auf ihre Seite zu ziehen. Bald marschieren Kriegsbanden durch die Lande und machen die Bevölkerung mit Feuer und Schwert gefügig. Orte wechseln ihren Besitzer im Jahrestakt, einen echten Vorteil oder die Kontrolle über die Region gewinnt aber niemand. Schließlich kommt es zu Aufständen in der Landbevölkerung – nicht zuletzt geschürt von elemtischen Spitzeln.

Erst *Mustafa von Al'Guriya* gelingt es in einem Kriegszug 308–304 v.BF, das Sultanat zu unterwerfen und den Thron

in Khunchom dauerhaft zu erobern. Eine hundertjährige Phase des Friedens folgt, in der die Menschen ihre verwüstete Heimat wieder aufbauen. Doch nicht jeder ist zufrieden mit der neuen Ordnung. Einzelne Orte und Städte haben sich an ihre Unabhängigkeit vom Diamantenen Sultan gewöhnt und versuchen, sie zu erhalten. Auch während der Herrschaft der vierten und fünften Dynastie der Khunchomer Sultane 304–190 v.BF schürt das Großsultanat Elem die Konflikte und oftmals ist es nur dem Mut Einzelner zu verdanken, dass

Kabalen aufgedeckt und beendet werden, bevor die Truppen des Sultans ein blutiges Exempel statuieren.

Schließlich gelingt es Meuchlern 190 v.BF, den Diamantenen Sultan *Kalkarib* zu ermorden und das Diamantene Sultanat stürzt erneut in ein siebzig Jahre andauerndes Interregnum.

RASHDUL

Einwohner: um 10.000

Herrschaft/Politik: Satrap als Statthalter des Großsultans von Khunchom, häufig von den Kophtanim der Pandjashtra beeinflusst

Garnison: 500 Mann unter Waffen, darunter etliche Katakhrakten; etliche private Söldlinge der Kophtafamilien

Tempel: Umm Ghulshach/Maha Bor, Bel Mhanad/Bel Schuboch, Feqz, Rascha, Rascha Andra, Rasch Ragh, Rasch Dhul, Ksahar, Bal Noth; diverse Kleintempel und Schreine verschiedenster Gottheiten

Stadtgott: Umm Ghulshach/Maha Bor

Besonderheiten: kaum einnehmbare Festungsstadt; Pandjashtra als eine der ältesten Zauberschulen der Kophtanim

Rashdul, in den Sandsteinfelsen an der Mündung des Schuboch in den Mhanadi gelegen, ist das Herz der tulamidischen Lebensweise. Auch wenn es längst kaum noch Echten im Reich der Diamantenen Sultane gibt, hat sich die kleine Schwester Khunchoms stets ihren Charakter als uneinnehmbare Festung und Rückzugsort bewahrt. Hoch über der Stadt thront der **Alabasterpalast**, von dem manche behaupten, er sei mit der Macht von Djinnen oder Ifritim oder beiden zugleich errichtet worden. Dort residiert der Satrap von Rashdul, ein mächtiger Untergebener des Diamantenen Sultans. In seiner Umgebung haben die einflussreichen Familien und Würdenträger ihre Paläste errichtet. Die berühmtesten und berüch-



tigsten unter ihnen sind die Kophtafamilien. Zu ihnen gehören die *Sheynuchanim*, denen bisher in jeder Generation wenigstens ein mächtiger Kophta geboren wurde. In ihrem Besitz befindet sich das *Ketab al'Mandra*, das Buch der Namen, mit dessen Hilfe sie über eine Unzahl an Ifritim gebieten. Immer wieder versuchen die Diebe Rashduls im Auftrag anderer Zaubermächtiger, vor allem aus Elem, das Buch zu stehlen. Bisher ist aber noch jeder daran gescheitert. Bis zum Untergang Elems steigt der Preis für die Beschaffung des Buchs auf stolze fünf Kamelladungen Gold. Eines der Hindernisse ist der unbekannte Aufbewahrungsort. Manche vermuten es in den Ahnengräbern der Sheynuchanim, andere suchen es in den Kellern ihres Palasts oder in den Bibliotheken der Pandjashtra. Tatsächlich wechselt der Aufbewahrungsort des Ketab al'Mandra immer wieder, so dass es jeder Dieb neu aufspüren muss. Zusätzlich wird es von magischen und profanen Fallen geschützt und nicht selten von Ifritim bewacht.

In der Unterstadt, zu Füßen der Festung, lebt die einfache Bevölkerung Rashduls. Aufgrund der Enge der Stadt herrschen hier ständig dichtes Gedränge und das Lärmen Tausender Menschen. Einzig über dem **Kalten Platz** vor den Toren des großen Doppeltempels der Umm Ghulshach, der Geiermutter, und des sanften Mädchens Maha Bor liegt beständige Stille. Ihre Priester kümmern sich um den Erhalt und Ausbau der **Felsengräber**, die tief in den Sandstein der Berge gegraben werden. Hier ruhen die Mumien und Gebeine der meisten Stadtbewohner, und sagenhafte Schätze sollen vor allem die Gräber der Kophtanim der Pandjashtra füllen.

Die **Pandjashtra** oder auch Sternenkreis genannte Zauberschule bildet das eigentliche Herz der Stadt. Rashtul al'Sheik, der erste Sultan der Tulamiden, hat sie gegründet. In ihren Mauern erforschte er die Magie der Geschuppten, um Macht über Djinne und Ifritim zu erlangen. Schon mehrmals haben die Kophtanim der Zauberschule bewiesen, dass sie die eigentlichen Herren der Stadt sind, die sogar den Sultan zu stürzen vermögen.

RASHDUL IM SPIEL

Rashdul wird beherrscht von alten Traditionen, dem Wort einflussreicher Familien und den Kophtanim der Pandjashtra. Selbst der Sultan muss sich ihrem Willen beugen. Im Kampf um die Herrschaft über das Sultanat Khunchom nimmt Rashdul eine wichtige Position ein. Hier werden viele Geheimnisse der Magie gehütet und Khunchom, Yol-Fassar, Elem, ja sogar die Zauberkundigen des Bosparanischen Reichs versuchen immer wieder durch Handel oder Diebstahl in deren Besitz zu gelangen. Für die kleinen Städte und Dörfer des Balash ist Rashdul darüber hinaus politisch wegweisend. Wer es schafft, die Stadt für sich einzunehmen, der kann über ihr Umland bestimmen.

MHERWED

Einwohner: um 1.000

Herrschaft/Politik: Emir als Statthalter des Diamantenen Sultans

Garnison: 50 Kataphrakten, 50 leichte Reiter zur Ferkina-Abwehr

Tempel: Gadanga, Feqz, Ankhatap, diverse kleine Schreine

Stadtgott: Gadanga

Besonderheiten: Geburtsstadt Bastrabun al'Sheiks; massive Brücke über den Mhanadi

»Mherwed? Nie gehört ... oder halt, wartet! Wurde dort nicht Bastrabun geboren?«

—gehört auf dem Bazaar in Khunchom, um 250 v.BF

Einst war Mherwed der Herrschersitz Bastrabuns. Von hier aus führte er den Krieg gegen die Geschuppten. An diese glorreiche Zeit erinnert kaum noch etwas. Einzig die große Brücke aus schwarzem Basalt und die inzwischen viel zu mächtige Stadtmauer sind aus jenen Tagen geblieben. Mherwed am linken Mhanadi-Ufer ist kaum mehr als eine verwinkelte Ansammlung von Gehöften und Hütten. Ein kleiner Flusshafen dient als Umschlagplatz für die Güter der Region. Auf einem Felsen, hoch über Bastrabuns Brücke, thront die Kashbah, die Festung des Emirs von Mherwed, der oft neidvoll gen Osten, zum reichen und mächtigen Rashdul blickt. Zugleich ist sie Garnison einer Einheit Kataphrakten, die für den Schutz der Stadt und des Umlandes sorgen sollen.

DIE RUINEN VON ZHAMORRAH

»Als der große Sulman al'Nassori die verderbte Magiergeißel vom Gadang endlich zu Boden gerungen hatte, ließ er ihre sündige Stadt schleifen und niederbrennen, auf dass nimmermehr einer ihrer Schrecken das Land verheeren möge.

Doch die Finsternis, die die machthungrigen Moguln beschworen hatten, erwies sich als zu mächtig, selbst für den Träger des Diamantenen Eies. Zwar konnte der Sultan die Mauern der Stadt zerstören, doch das Böse verkroch sich in Spalten und Klüften und lauert darauf, wieder hervorzubrechen. Und wie um seiner zu hohnlachen, erschienen nach sieben mal sieben Wochen die Zeichen der alten Echsen auf den Trümmern. Ewig wird verkünden sie die Geheimnisse der Magiermoguln und andere, ältere Schrecknisse, die die Geschuppten einst an diesem Ort vollbrachten. Schon viele Söhne geistiger Umnachtung haben versucht, die Schriften zu lesen, doch keinem war die Macht eines Assarbad, eines Sheranbil oder eines Tubalkain gegeben, und so stürzten sie in tiefen Wahn und setzten Dinge frei, die sie selbst vernichteten.«

—gehört von einem Geschichtenerzähler in Rashdul, um 300 v.BF

»Herr, wir haben erneut Spione aus Elem in den Ruinen gefangen. Sie waren wieder dabei, unter den alten Steinen herumzuwühlen und Abschriften der Symbole anzufertigen! Außerdem hatten sie



eine beachtliche Zahl an Amulim aus den Trümmern geborgen. Als sie unsere tapferen Streiter erblickten, riefen sie finsterste Ifritim herbei – es kostete die Hälfte der Truppe das Leben, bevor sie die Elemiten erschlagen konnten!»

»Genug, wir können dieses Treiben nicht länger hinnehmen! Lass eine Garnison am Rande der Ruinenfelder errichten, auf dass sie jeden Eindringling, ob Grabräuber oder Elemit, fernhalte!«

—Gespräch Sultan Mustafas mit einem Waffenbruder, 286 v.BF

BASTRABUNS BANN

»Ich sage dir, diese Dinge sind voll von Juwelen, Gold und altem Geschmeide und die Stelen erst – da kannst du die Edelsteine förmlich herunterpflücken!«

»Bist du verrückt, das sind die großen Amulim Bastrabuns, wer weiß, was für tödliche Flüche darauf liegen?!«

»So tödlich können die Flüche gar nicht sein, wenn sich keiner mehr darum kümmert – erst letzten Mond sind wieder ein paar Schuppige in den Sümpfen herumgeschwommen, völlig uneindrückt von deinen großen Amulim! Ich sage, wir holen uns das Zeug aus der Kanope und verkaufen es in Rashdul – die sollen hohe Belohnung für den alten Kram zahlen!«

—zwei Grabräuber vor einer Kanope Bastrabuns, um 250 v.BF

»Seht zu, dass ihr so viele Gefäße zerstört wie möglich – je schwächer der dreizehnmal verfluchte Bannfluch ist, desto besser können uns unsere neuen Verbündeten zu Hilfe kommen! Und wenn ihr schon dabei seid: Bringt mir einen dieser Mondsteine, ich will seine geheimen Kräfte entschlüsseln, auf dass Bastrabuns Macht die meine werde!«

—Anweisungen des Emirs von Elem, 415 v.BF

Seit der Zeit Bastrabuns schützt ein viele hundert Meilen langer Bannfluch die Lande der Tulamiden vor dem Eindringen der Geschuppten. Doch mit dem Tod Sultan Sheranbils V. und dem Thronfolgestreit gehen die alten Rituale zur Erneuerung der Zauber verloren. Der Bann verliert mehr und mehr an Wirkung. Grabräuber, wissbegierige Zauberer und im Bereich der Echsen Sümpfe Handlanger Elems zerstören die Komponenten – Kanopen, Stelen und Grenzsteine – und schwächen die Wirkung zusätzlich. Zwar gibt es immer wieder Bemühungen der Mudramulim Khunchoms, die verlorenen Zauberzeichen zu rekonstruieren, doch können sie nicht verhindern, dass der Bannzauber seine Wirkung verliert. Die Überreste sind nicht ungefährlich: Vor allem in den übermannsgroßen Kanopen lauern Wächtermumien, die jeden, der sich an ihren Gefäßen zu schaffen macht, unerbittlich attackieren. Etliche Bannkomponenten befinden sich an kaum zugänglichen Orten oder werden gar nicht mehr als solche erkannt. Dadurch bleiben viele Teile von Bastrabuns Bann auch Jahrhunderte nach dessen Erlöschen unberührt.

DIE SATRAPIE FASSAR

»Mhanadistan! Ausgedehnte Zedernwälder, in denen Pardel und Fasanen das Herz des Jägers aufgehen lassen. Man sollte nur darauf achten, wohin man sein Ross lenkt, denn an mancher Stelle ragen alte Ruinen aus dem Boden, die schon manchem Pferd das Bein zerschmettert haben. Woher sie stammen? Von den alten Tulamiden, Echsen, Sphingen und Trollen – weiß Shaitan, wer da alles gebaut hat!«

—der Satrap von Fassar, um 450 v.BF

»Die Satrapie Fassar war schon immer aufmüppig: Erst brachen die alten Tulamiden aus den Bergen, um die herrschenden Echsen zu vertreiben, dann kamen die Magiermoguln und überzogen die Lande mit Zauberspruch und Zauberwesen. Heute verstecken sich hier 'aufrechte Kämpfer für die Freiheit': Räuberbanden und geflohene Sklaven, die in den Bergen und Wäldern zwischen Gadang und Mhanadi hausen und sich gegen die Herrschaft und Besteuerung des Diamantenen Sultans wehren.«

—Selimak Bey, Steuereintreiber in der Satrapie Fassar, um 300 v.BF

Mhanadistan am Fuß des Raschtulswalls zwischen den Flüssen Mhanadi und Gadang ist das älteste Kulturland der Tulamiden. Heute leben hier verhältnismäßig wenige Menschen – Haranija, der Balash und das Yalaiad sind wesentlich frucht-

barer und leichter zu bestellen. Zwischen den Zedernwäldern gibt es nur vereinzelte Siedlungen, umgeben von Weiden, Getreide- und Teefeldern. Die Menschen sind einfach und verlangen für ihre Abgaben den Schutz vor den Räubern, die es aufgrund der Entfernung zu Khunchom reichlich gibt.

Immer wieder stößt man auf alte Ruinen und Hinterlassenschaften von Kulturen, die Mhanadistan in der Vergangenheit bevölkerten. Wenn Fundstücke nicht sofort abergläubisch wieder vergraben werden, landen sie häufig auf den Bazaaren Yol-Fassars und in den Händen reicher Gelehrter.





YOL-FASSAR

Einwohner: um 35.000

Herrschaft/Politik: Satrap als Herr über die Satrapie Fassar

Garnison: 1000 Kataphrakten zum Schutz der Satrapie, etliche Söldner

Tempel: Feqz, Radscha Uschtammar, Atvarya, Angrosch, Ankhatap, Bylmaresh; sowie diverse Kulte die der 'Stadt der hundert Götter' ihren Namen verleihen

Stadtgötter: Feqz und Radscha Uschtammar

Besonderheiten: älteste Stadt der Menschen Aventuriens; ausgedehnte Ruinen um und unter der Stadt

«Die 'Stadt auf den sieben Hügeln' nennen sie die Einwohner – und meinen dabei die Schuttberge der Geschichte, auf deren Trümmern sie Yol-Fassar immer wieder neu errichten.»

—Rashman Ali, um 300 v.BF

«Die Moguln von heute sind auch nicht mehr das, was sie mal waren!»

—Tubalkain der Tausendjährige bei einem Besuch der Al'Achami, 278 v.BF

Die Hauptstadt der Satrapie Fassar erlebte seit ihrer Gründung eine wechselvolle Geschichte: Als erster Stadt der aventurischen Menschen kam ihr große Bedeutung im Kampf Rashtuls gegen die Echsen zu. Unter den Magiermoguln vom Gadang erlebte sie eine Blütezeit und wurde bei deren Vernichtung von den Truppen Sulman al'Nassoris geschleift. Seitdem wurde Yol-Fassar durch verschiedene Kriegszüge und plündernde Ferkina-Horden immer wieder ganz oder teilweise zerstört und dennoch stets am gleichen Ort neu errichtet. Noch von Sulman al'Nassori stammt das Gesetz, das es Yol-Fassar verbietet, je wieder eine Stadtmauer zu errichten. Darum haben viele Häuser die Form wehrhafter, *Aburja* genannter Türme mit vier und mehr Stockwerken Höhe, deren fensterlose Erdgeschosse als Lager dienen. Von Turm zu Turm spannen sich wacklige Brücken, die es erlauben, die Nachbarn zu besuchen, ohne beschwerlich ab- und wieder aufsteigen zu müssen. Zwischen diesen trutzigen Bauwerken ist ein unüberschaubares Gewühl aus Häusern und Hütten über- und aneinander gereiht. Einzelne Stadtteile, wie die halbunterirdische Siedlung der ansässigen Erzzwerge, sind darüber hinaus trotz des Gesetzes von dicken Mauern umgeben. Das trutzigste Bauwerk der Stadt ist sicherlich **Krak al'Fassar (1)**, die Festung des Satrapen, die auf dem höchsten Hügel Yol-Fassars das Häusermeer überragt. Ihre Mauern wurden von den Zwergen errichtet und sollen sogar einem Riesen standhalten – obschon dieser Beweis bisher nicht erbracht wurde. Die prunkvollen Gemächer des Satrapen selbst befinden im **Burj al'Mada (2)**, dem Mondenturm, der über achtzig Schritt aufragt und eine Festung innerhalb der Festung darstellt. Seine Basis erstreckt

sich doppelt so tief in den Boden, wie er emporragt, und erschließt dabei Gänge und Hallen, die seit Jahrhunderten kein Mensch mehr betreten hat.

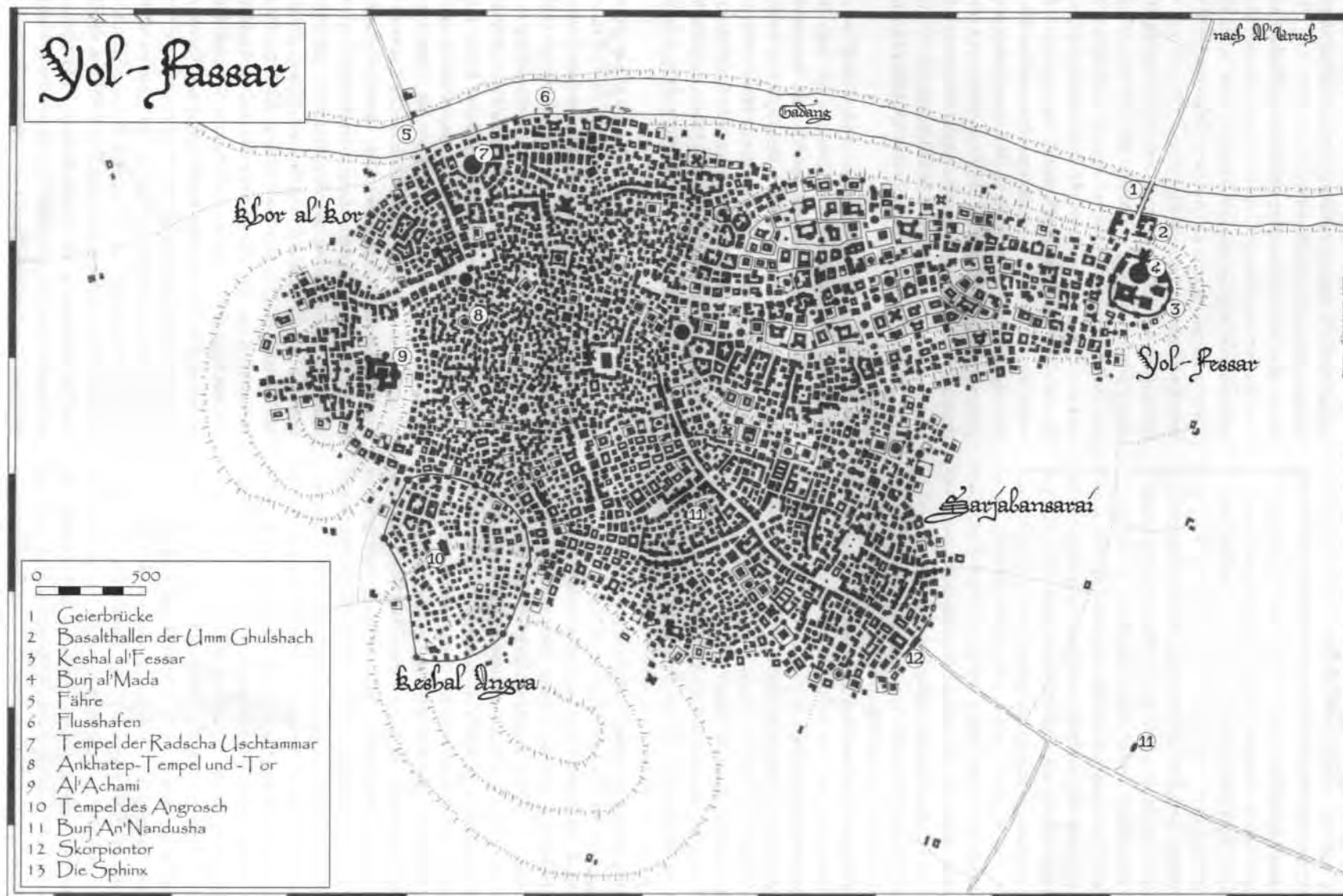
In den über die Jahrhunderte entstandenen Ruinen unter der Stadt hausen zwielichtige Gestalten: Diebe, Bettler, Meuchler, Kultisten und finstere Magiewirker haben sich in den Gängen, Kammern und Tunneln zu Gesellschaften organisiert, die weit über Yol-Fassar hinaus agieren.

Im Norden der Stadt stehen die schwarzen **Basalthallen der Umm Ghulshach und der Maha Bor (3)**, der zweigesichtigen Todesgöttin. Das düstere Bauwerk dient dem Totenkult und ist mit der **Geierbrücke (4)** direkt mit der ummauerten Totenstadt **Al'Uruch** am Nordufer des Gadang verbunden. Sowohl Tempel als auch Totenstadt werden von den Schwarzen Schnittern schwer bewacht. Wehe dem Grabräuber, der in ihre Fänge gerät, denn lebendiges Begraben stellt noch die harmloseste Bestrafung für solchen Frevel dar. Dennoch versuchen immer wieder Kulte wie die Bân Dharguni, die Söhne Dharguns, Knochen oder Grabbeigaben verblinder Herrscher zu stehlen.

Das Bazaarviertel **Sarjabansarai** im Süden Yol-Fassars ist das Wohngebiet der Reichen und Mächtigen der Stadt. Hier erheben sich über dem Geschrei der Händler, dem Treiben der Handwerker und den Gerüchen der Teestuben und Garküchen ihre Aburja in schwindelerregende Höhen. Mit dem gelb und rot glasierten **Skorpionator (5)** steht in Sarjabansarai eines der letzten erhalten Bauwerke der Magiermoguln. Weshalb Sulman al'Nassori den letzten Teil der einstigen Stadtmauer nicht schleifen ließ, ist heute vergessen.

Im Westen Sarjabansarais erhebt sich **Khor'al'Kor**, der wohl älteste und düsterste Teil Yol-Fassars. Fast jedes Gebäude gleicht einer kleinen Festung aus blauschwarzem Basalt, die zu ebener Erde kaum Fenster aufweist und nur kleine Gassen für den Besucher freilässt. Glaubt man den Einwohnern, wurde das Viertel direkt auf und aus den Ruinen einer Zwingfeste der alten Echsen errichtet und so mancher Keller birgt noch immer einige Artefakte und Geheimnisse aus jenen Tagen. Dennoch ist Khor'al'Kor kein Viertel von Schermut. Ganz im Gegenteil sorgt der **Tempel der Radscha Uschtammar (6)** für die Ansiedlung zahlreicher Bade- und Freudenhäuser, in denen oft bis in die späten Morgenstunden gefeiert wird. Der Tempel selbst ist ein riesiger Rundbau mit zentralem Turm, dessen Mauern unzählige kopulierende Götterbilder zieren. Ab **200 v.BF** werden hier die Gebeine der Riesin **Münnertod** aufbewahrt, um den Triumph der Geberin der Liebe Radscha Uschtammar über die nehmende Herrin der Lust **Beli Khelil** zu feiern. Die Orgie bei der Einbringung der Knochen in den Tempel dauert ganze zwei Wochen.

In Khor'al'Kor befindet sich eines der Zentren der tulamischen Philosophie: die **Al'Achami (7)**, die Schule von den Lehren des menschlichen Geistes. Hier widmen sich Kophtanim der Erforschung und Beherrschung des Geistes – sowohl auf magischem als auch profanem Wege. Um **300 v.BF** bringt sie einen ihrer bedeutendsten Gelehrten hervor: Rashman Ali.





Mit seinem Werk von den 'Sieben Geheimnissen des menschlichen Geistes' schreibt er Erkenntnisse nieder, die weit über das Diamantene Sultanat hinaus Verbreitung finden. Doch kaum erlangt sein Werk Bekanntheit, sieht sich Rashman Ali Anfeindungen ausgesetzt, denn insbesondere die Herrscher und Mächtigen fühlen sich durch seine treffenden Analysen angegriffen. Seine öffentliche Ablehnung der Anbetung überderischer Wesenheiten sorgt für Unmut bei so manchem Kult, der sich in seiner Autorität untergraben sieht. Mehrmals versuchen religiöse Fanatiker und wutentbrannte Priester, den Philosophen zu ermorden, der den Anschlägen aber immer wieder entgeht. Trotz der Anfeindungen entsteht um Rashman Ali in der Stadt der hundert Götter ein erster Gelehrtenkreis der Magierphilosophie.

Abseits dessen erweckt Yol-Fassar beim Besucher den Eindruck höchster Frömmigkeit: Praktisch jede Gottheit besitzt hier einen Tempel oder Schrein. Dutzende noch immer mit Ketten gefesselte Götzenstatuen stehen seit der Zeit der Ma-

giermoguln in der Stadt, um deren Macht über die fremden Götter zu demonstrieren. Da selbst Sulman al'Nassori es nicht wagte, die gefesselten – und womöglich wütenden – Götteressenzen zu befreien, haben auch die Fassirim die Ketten, die zum Teil aus reinem Mindorium bestehen, bis heute nicht gelöst und halten jeden Fremden davon ab.

Ob die Präsenz so vieler Gottheiten oder eher die Dämpfe der Labore der Al'Chymia die unzähligen Propheten Yol-Fassars hervorbringen, bleibt ungeklärt. Beinahe täglich gibt es einen neuen Seher, der seine 'Wahrheiten' in die Welt hinausstreit und –trägt und damit den Rätseln der Sphinx (8) vor den Toren der Stadt geradezu Konkurrenz macht.

Einige Meilen nördlich der Stadt und nur über eine Fähre (9) über den Gadang zu erreichen, liegt der Quell des Reichtums von Yol-Fassar: die Opalminen. Hier schufteten tagtäglich Hunderte Arbeiter und Sklaven, um die wertvollen Steine aus dem Fuße des Raschtulswalls zu brechen.

DAS SULTANAT AL'GÛRIYA

»So höret denn die Geschichte vom verfluchten Land Al'Gûriya, wo die Felsen und der Staub vom bösen Geist der Ifritim durchdrungen sind! Was wie ein sicherer Pfad aussieht, bricht unter dem Tritt des Leichtgläubigen zusammen und lässt ihn in unergründliche Tiefen stürzen. Der Staub sammelt sich in den Gruben und gaukelt festen Boden vor, doch ist es ein Loch, schlimmer als der Treibsand der Wüste, und es verschluckt den Wanderer in Augenblicken!

Doch das schlimmste sind die Nächte! Dann setzt das Heulen der Toten ein und von der Mahammadat stürzt lautlos der rote Staub herab, der unerbittlich alles schleift und erstickt, das in seine Bahn gerät. Im Norden der Steppe kommen zu dieser Zeit die Mumien der alten Magiermoguln aus ihren Gräbern hervor, um sich an ihrer noch immer andauernden Zerstörung zu erfreuen. Jeder, der im verwüsteten Al'Gûriya lebt oder unterwegs ist, muss zu dieser Zeit besonders vorsichtig sein, denn Spinnen, Skorpione und anderes Getier – sicherlich die Überbleibsel des Großen Schwarms – dringen in Zelte, Häuser und Paläste ein und versuchen auch das letzte bisschen Leben des Landstrichs zu vernichten!«

—gehört bei einem Geschichtenerzähler auf dem Großen Bazaar zu Khunchom, 415 v.BF

»Staub, Felsen und Hitze – kaum zu glauben, dass hier einmal der reiche Garten der Khunchomer Sultane gestanden haben soll. Der Geschichtenerzähler in Anchopal erzählte mir, dass der 'Große Schwarm', ein chimärischer Alptraum der Magiermoguln vom Gadang, über Gurien hinweg gefegt sei. Die monströsen Käfer fraßen, was ihnen in den Weg kam: Menschen, Tiere, Pflanzen, ja sogar Paranjass fruchtbare Krume, die neues Leben hervorbringen könnte, verschwand in ihren Mäulern – wohl auf direktem Wege in die Niederhöhlen. Um den scheinbar unaufhaltsamen Schwarm zu vernichten, beschwor der große Sultan al'Nassori die Mächte Angaras. Auf sein Rufen kamen die Geister des Feuers herbei und mit mächtigem Flammenatem verbrannten sie die Chimären.

Doch der Preis für ihre Hilfe war hoch: Was der Schwarm von Gurien verschont hatte, das verging in der Hitze der feurigen Hundertschaften. Pflanzen verdorrten, Mensch und Tier verbrannten, die Erde verging zu Asche und erstarrte zu Glas!

Das alles soll jetzt tausend Jahre her sein und doch ist das Land noch immer eine Wüste. Kaum etwas will hier mehr wachsen und selbst das Wasser des einzigen lebenspendenden Flusses, des Chaluk, schmeckt bitter und nach Tod.«

—aus den Reiseerzählungen des Carolus Phraisopos, 303 v.BF

»Der Diamantene Sultan Mustafa ist ein Schaitan, wie ihn nur die Lande Al'Gûryas hervorbringen können! Durchdrungen von der finstersten Kraft des Mahammadats und gestählt durch das harte Leben in der Steppe, ist er zu einem Zaubermeister und Krieger herangewachsen, wie ihn Khunchom seit den Tagen des Sheikh al'Sheiks nicht mehr gesehen hat! Wie das Land, aus dem er stammt, bringt er rücksichtslos jeden um, der seinen Weg versperrt. Mit eherner Faust regiert er die Menschen und presst das Letzte aus ihnen heraus! Wehe dem, der sich ihm entgegenstellt, denn er ist Al'Gûriya, der Meister der toten Lande!«

—gehört in den Gassen Khunchoms, 273 v.BF

Nordöstlich des Mhanadi-Bogens erstreckt sich das Sultanat Al'Gûriya. Was einst ein fruchtbares Land und der Stolz der Tulamiden war, ist jetzt eine große Halbwüste, die sich vielerorts kaum von der Khôm unterscheidet: karge, trockene Felslandschaften, in denen neben Winsel- und Messergras, einigen Kakteen und Flechten kaum etwas zu gedeihen vermag. In Klüften und Schründen sammelt sich der rote Sand der altehrwürdigen Hochebene Mahammadat. Jeden Abend ergießt er sich als Staubsturm über die Hänge des gigantischen Tafelbergs auf das Umland und hinterlässt grotesk abgeschliffene Felsen. Einst fingen dichte Wälder den Sand auf, doch nach dem Großen Schwarm blieben nicht einmal Stümpfe da-



von zurück. *Atvarya hat ihr Gesicht vor Grauen von Al'Gûriya abgewandt!*« heißt es bei den Tulamiden. Dass dem nicht so ist, merkt man, wenn einer der seltenen Regengüsse über das Land hereinbricht. Dann sprießen Gräser, Kräuter und Blumen und für kurze Zeit kann man einen Eindruck vom einstigen Garten der Tulamiden erhalten.

Für die meisten Tulamiden ist Al'Gûriya ein verfluchtes Land, durchdrungen von der Bosheit der Magiermoguln. Und doch leben hier die Bân Adavadim, die Nachkommen der wenigen Überlebenden des Großen Schwarms. Sie sind ein harter Menschenschlag, der die Entbehrungen der Wüste gewöhnt ist. Viele von ihnen ziehen durch die Steppe und treiben ihre Ziegen, Schafe und Kamele zu den wenigen, wohlgehüteten Wasserlöchern und Weiden. In den Frühlings- und Herbst-trockenzeiten ziehen sie sich zu ihren sesshaften Brüdern ins Umland von Chaluq, Al'Ahabad und Anchopal zurück. Nur hier gibt es in jenen Zeiten noch genug Wasser, um das Überleben von Mensch und Vieh zu sichern.

Nicht nur die Nomaden der Bân Adavadim durchstreifen Al'Gûriya. Immer wieder zieht es Schatzsucher und Abenteurer in die Wüste. Sie suchen nach dem versunkenen Al'Gûriya, der Goldenen Stadt. Einst beherrschte sie im Süden des Tafelberges das gesamte Land. Doch der Sand der Wüste hat jede Spur von ihr ausgelöscht und ihre Schätze der Welt wohl für immer entrückt. Greifbarer sind dagegen die Gräber der Magiermoguln im Norden Al'Gûriyas. Sowohl die Kophtanim aus Yol-Fassar und Rashdul als auch die Mudramulim Khunchoms entsenden Expeditionen, um den alten Anlagen ihre Geheimnisse zu entreißen. Viele Grabräuber finden dabei den Tod, denn nicht nur Fallen, sondern auch Wächtermumien, Golems und gar Dschinne und Ifritim wachen über die Ruhe der Toten.

ANCHOPAL – DIE STERBENDE STADT

Einwohner: 1.000

Herrschaft/Politik: nominell Hauptstadt des Sultanats Al'Gûriya; der Sultan residiert meist in Al'Ahabad; Anchopal selbst wird von einem Wesir verwaltet

Garnison: bis zu 150 Stammeskrieger der Bân Adavadim

Tempel: Atvarya, Feqz, Maha Koscha, Rahandra

Stadtgottheiten: Atvarya und Al'Grimotil

Besonderheiten: unregelmäßig fluktuierende orthosphärische Kraftlinie

Die einstige nördliche Metropole Al'Gûriyas ist nur mehr ein Schatten ihrer selbst. Besaß sie einst viele tausend Einwohner, überlebten nur wenige hundert die Verheerungen der Skorpionkriege. Auch wenn Anchopal von den Diamantenen Sultanen zur neuen Hauptstadt Al'Gûriyas gemacht wurde, half das wenig, um den Niedergang zu verhindern. Knapp tausend Menschen leben noch in der Stadt, die vom Staub des Mahammadats bedroht wird. Nahezu täglich müssen sie die

Wasserlöcher mühsam vom Sand befreien oder neue graben. Dass die Stadt noch nicht endgültig aufgegeben wurde, liegt vor allem an der 'Sternentreppe', einer alle paar Jahre unregelmäßig aufflackernden Kraftlinie, die aus den Ruinen einer alttulamidischen Anlage hervorbricht und für Wochen oder gar Monate in den Himmel schießt. Während dieses Ereignisses erblüht die Stadt. Ganze Zirkel von Kophtanim und Mudramulim strömen herbei, begleitet von Dienern, Sklaven und Händlern, um das Phänomen zu untersuchen und zu nutzen. Doch kaum versiegt die magische Kraft, fällt Anchopal wieder in Bedeutungs- und Hoffnungslosigkeit.

AL'AHABAD – DER THRON DER DJINNE

Einwohner: 1.500

Herrschaft/Politik: Residenzstadt der Sultane von Al'Gûriya

Garnison: bis zu 200 Stammeskrieger der Bân Adavadim

Tempel: Atvarya, Feqz, Mathan

Besonderheiten: Heiligtümer aller sechs Elemente; unzählige freie Djinne und Elementare, die sich mehr oder weniger den al'gûrischen Zaubersultanen unterwerfen

Sechseckig ist der Tafelberg, auf dem die Djinnenstadt Al'Ahabad errichtet wurde. Von seiner Umgebung hebt er sich deutlich ab: Wo allerorten in Al'Gûriya die Wüste das Land beherrscht, umringen hier fruchtbare Felder, Weiden und Haine die Stadt. Djinne aller sechs Elemente haben sich hier niedergelassen und bewahren ihre Heiligtümer seit Urzeiten vor der Zerstörung. Sie schützten Al'Ahabad auch vor dem Großen Schwarm und bewahrten so einen kleinen Teil des alten Al'Gûriya vor dem Untergang.

Die Djinne unterwerfen sich jenem, dem es gelingt, ein Heiligtum im Innern des Bergs zu erreichen und dort die Worte der Macht zu sprechen. Nur die Stammesfürsten der Bân Adavadim kennen die exakten Formeln und geben sie einzig an ihre Nachkommen weiter. Doch nicht jeder von ihnen vermag die elementaren Wesenheiten unter seinen Willen zu zwingen. So mancher Sultan ist daher eher Gast auf dem Djinnenthron denn sein Beherrscher.

DAS MAHAMMADAT

«Wenn der Tod eine Zitadelle auf Dere bräuchte, dann wäre es der Tafelberg inmitten Al'Gûriyas! Trost- und hoffnungslos ragt das rote Sandgestein auf, als wäre es eine Wunde in der Welt, verstopft mit geronnenem Blut. Allerorten ist es durchzogen von schwarzen Basaltsäulen. Kein Pfad führt hinauf und doch hat es Unglücksseilige gegeben, die selbst an jenem Ort herumkrochen, auf der Suche nach Schätzen, Erkenntnis oder dem Tod. Bitter kalt ist es droben und beständig faucht einem Wind um die Ohren. Dort gibt es nichts als Sand, Staub und Felsen. Keine Pflanze und kein Tier lebt dort, denn es gibt kein Wasser; nur Tümpel voll übel riechenden Teers, kochenden Schwefels und giftbrodelnden Quecksilbers.



So mancher behauptet allerdings, der Chaluq habe seine wahre Quelle in den Tiefen des Bergs, speit er doch an seiner Quelle madagefälliges Mindorium hervor, das sonst nur auf dem Berge gefunden wird.

Der Felsen ist verflucht und so wundert es niemanden, dass er scharenweise die selbsternannten Erben der Magiermagule anzieht. An einem Ort, wo das Leben besiegt ist, glauben sie, sich zu Herren über den Tod aufschwingen zu können. Sie schachern und feilschen mit Ifritim, wie einst schon der Golddrache und seine kalt-

schuppigen Diener. Feqz sei Dank werden die meisten dieser Söhne des Leichtsinns dort oben hinweggerafft und ihre Gebeine bleichen im kalten Staubwind.

Nein Effendi, für zwei Säcke voll Gold werde ich den Aufstieg nicht wieder wagen – legt noch drei darauf, bezahlt zwanzig Tage im Voraus an mein Weib, deren einziger Versorger ich bin, und ich werde es mir überlegen!

—Hilpafan ibn Hilpafan zu einem Fremden, wenige Tage bevor er auf immer im Mahammadat verschwand, 333 v.BF

DAS SULTANAT THALUSA

»Thalusa? Was wollt ihr denn dort, Sidhi? Da gibt es nichts als Mücken, Reis und Verrückte!«

—gehört in Khunchom um 425 v.BF

»Haltet euch fern von Thalusion! Die Menschen dort sind bestenfalls seltsam, wenn nicht gar fremd zu nennen! Sie hängen merkwürdigen Kulte und Gebräuchen an, von denen die Bluttrinker des Ras ar'Ragh noch die umgänglicheren sind! In Yasra, zwischen den Aschubim und dem Stierbuckel leben die Al'Mahmoudim, die Zeitenbeschwörer. Sie schauen vorwärts und sie schauen rückwärts in der Zeit und wissen noch vor eurer Geburt, wo, wann und wie ihr dereinst sterben werdet – wenn sie es dazu kommen lassen! Und in Duar al'Agün, im Schatten des Khômwalls, hausen die Bân Dharguni, die übelsten von allen. Ewiger Verwesungsgestank wie von tausend Leichen hängt über ihren Häusern, denn dort beherrschen die Toten das Land!«

—ein Geschichtenerzähler in den Gassen Rashduls, 312 v.BF

»Mir ist egal, welchem verrückten Stiergott sie Menschen opfern – Hauptsache, sie schicken mir ihren Tribut!«

—der Großsultan von Elem, 212 v.BF

Das Sultanat Thalusa steht bei den Tulamiden in keinem guten Ruf. Zwar sind die Täler von Ongalo, Thalusa und Dhenanto fruchtbar und das Land ist reich an Handelsgütern, doch werden die Menschen als rückständig, eigensinnig und häufig auch als verrückt betrachtet. Nur widerwillig ordnet sich der Sultan den Herrschern in Khunchom unter. Immer wieder kommt es zu Revolten und Unabhängigkeitsbewegungen, die ihre Höhepunkte erreichen, wenn eine Frau den Diamantenen Thron besteigt. So verwundert es kaum, dass sich das Sultanat während der großen Interregna und unter schwachen Diamantenen Sultanen vom Reich lossagt oder seine Loyalität dem konkurrierenden Elem anträgt.

Das wilde und ursprüngliche Land, das nur in den Flusstälern und am Gebirgsrand besiedelt ist, stellt einen Hort für allerlei dunkle Kulte, räuberische Banden und so manchen barbarischen Ferkina-Stamm dar. Hier, fern der Ordnung der Diamantenen Sultane, entwickeln sich selbst für Tulamiden obskure Glaubenstraditionen.

Die einfachen Menschen der Region hingegen versuchen, das Treiben ihrer Herrscher nach bestem Gewissen zu igno-

rieren. Ihnen ist die Bestellung der weitläufigen Reisfelder, die Teernte oder ein ergiebiger Fang wichtiger.



THALUSA

Einwohner: um 5.000

Herrschaft/Politik: Sitz des Sultans von Thalusion

Garnison: wechselnde Zahl Gardisten des Sultans und des Ras-ar-Ragh Tempels

Tempel: Ras-ar-Ragh, Adschaja, Feqz

Stadtgott: Ras-ar-Ragh

Besonderheiten: ausgeprägtes Patriarchat, das Frauen als rechtlose Mündel ihrer nächsten männlichen Verwandten betrachtet



Die Stadt Thalusa ist der Verwaltungssitz des Sultanats. Die Macht des Sultans erstreckt sich aber häufig nur auf das Land am Unterlauf des Thalus. Wie im ganzen Sultanat, herrscht in der Stadt ein strenges Patriarchat. Frauen sind, wenn sie den Harem des Gatten oder Vaters überhaupt verlassen dürfen, stets tief verschleiert zu sehen.

Die alles beherrschende Gottheit ist Ras-ar-Ragh, der Stier, dessen großer Tempel in Thalusa steht. Er repräsentiert die männliche Kraft und wird entsprechend als Mann mit Stierkopf und erigiertem Phallus dargestellt. Um diesem Idealbild nachzueifern, tragen die Männer statt Lendenschurzen oft metallene Penis-Hülsen, deren Größe und Material den sozialen Stand repräsentieren.

Blutige Stieropfer stehen im Tempel an der Tagesordnung. Bei den Schlachtungen wird das Blut des Stiers mit Rauschkräutern versetzt und dann von den Gläubigen rituell getrunken. Nicht verstummen wollen die Gerüchte, dass dem Stiergott bei anderen Ritualen auch Menschen geopfert werden. Dem Ras-ar-Ragh Tempel angeschlossen sind die Hallen der lebenspendenden Kuh Adschaja, die als Sinnbild der Weiblichkeit und als Feldgottheit verehrt wird.

Ansonsten ist Thalusa eine verschlafene Stadt, die hauptsächlich als Umschlagplatz für Waren des Sultanats Richtung Khunchom oder Elem dient. Neben dem großen Tempelkomplex überragt einzig der Palast des Sultans die Häuser der Stadt. Das einfache Volk lebt in einem Durcheinander aus Hütten am Hafen. Wer es sich aber leisten kann, lässt sich einen Wohnsitz am Stadtrand errichten.

THALUSA IM SPIEL

Thalusa ist ein Spielball im Konflikt zwischen Elem und Khunchom. Elem versucht stetig, die Unzufriedenheit der Tulamiden gegenüber den Khunchomer Sultanen zu schüren. Die Diamantenen Sultane hingegen sehen sich ständig gezwungen, die aufbegehrende Provinz zu befrieden und ihre Tribute sicherzustellen. Besonders Nahema saba Mustafa aus der IV. Dynastie muss während ihrer Herrschaft ein ums andere Mal Aufstände in der Stadt und dem Sultanat niederschlagen.

Während der Interregna erlangt Thalusa faktische Unabhängigkeit und wird von verschiedenen Thronprätendenten heiß umworben. Dadurch entsteht eine explosive Stimmung in der Stadt und für Abenteuerer gibt es viel zu tun: Bluttaten müssen aufgeklärt, Attentate ausgeführt, Beweise besorgt, erfunden oder einem Konkurrenten untergeschoben werden. Auch die Suche nach verschwundenen Personen kann immer wieder Helden in die Stadt locken.

YASRA

Einwohner: um 700

Herrschaft/Politik: Verwaltung durch den Hohen Mudramul der Chamib al'Mahmoud

Garnison: keine

Tempel: Al'Mahmoud, Bymazar, Ymarfas

Stadtgottheit: Al'Mahmoud

Besonderheiten: ausgeprägte Zeitphänomene in und um den Ort, Gegenstände oder gar Lebewesen aus der Vergangenheit tauchen auf und verschwinden wieder, spontane Prophetie auch bei Personen, die nicht über diese Gabe verfügen; ausgedehnte altechsische Ruinen

»Das Wissen um die Zukunft raubt den Menschen den Willen sie zu ändern – wer sein Schicksal zu kennen glaubt, ist dazu verdammt, es zu erfüllen.«

—Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali, um 300 v.BF

Am Mittellauf des Ongalo liegt das kleine und doch bedeutende Städtchen Yasra. Es ist der Sitz der Chamib al'Mahmoud, einer kleinen Schule der Mudramulim. Sie wurde gegründet, um die Zeitphänomene zu untersuchen, die sich in den Überresten einer nahe gelegenen, altechsischen Tempelanlage häufen. Schnell entdeckten die Zauberer, dass an dieser Stelle der Zeitenfluss selbst gestört ist und sowohl den Blick in die Vergangenheit als auch in die mögliche Zukunft erlaubt.

Schon die Echten unter Pyrdacor nutzten den Ort und errichteten eine große Tempelanlage, deren Überreste zum Teil das Fundament des heutigen Yasra bilden. Durch die Beobachtung der Vergangenheit der alten Echten gelingt es dem Mudramul Al'Toghari während der III. Dynastie, die Spagyrik, die hohe Alchimie der Heilkunst, zu ungeahnter Blüte zu treiben. Lange Zeit forscht er an der Destillation der Lebenskraft, einem Vorhaben, das hunderte Sklaven das Leben kostet. Eines Tages aber verschwindet er. Niemand in Yasra kann sich an ihn erinnern – so als habe er nie existiert. Nur in den Aufzeichnungen anderer Orte stößt man noch auf seine Spuren. Im Laufe der Jahre erleiden immer wieder Mudramulim Yasras das gleiche Schicksal, doch sind die Möglichkeiten, welche die Zeitzauberei hier eröffnet, so groß, dass es immer wieder wagemutige Forscher gibt.

Der Rat der Zeitzauberer ist im ganzen Tulamidenland hoch begehrt und teuer bezahlt, denn ihre Vorhersagen gehen selten fehl. Dadurch erlangen die Al'Mahmoudim großen Einfluss an so manchem Herrscherhof, was zu einer zunehmenden Konkurrenz mit den Mudramulim Khunchoms führt, die um ihre eigene Stellung fürchten. Vor allem die Einmischungen Sheranbils V. in die Forschungen der Schule empfindet man hingegen als störend und unerwünscht.



YASRA IM SPIEL

Während der Zeit Al'Togharis ist Yasra ein Ort des Schreckens. In grauenhaften und aberwitzigen Versuchen testet er seine 'Heilmittel' an glücklosen Sklaven, die in seinen Werkstätten zu Dutzenden das Leben aushauchen. Helden können in jenen Tagen selbst als Gefangene in den Sklavenpferchen landen und müssen einen Weg in die Freiheit suchen. Womöglich werden sie auch ausgeschickt, um einen Verschleppten zu retten oder Al'Togharis Erfindungen zu rauben.

Nachdem der Meister der Spagyrik verschwunden ist, setzt ein wahrer Ansturm auf Yasra ein: Mudramulim und Kophtanin, Qabalyas und Potentaten versuchen gleichermaßen, seine verschollenen Arbeiten zu finden. Vor allem Sultan Sheranbil V. gibt die Suche bis zu seinem Tod nicht auf. Beharrlich entsendet er Abenteurer ins Tal des Ongalo, um nach dem Mudramul und seinen Hinterlassenschaften zu forschen. Selbst die zunehmende Feindseligkeit der Al'Mahmoudim stört ihn dabei nur selten, was die Suche für seine Beauftragten aber zunehmend schwieriger gestaltet.

Außerdem schicken natürlich immer wieder Potentaten Botschafter nach Yasra, um Vorhersagen für ihre Zukunft einzuholen. Doch die Zeitzauberer lassen sich ihre Dienste teuer bezahlen: Häufig fordern sie alte Artefakte oder exotische Zutaten von den Botschaftern, die diese erst in gefährvollen Missionen in ganz Aventurien bergen müssen.

DUAR AL'AGÛN – DIE STADT DER TOTEN

Einwohner: 200 Lebende, ca. 1000 Untote

Herrschaft/Politik: Priesterstadt der Bân Dharguni

Garnison: 20 große Knochengolems, 50 Wächtermumien

Tempel: Dhargun

Stadtgottheit: Dhargun

Besonderheiten: Herrschaft der Totenbeschwörer, viele niedere Arbeiten werden von Untoten ausgeführt, dadurch findet das 'tägliche Leben' in den Nachtstunden statt, während tags gespenstische Stille herrscht

„In Dhargun beherrschen die Toten das Land!“

— ängstlicher Ausruf eines tulamidischen Karawanenführers, 376 v.BF

Am Oberlauf des Dhenanto, in den Tälern des Khômwalls, haben sich die Bân Dharguni, die Söhne Dharguns, niedergelassen (siehe auch S. 21). Tagsüber liegt die kleine Siedlung verschlafen vor dem Reisenden. Kaum ein Mensch ist auf den Straßen, in den Werkstätten oder auf den fruchtbaren Feldern

DUAR AL'AGÛN IM SPIEL

In Duar al'Agûn zeigt sich ein scheinbar perfektes Zusammenspiel der Totenbeschwörungskunst mit dem Leben der Tulamiden – ein Beispiel, wie es nach Meinung der Bân Dharguni als Vorbild für das gesamte Diamantene Sultanat dienen sollte. Immer wieder werden Ränke und Verschwörungen der Totenbeschwörer aufgedeckt, deren Ziel die Etablierung des Diamantenen Totenreichs ist.

Wer in Wege der Pläne der Bân Dharguni gerät, endet meist als einer ihrer untoten Diener. Die Befreiung eines solchen Unglücklichen kann die Helden ebenso wie der Auftrag eines konkurrierenden Kultes in die Stadt führen. Doch besteht wenig Hoffnung, mit brachialen Methoden ans Ziel zu gelangen. Sinnvoller ist es, die Gesellschaft zu unterwandern. Dafür benötigt man Nerven aus Stahl, denn es droht die Entdeckung oder das Abrutschen in einen Pakt mit Dhargun. Um ihre Loyalität zu beweisen, werden Novizen häufig ausgesandt, um magische Utensilien zu beschaffen. Auch Schläge gegen Kulte 'falscher' Totengötter sind an der Tagesordnung. Selbst wenn es den Helden gelingt, den Bân Dharguni empfindliche Schläge zu versetzen, ist der Kult doch nur schwer zu erschüttern. Hierfür müsste der Avatar ihres dunklen Gottes selbst vernichtet werden. Dann brechen Höhlen und Kavernen zusammen, Gebeinkammern werden freigelegt und ein Großteil der Untoten vernichtet. Auf der Suche nach einem neuen Versteck für Dharguns Skelette bewegen sich die Überlebenden des Kultes angreifbar wie nie zuvor an der Oberfläche. Ob es ihnen gelingt, sich erneut zu verbergen, oder ob sie mitsamt ihrem Fokus vernichtet werden, liegt allein in der Hand der Helden.

zu erblicken. Über allem liegt der süßliche Geruch von Verwesung und es herrscht eine beunruhigende Stille. Es gibt nur wenige Hütten, in denen Bauern oder Diener leben, dafür Dutzende Paläste und Villen. Erst wenn die Sonne hinter dem Khômwall im Westen versinkt, erwacht die Stadt zum 'Leben'. Dann kommen die Untoten aus ihren Hallen und gehen an ihr Werk: Sie bestellen Felder, fertigen Waren oder bedienen ihre Herren.

Die Söhne Dharguns sind der Überzeugung, ihr finsterer Totengott verleihe ihnen allen die Unsterblichkeit, wenn sie ihm genug Opfer dargebracht haben. Für die Anhänger der Sekte 'Uthars Pfeile' aber ist die Existenz Duar al'Agûns schier unerträglich. Daher versuchen sie, die Stadt zu unterwandern und dem Treiben der Totenbeschwörer ein Ende zu bereiten. In der Stadt der Toten selbst sind sie ihnen aber nicht gewachsen: Lichtunempfindliche Knochengolems patrouillieren die Straßen am Tag und die unterirdischen Beschwörungs- und Schatzkammern werden von furchter-



regenden Wächtermumien geschützt, denen mit magischen Zeichen Feuerfestigkeit und besondere Kampfkraft eingehaucht wurde. Wie tief sich das unterirdische Duar al'Agûn mit seinen Sklavenspferchen, Knochenkammern und Ritualräumen erstreckt, weiß niemand.

Es wird gemunkelt, die Bân Dharguni seien im Besitz eines alten Zauber-Fokus der Magiermogule: ein grauen-erregendes Skelett, gänzlich gefertigt aus Knochenblei, das als Avatar des finsternen Gottes dient und die Totenbeschwörer bei ihren unheiligen Ritualen unterstützt.



DIE WÜSTE KHÔM

»Die Tulamiden nennen die riesige Wüste, die ihr Land von unserem Reich trennt, 'Khor', was nichts anderes bedeutet als Fels oder Sand. Kaum eine Bezeichnung könnte treffender sein, denn wo es dort keinen Sand gibt, da liegen riesige Geröllfelder. Die Kleinwüchsigen und die Alben behaupten, da habe einst ein riesiger Dschungel gestanden, doch der Goldene Drache soll ihn mitsamt seinen Bewohnern – schuppigen Echsenmenschen, wie sie heute noch in den Sümpfen des Horasiats zu finden sind – entrückt haben. Spinnerte Märchen, wenn ihr mich fragt. Dort gibt es nur Sand, Felsen und noch mehr Sand – und unzählige Trugbilder, die wohl der Ursprung des Dschungelmärchens sind. Wir haben etliche Männer und Frauen verloren, die in der sengenden Hitze verrückt geworden sind und einer flimmernden Illusion von Bäumen und Wasser nachrannten. Nein, Herr, es gibt keinen kurzen Weg nach Tulamidia. Dort kann nichts leben!«

—Bericht eines bosparanischen Erkundungstrupps in der Terra Deserta, 334 v.BF

Die Khôm ist ein unwirtlicher und gefährlicher Ort. Lange Zeit gilt sie selbst bei den Tulamiden, die immerhin einige Wasserstellen kennen, als kaum bewohnbar. Einzig einige halb wilde nomadische Stämme, die aus den härtesten Krieger Bastrabun al'Sheiks hervorgegangen sind, ziehen mit ihren Herden von Wasserloch zu Wasserloch. Noch immer verrichten sie ihren einstmals Bastrabun geschworenen Dienst: das verheerte Land zu bewachen und die Rückkehr der alten Echsen zu verhindern.

Vielorts stoßen ihre Späher auf die Hinterlassenschaften des alten Reichs von Zze'Tha, vor allem in der Umgebung des Wal-el-Khômchra. Die meisten Funden vernichten sie an Ort

und Stelle oder vergraben sie tief im Sand der Wüste, auf dass es nie wieder gefunden werden. Doch mancher Ort lässt sich nicht einfach zerstören oder vergraben. So bilden sich im Laufe der Zeit geheime Wächtergruppen, deren Stammesgebiete um verborgene Echsenorte liegen, die sie über Generationen hinweg gegen Eindringlinge schützen. Diese kommen mit Erstarben des Emirats Elem immer häufiger in die Wüste, um nach genau jenen Schätzen zu suchen, so dass im Verborgenen ein Krieg zwischen den Khôm-Stämmen und dem Emirat Elem entbrennt.

Als der Herrscher von Elem das Shadif mit Hilfe von Krakoniern von allen widerspenstigen Bewohnern räumen lässt, durchqueren die Flüchtlinge unter ihrem weisen Anführer Sarhidi ibn Nebahat im 'Zug der Zehntausend' die Wüste Khôm (siehe hierzu auch S. 113).

Nicht nur die Hitze und der Wassermangel machen die Durchquerung der Khôm zu einem gefährlichen Unterfangen. Hier, wo der Drachenkrieg am heftigsten tobte und Pyrdacor schließlich einen gewaltigen Landstrich in eine Globule schleuderte, lauert noch so manche übernatürliche Gefahr. Risse im Gefüge der Sphären erlauben es Kreaturen der Niederhöllen, sich auf Dere zu manifestieren. Schwachstellen zwischen den Globulen locken dürstende Wanderer in andere Welten.

Auch die Güldenländer suchen immer wieder einen Weg durch die Khôm, sei es auf der Suche nach der sagenhaften Stadt der Sonne ihres Gottes Brajanos, sei es, um einen neuen und vor allem kürzeren Weg nach Perricum oder ins Tulamidenreich zu finden. Doch Hitze, Wassermangel und nicht zuletzt die unnahbaren Wüstenstämme lassen ihre Bemühungen buchstäblich im Sande verlaufen.



SHAH AL'HAFIR – DER HERR DER WÜSTE

«Der beste Schutz vor einem Drachen ist ein Drache!»

—*Hor'kul al'Acha*, Anführer der Bruderschaft von Harmad

Um 800 v.BF gelang es einem Trupp verwegener Wüstenkrieger unter hohen Verlusten das Ei einer Kaiserdrachin aus deren Gelege im Raschtulswall zu rauben. Auf verschlungenen Wegen brachten sie es in die Berge des Wal-el-Khomchra im Herzen der unwirtlichen Khôm. Hier, an einem der letzten Purpurfeuer, brüteten sie das Drachenei aus.

300 Jahre später, zu Beginn der Dunklen Zeiten, ist der Kaiserdrache ausgewachsen und eine der größten Stützen der Bruderschaft im Kampf gegen Echsenkultisten und Anhänger Pyrdacors. Seinen Hort hat er in den höchsten Gipfeln des Wal-el-Khomchra, wo er über etliche Hinterlassenschaften des Gottdrachen aber auch Artefakte aus dem Besitz des Skrechim Ensharzaggesis aus der Frühzeit des Sultanats wacht. Unermüdlich zieht er seine Kreise über den Weiten der Wüste und kann wohl als bester Kenner der Region gelten. Dass er als Ei aus dem Gelege seiner Mutter geraubt wurde, ahnt er nicht. Vielmehr glaubt er, was ihm seine Erzieher erzählten: Sie hätten sein Ei in einem Tempel der alten Echsen entdeckt, vor deren Zugriff gerettet und ausgebrütet. Entsprechend groß sind sein Hass auf jene vermeintlichen Missetäter und das Vertrauen in seine Retter. Erst langsam, mit der Zunahme seiner Zauberkräfte, die ihm immer häufiger Einblicke in die Gedanken der Menschen verschaffen, beginnt der junge Kaiserdrache die Wahrheit zu ahnen.

DER ZUG DER КНОЧЕПЕЧСЕН

Um 400 v.BF flackern an verschiedenen Orten der Khôm Portale auf, die von den Zauberpriestern des entrückten Zhe Tha geschlagen werden, um einen Rückweg nach Dere zu finden. Obwohl die Übergänge keineswegs stabil und oftmals ein Weg ohne Rückkehr sind, brechen immer wieder Marus, Achaz und sogar eine Handvoll Mandraken und Leviathane aus ihnen hervor. Die Bruderschaft und ihre Verbündeten kämpfen zwar verblissen, doch gelingt es ihr nicht, die Echsenwesen zurück zu drängen. Zu klein ist die Zahl der Streiter, zu viele Orte und Geheimnisse müssen sie hüten und obendrein beginnen Flüchtlinge aus dem Shadif (siehe Seite 113) die Wüste zu durchwandern und benötigen Hilfe.

Darüber hinaus erhalten die vordringenden Echsen Hilfe aus verschiedenen Richtungen: Elemitische Kultisten stellen den Kontakt zu ihnen her und dienen als Verbindung nach Whajad und ins ferne H'Rabaal. Ein Versteck der Bruderschaft nach dem anderen wird angegriffen und belagert. Dennoch können die Wüstenkrieger, oftmals nur mit Hilfe Shah al'Hafirs, lange Zeit ihre Stellungen behaupten oder zumindest die bewahrten Schätze in Sicherheit bringen.

Schließlich entdecken die Echsenzauberer jedoch am Rande des Raschtulswalls ein Schlachtfeld des Drachenkriegs, auf dem sie beginnen, die Gerippe von Echsen und Drachen in einem

DIE BRUDERSCHAFT VON HARMAD

Die Bruderschaft von Harmad besteht aus den Nachkommen jener sechs mal sechs Krieger, die von Bastrabun al'Sheik auserwählt wurden, die Schätze der alten Echsenpriester und die gefährlichen Hinterlassenschaften Pyrdacors aufzuspüren und in den Tiefen der Khôm zu verbergen. Mit dem Niedergang des Diamantenen Sultanats und der Hinwendung Khunchoms zu den verbotenen Wegen der Echsen, wendet sich die Bruderschaft von ihren einstigen Förderern ab – und läutet damit ihren eigenen Niedergang ein. Nachschub und Unterstützung an Mensch und Material bleiben aus und führen dazu, dass Zufluchten und Festungen dem Ansturm der Echsenkultisten nicht mehr standhalten können. Schließlich entscheidet sich die Bruderschaft in die Verborgenheit zu gehen, die gehüteten Schätze zu verstecken und so gut es geht, gegen jeden Unbefugten zu verteidigen.

Shah al'Hafirs Verwendung im Spiel

Der Kaiserdrache kann während der gesamten Dunklen Zeiten in und um die Khomwüste auftauchen. Abenteurern mag er als Auftraggeber (wenn er auf der Spur eines Artefaktes ist, das aus den Händen von Menschen geborgen werden muss), aber auch als Konkurrent (auf der Jagd nach einem Schatz), oder als Gegner (für Elemiten, die die Rückkehr der Echsen aus Zhe Tha vorantreiben wollen) begegnen.

In den späteren Jahren der Dunklen Zeiten begegnet er den Menschen mit wesentlich größerem Misstrauen, ist aber für einen Kaiserdrachen immer noch überraschend umgänglich – was für manchen Potentaten Grund genug ist, Abenteurer auszuschicken, die Shah al'Hafirs Rat suchen oder ihn gar mit Geschenken als Verbündeten gewinnen sollen.

Magnum Opus der Nekromantie zu erheben. Um den untoten Wesen größere Stärke zu verleihen, benötigen sie ein ganz besonderes Paraphernalium: einen lebenden Kaiserdrachen. Mit Hilfe ihrer elemitischen Verbündeten gelingt es ihnen, Shah al'Hafir zu täuschen und in eine Falle zu locken. Sie schmieden den Drachen mit magischen Ketten an ihren Ritualort und lassen seine Lebenskraft und Magie quälend langsam in ihre gigantische Totenbeschwörung fließen. Um den warmblüterfreundlichen Wurm zu verhöhnen, foltern sie in seiner Gegenwart gefangene Mitglieder der Bruderschaft, die in ihrer Pein schließlich den Raub des Dracheneis preisgeben.

Immer mehr untote Echsenwesen werden erhoben und einige gelangen sogar bis in den fruchtbaren Balash. Die hiesigen Satrapen sind von den Wesen aus der Wüste sehr beunru-



higt und entsenden einige tapfere Streiter in die Khôm. Dort treffen sie auf einige Krieger der Bruderschaft von Harmad, die ausgesendet werden, als immer mehr Knochenechsen den Hort im Wal-el-Khomchra berennen und Shah al'Hafir verschwunden bleibt. Gemeinsam gilt es nun, die Herkunft der Wesen und den Verbleib des Kaiserdrachen zu erkunden. Schließlich entdeckt die kleine Gruppe den Ritualort und kann den Drachen befreien. Voll ungezügelter Wut fällt Shah al'Hafir über die Echsenpriester her und vernichtet sie. In einem letzten Akt der Dankbarkeit gegenüber seinen Befreiern hilft er, das Heer der Knochenechsen in einer Anrufung des Erzes im Gestein versinken zu lassen. Danach jedoch kündigt

er seine Freundschaft zur Bruderschaft von Harmad, bringt seinen Hort im Wal-el-Khomchra zum Einsturz und verlässt die Khom auf der Suche nach seiner wahren Herkunft. Erst viele Jahre später, gegen Ende der Dunklen Zeiten, in denen er mal hier, mal da in den Gebirgen um die Khom auftaucht, um sich mit Drachinnen zu paaren, Schätze zu rauben oder finstere Kulte auszuheben, lässt er sich schließlich am Westrand der Khom in den Gipfeln der Aeterni nieder, um den wieder erstarkenden Bosparanern den Weg in die Wüste und zu ihren Geheimnissen zu versperren. Sein Name wird über die Jahrhunderte hinweg verschliffen und schließlich zu Shafir, dem Herrn von Khomblick.

KONTAKTE INS RIESLAND

»Wir hatten schon nicht mehr damit gerechnet, dass die Schwarze Rose von ihrer Fahrt zurückkehren würde. Vor mehr als drei Jahren war die stolze Zedrakke gen Rakshazastan in See gestochen. Die Kolonien rund um Ribukan hatten sich gut entwickelt, wenn man vom aufrührerischen Shahana absieht, so dass sich eine Überfahrt trotz aller Gefahren lohnte. Die Siedler drangen immer tiefer in das Land vor und sicherten sich die begehrten Rohstoffe und Handelsgüter (...) Bei ihrer Rückkehr war die Schwarze Rose mit Schattensteinen, Vizrangyi und Sulphur beladen. Schwarze Vulkanschräte und unterirdische Dusterwürmer hatten die Siedlung Ribukan bedroht, das war der Grund der verzögerten Rückfahrt. Das Bordbuch und die angefertigten Karten ließen wir sogleich in die Kartensammlung bringen (...).«

—Assaf ibn Abdullah, Hafenmeister zu Khunchom, um 300 v.BF

Tulamidische Seefahrer und Gelehrte glauben, einem überlieferten Schöpfungsmythos folgend, an ein inneres und ein äußeres Meer. Das Perlenmeer ist demzufolge von einem Landring umgeben, dessen Westen das Land der ersten Sonne bildet. Viele Entdeckungen sollen diese Theorie bestätigen: Bereits um 1200 v.BF war es zaubermächtigen tulamidischen Seefahrern gelungen – von Djinnen der Luft und des Wassers geleitet – Marustan zu umsegeln und die Küste Rakshazastans, des Rieslandes, zu erreichen. Die ersten Kolonien entstanden in den folgenden Jahrhunderten, so die Festung **Ribukan** am Nebelmeer, das bald von Rebellen bevölkerte **Shahana** und die prosperierenden Siedlungen **Yal-Kharibet** und **Yal-Mordai**. Der Diamantene Sultan Kharibet I. verhandelte und verbündete sich wegen seinen Städtegründungen lange vor den Dunklen Zeiten gar mit dem riesländischen Drachenkaiser Thufir vom Djer Mussa. Auch zu einem Reich namens **Unlon** bestanden bereits seit ca. 900 v.BF Handelskontakte.

Auch wenn während der Dunklen Zeiten der Höhepunkt der maritimen Dominanz des Diamantenen Sultanats bereits überschritten ist und der Kontakt mit den Siedlungen im Riesland immer spärlicher wird (bis er zum Ende hin völlig abreißt), brechen immer noch einzelne Expeditionsflotten

über das Perlenmeer zu den Kolonien auf, meist als Machtdemonstration eines Diamantenen Sultans. Ihre wertvollen Erkenntnisse lagern – aufgezeichnet in den versiegelten Bordbüchern der Fahrten und kunstvoll gefertigten und verschlüsselten Karten – in der Khunchomer Kartensammlung, während die Schätze des fernen Landes in den Palästen und Gärten des Diamantenen Sultans zu Khunchom aufbewahrt werden. Neben exotischen Pflanzen und Tieren ist vor allem

Der verschollene Entdecker

Dscheffar ibn Amar ist ein berühmter und wagemutiger Seefahrer, der viele Inseln und Länder jenseits Marustans entdeckt hat. In den Dunklen Zeiten führt ihn ein mysteriöser Traum zu den Zauberweibern auf der Elburischen Halbinsel. Nachdem die Satutöchter erkennen, dass es sich bei Dscheffars Träumen um Botschaften von Chahhiban, der versunkenen Riesin, handelt, helfen sie dem Seefahrer bei der Deutung der Visionen. Überhastet sticht Dscheffar kurz darauf in See und wird nie mehr gesehen. Einige Seefahrer berichten später, dass sie die tief im Wasser liegende Zedrakke Dscheffars mit Kurs aufs Riesland gesichtet haben. Ein Affront, gehört Dscheffar doch keiner Seefahrerdynastie an, die das Privileg Khunchoms besitzt, die Segel Richtung Riesland setzen zu dürfen.

Der Diamantene Sultan setzt sogleich eine Belohnung auf den Kopf des Kapitäns aus. Es wird gemunkelt, dass eine aufgeregte Delegation Elems (hinter der letztlich Wahjad steht) den Diamantenen Sultan sogar dazu drängt, dem abtrünnigen Seefahrer nachzusegeln. Auch das Handelshaus, unter dessen Flagge Dscheffar zur See fuhr, macht sich Sorgen: Sollte Dscheffar nicht gefunden und dadurch bewiesen werden, dass er gar nicht in Richtung Riesland aufgebrochen ist, droht dem Handelshaus, für die Taten seines Seefahrers zur Rechenschaft gezogen zu werden.



das wasserfeste, schwarze Holz des *Vizrangyi*-Baumes bei den Mudramulim beliebt, da es sich gut für die Herstellung von magischen Artefakten eignet. Während den Dunklen Zeiten erhalten insgesamt dreizehn Seefahrdynastien das Privileg, im Namen des Diamantenen Sultanats ins Riesland zu segeln, wobei sich alle auf eine Abstammung von der legendären *Feruschan Rohalsunya* berufen, die Rakshazastan entdeckt haben soll. Wer dieses hoheitliche Privileg nicht besitzt, dem ist es unter Androhung der Todesstrafe verboten, die fremden Lande anzusteuern – doch der vermeintliche Reichtum ist so groß, dass es dennoch immer wieder tapfere Seefahrer wagen, den fernen Kontinent anzusteuern.

Doch nicht nur über den Seeweg pflegen die Tulamiden Kontakt ins Riesland. Die *Treppe von Amhas* in Elem führt als Dunkle Pforte direkt in die Stadt **Amhas**, die am riesländischen Totenwasser liegt. Dieser verborgene Weg wird von den Kophtanim eifersüchtig gehütet und es heißt, dass sie ihn häufig benutzen,

um finsternes magisches Wissen aus dem Riesland zu gewinnen. Gegen Ende der Dunklen Zeiten benutzen einige Krakonier die Treppe von Amhas, um das im Riesland vermutete **Marhynia** zu erreichen, doch kurz darauf geht der Schlüssel verloren.

»Als die stolzen Kinder A'Dawatus die dunklen Fluten bezwangen, die große Steppe eroberten und die niederträchtigen Marhys vertrieben, beschritt Amul Bel'Andra Rakshazastan und überwand während seiner 66 Heldentaten 66 Schrecken der Ifritim. Fortan herrschten er, seine Emire, Mogule und Satrapen über die grünhaarigen Parhnias, die in den Wäldern lebenden Rakshazas und die befellten Oghas, befand sich im Krieg mit den giftigen Naghas und zaubermächtigen Rorkhas, und war doch dem Diamantenen Sultan im glanzvollen Khunchom Untertan. Eines Tages (...)

— Aus dem Märchen Der diamantene Skorpion, Beginn der Dunklen Zeiten

KHUNPSHOM – DIE DIAMANTENSTADT

Einwohner: um 50.000; während der Thronkämpfe der Interregna stark nach unten schwankend

Herrschaft/Politik: Sitz des Diamantenen Sultans; die Stadt selbst wird von einem Großwesir verwaltet, der über sechs Wesire und ein Heer von Beamten gebietet

Garnison: während der Regierungszeit dynastischer Sultane groß bis sehr groß (Diamantengarde, Streitwagenlenker, Kataphrakten, Kriegselefantenreiterei); in den Interregna klein bis ansehnlich

Tempel: Feqz, Atvarya, Radscha Uschtamar, Rahandra, Umm Ghulshach, Al'Mahmoud, dutzende andere Tempel; vor allem während der Interregna diverse andere Kulte wie Ras'ar'Ragh oder Levschu, die für kurze Zeit zur 'Staatsreligion' aufsteigen und genauso schnell wieder in Bann und/oder Vergessenheit geraten

Stadtgott: Feqz

Besonderheiten: die Diamantene Stadt (Sitz des Sultans), Schule der Mudramulim vom Drachenei zu Yash'Hualay, Quellen des Lebens, große altehsische Ruinenfelder

Stimmung in der Stadt: während der dynastischen Phasen starkes Bewusstsein, der 'Nabel der Welt' zu sein; in den Interregna hingegen ein überwältigendes Ohnmachtsgefühl und der Wunsch nach der 'guten, alten Zeit'

DAS SULTANAT KHUNPSHOM IM WANDEL DER ZEIT

»Um die Entwicklung Khunchoms zu verstehen, muss man die Geschichte ihrer Herrscher kennen. Kaum eine andere Stadt wurde so von ihren Machthabern geprägt wie der Sitz der Diamantenen Sultane.«

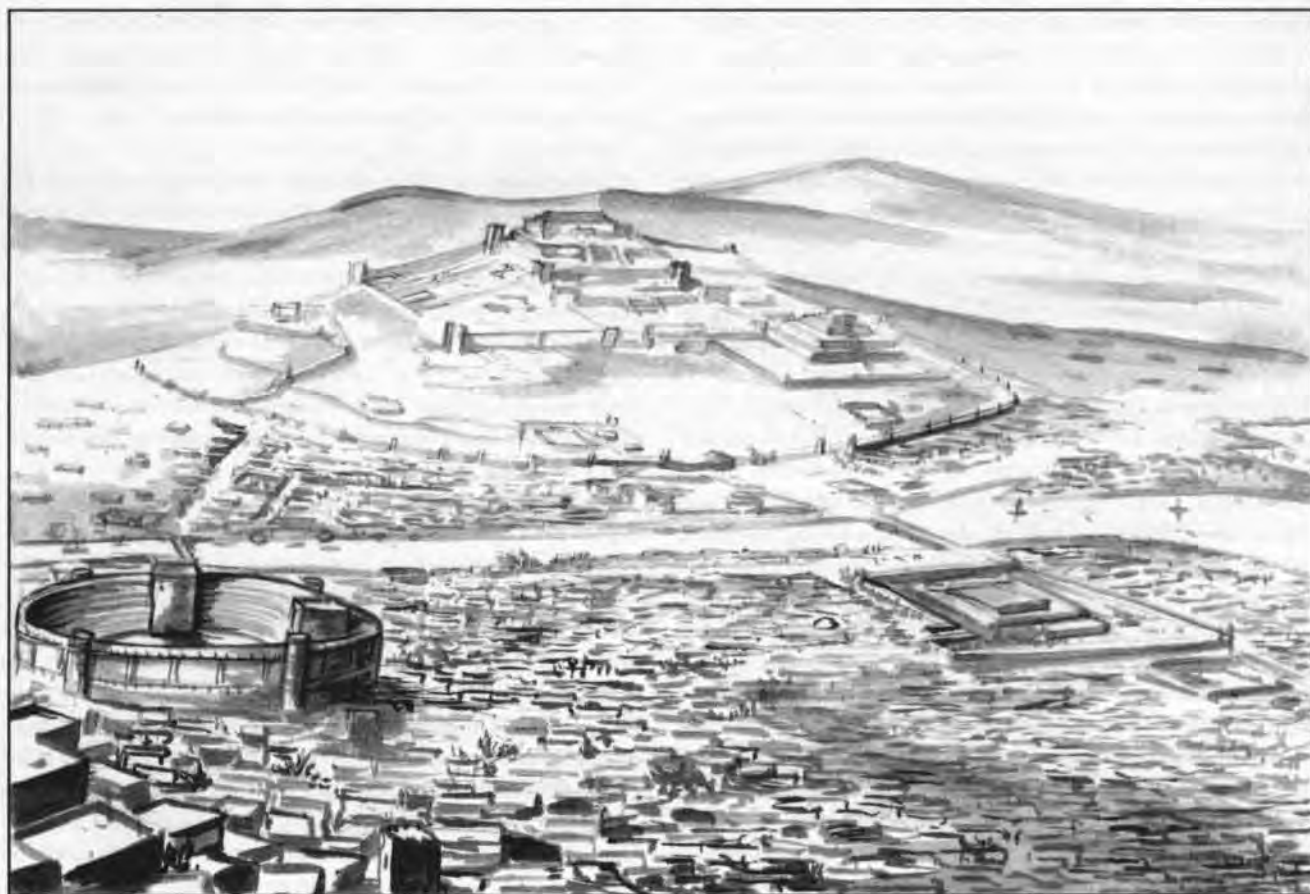
— Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali, um 300 v.BF

Seit den Tagen Bastrabuns herrschen die Sultane der Tulamiden von Khunchom aus über die ihnen bekannte Welt. Der Diamantene Thron und das riesenhafte Krönungsjuwel Sulman al'Nassoris befinden sich hier und sind nicht nur Insignien der Macht, sondern regelrechte Legitimation: Wer sie erringt, ist Herr eines Weltreichs.

Doch die vordringenden Bosparaner brachten das Diamantene Sultanat ins Wanken. Ganze Provinzen, wie das Emirat Oron mussten schon vor den Dunklen Zeiten kampflos aufgegeben werden. Andere, wie das Emirat Elem, schlugen Kapital aus den Geschehnissen und erlangen so im Laufe der Dunklen Zeiten ihre Unabhängigkeit.

DIE III. DYNASTIE (642–415 v.BF)

Zu Beginn der Dunklen Zeiten beherrschen die Diamantenen Sultane der III. Dynastie die Tulamidenlande. Sie ziehen sich immer mehr aus der Öffentlichkeit zurück und halten sich vornehmlich in den großen Palastanlagen Khunchoms auf. Hier führen sie ein dekadentes Leben, fern der Probleme ihres Reichs. Nur selten zeigen sie sich dem Volk und mancherlei Gerücht rankt sich um ihr Treiben. Von altehsischen Kulturen, Menschenopfern und finsterner Zauberei, aber auch von wundersamem Dschinnenwerk wird immer wieder gemunkelt. Hinter den Palastmauern führen die Prinzen blutige Machtkämpfe um die Rangfolge untereinander oder gar gegen den amtierenden Sultan selbst. Kaum ein Herrscher der III. Dynastie regiert länger als ein paar Jahre, bevor ihn Dolch, Gift oder Zauberei dahin rafft – und keiner weiß zu sagen, ob der derzeitige Sultan tatsächlich derjenige ist, der vor wenigen Jahren gekrönt wurde. Begünstigt wird die Situation durch das Hofzeremoniell, das die Sultane als gottähnlich von den Menschen trennt. Bei öffentlichen Anlässen zeigen sie sich stets verschleiert oder hinter starren Gesichtsmasken verborgen. Der direkte



Blick ins Antlitz des Herrschers ist verboten. Häufig werden Vorgänger aus den Chroniken gestrichen und ihre Regierungszeit der eigenen zugeschlagen. Mancher Thronräuber regiert auch unter dem Namen seines Vorgängers weiter, um gar nicht erst Zweifel an der Rechtmäßigkeit seiner Herrschaft aufkommen zu lassen.

Erst *Sheranbil V. al'Shahr*, 'der Herrscher', schafft es, sich – unnatürlich – lange auf dem Thron zu halten. In seiner 94-jährigen Herrschaft häufen sich Gerüchte und Spekulationen: So soll er alljährlich in einen alten Zauberkessel der Echsen steigen oder das Blut von sieben ausgewählten Jungfrauen trinken, um sich zu verjüngen. Manche äußern die Vermutung, es gebe gar keinen Sheranbil V., sondern ein Geschlecht der Khunchomer Großwesire habe den echten Sultan ermordet und regiere an seiner statt. Andere wiederum glauben gar, ein Dschinn oder Ifrit in Menschengestalt sitze auf dem Thron. Mit der Zeit aber gewöhnen sich die Khunchomer an ihren scheinbar 'unsterblichen' Herrscher, und so überrascht es sie umso mehr, als er **415 v.BF** plötzlich verstirbt. Sheranbil hinterlässt zahllose Kinder und Kindeskinder, jedoch keinen letzten Willen, in dem er einen Nachfolger bestimmt. Trotz seines langen Lebens und seiner zahlreichen Liebschaften mit Adligen, Dienerinnen und Sklavinnen hat Sheranbil V. niemals geheiratet und keinen Erben bestimmt.

DIE SULTANE DER III. DYNASTIE (IN DEN DUNKLEN ZEITEN)

Die hier genannten Herrscher sind diejenigen, deren Existenz sich in den Chroniken der Tulamiden nachweisen lässt. Wieviele Sultane tatsächlich während der III. Dynastie geherrscht haben, bleibt allein Ihrer Spielrunde überlassen.

- ☛ 585–560 v.BF: Hailif ibn Sinhedri
- ☛ 560–543 v.BF: Khorim ibn Hailif
- ☛ 543–536 v.BF: Erkhaban ibn Hailif
- ☛ 535–509 v.BF: Alef-Faizal
- ☛ 509–415 v.BF: Sheranbil V. al'Shahr

DIE ZEIT DER HUNDERT SULTANE (415–304 v.BF)

»Macht korrumptiert!«

— Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes,
Rashman Ali, um 300 v.BF

Unter Sheranbils Nachkommen und allen, die sich zum Herrschen berufen fühlen, entbrennt, kaum dass der Leichnam des Sultans einbalsamiert und bestattet ist, ein heftiger Kampf um den Diamantenen Thron. Die Anwärter reißen Khunchom



und das ganze Sultanat für die folgenden 111 Jahre in einen Strudel der Gewalt. Anfangs beschränkt sich der Konflikt noch auf das Palastviertel, die 'Erben' streiten aber schon lange nicht mehr nur mit Intrige und Meuchelei, sondern offen mit Feuer und dem Säbel. Mitunter erleuchten sogar die Feuer brennender Palästeile den Himmel über der Stadt. Schließlich breitet sich der Konflikt der kämpfenden Prätendenten auf die restlichen Viertel und Teile der umliegenden Sultanate aus: Mit Gold, Versprechungen und Erpressung versuchen sie, Verbündete gegen ihre Kontrahenten zu gewinnen. Schnell bilden sich Gefolgschaften, häufig kommt es zu gewalttätigen Auseinandersetzungen. Angehörige des Gegners werden verschleppt und in die Sklaverei verkauft, um Druck auszuüben oder den Kampfeswillen zu brechen.

Besonders heftig umworben werden die Mudramulim der Drachenei-Schule. Im Tausch gegen einige Schätze des legendären Bastrabun, der alten Echsen, Sulman al'Nassoris oder der Magiermogule, die in den Kammern und Gewölben des Palastes lagern, lassen sie sich gern dazu bewegen, sich für die eine oder andere Seite einzusetzen. Dadurch entbrennt auch unter ihnen ein Kampf um Macht, Geheimnisse und Zauberdinge: Auf fliegenden Teppichen löschen sie sich über den Dächern Khunchoms in magischen Gefechten gegenseitig mit Blitz und Flammenschlag aus und lassen Dschinne und Ifritim für sich streiten.

Alle Nachkommen Rashtul al'Sheiks, selbst wenn sie nichts von ihrer Abstammung wissen oder versuchen, sich aus dem Kampf herauszuhalten, sind sich in diesen Zeiten ihres Lebens nicht mehr sicher. Immerhin könnte jeder Anspruch auf den Thron erheben.

Auch die Wesire Khunchoms und die Stammesfürsten des Umlandes, ja selbst die Potentaten des fernen Elem mischen sich in die Konflikte ein – viele von ihnen können ebenfalls auf stolze Ahnenlinien bis zu einem Sultan vergangener Tage zurückblicken und sich darauf berufen. Immer wieder gelingt es einzelnen Prätendenten, den Thron durch Bündnisse, List oder brutale Gewalt an sich zu reißen, doch niemandem ist es vergönnt, ihn für länger als ein Jahr zu behalten. Das führt dazu, dass die Epoche als 'Zeit der hundert Sultane' in die Geschichte Khunchoms eingeht.

Für die Stadt bedeutet das Interregnum ein ständiges Auf und Ab. Auf kurze Phasen heftiger Kämpfe folgen Wochen und Monate oder selten einmal Jahre relativer Ruhe, in denen der jeweilige Potentat danach trachtet, seine Position zu festigen, während andere fern der Stadt oder im Verborgenen Bündnisse schmieden oder erneuern und Intrigen vorbereiten. Die einzelnen Machthaber wirken dabei ganz unterschiedlich auf Khunchom ein. Einige versuchen, durch Waffengewalt und Repressalien die Kontrolle zu behalten, andere lassen die Zügel locker, um sich ihre Untertanen durch Vergünstigungen und umfassende Zugeständnisse gewogen zu machen.

Allen Sultanen in dieser Zeit gemein ist der Wille, sich vom jeweiligen Vorgänger deutlich abzuheben: Beinahe jährlich wechselt die offizielle Staatsreligion, was sich im Bau und Ab-

riss von Tempeln und dem Erblühen und Vergehen von religiösen Strömungen niederschlägt. Das Hofzeremoniell wird immer wieder geändert. Auch Abgaben, Gesetze und Steuern sind vom ständigen Wandel betroffen.

Die unsicheren Zustände des Interregnums lassen die Khunchomer der Stadt scharenweise den Rücken kehren und ins Umland abwandern. Am Ende hat die Stadt kaum mehr die Hälfte ihrer ursprünglichen Bevölkerung. Ganze Straßenzüge und Viertel verwaisten und werden gar vom Sumpf verschluckt.

DIE SULTANE DES INTERREGNUMS

Von offizieller Seite werden die einzelnen Sultane und ihr Wirken nicht näher festgelegt. Das gibt Ihnen als Spielleiter die Möglichkeit, sich Herrscher nach eigenen Wünschen und Bedürfnissen auszudenken. Auch ein Held kann sich in den Wirrnissen durch geschicktes Agieren für einige Zeit zum Sultan auf den Diamantenen Thron schwingen. Doch auch wenn er nominell Sultan aller Tulamiden ist, scheren sich in dieser Zeit nur wenige Provinzen um den Herrscher in Khunchom, sodass sich sein Einflussbereich hauptsächlich auf die Stadt selbst und das direkte Umland erstreckt.

DIE IV. DYNASTIE (304–255 v.BF)

Nach über einem Jahrhundert sind die verbliebenen Khunchomer der Kämpfe müde und die Stadt ist allzu stark geschwächt. Diese Gelegenheit nutzt der Sultan von Al'Gûriya, *Mustafa ibn Abu Nuwas*, um sich das Reich untertan zu machen. Mit seinen Kriegerern erobert er 308–304 v.BF zunächst das Sultanat Khunchom und schließlich die Stadt selbst. Während er sich zum Diamantenen Sultan erhebt und damit die 'Gorische Dynastie' begründet, lässt er zugleich einen jeden hinrichten, der irgendeinen Anspruch auf den Thron anmelden könnte. Sein Wirken in der Stadt ist allerdings eher gering, da er häufig mit seinem Heer auf Kriegszug ist, um aufsässige Potentaten und Provinzen zu befrieden. Seine Tochter *Nahe-ma saba Mustafa* setzt seine straffe Politik nach Mustafas Tod fort. Dadurch erholt sich Khunchom in der IV. Dynastie zusehends. Endlich treffen wieder vermehrt Tribute und Steuern ein. Mit dem Reichtum kommt wieder Leben in die Stadt: ehemalige Einwohner kehren zurück oder neue ziehen in die Stadt, verfallene Viertel und versunkene Paläste werden neu errichtet oder wieder hergestellt.

Gefährliche Ränke der alten echsischen Feinde bereiten der IV. Dynastie jedoch nach nur zwei Generationen ein Ende. Eine gewaltige Flutwelle rollt über Khunchom hinweg und zerstört große Teile der Stadt. Nur einigen tapferen Helden ist es zu verdanken, dass die Katastrophe nicht noch schlimmer ausfällt und die wichtigsten Schätze der Vergangenheit gerettet werden können.



DIE SULTANE DER IV. DYNASTIE

- 304–270 v.BF: Mustafa ibn Abu Nuwas
- 70–255 v.BF: Nahema saba Mustafa

DER PREIS DES INTERREGNUMS

Die Kämpfe und Wirrnisse des ersten Interregnums fordern ihren höchsten Preis erst in der Zeit der IV. Dynastie. Bis zur Ägide Sheranbils V. werden alljährlich komplizierte Rituale vollzogen, um den Bannzauber Bastrabuns aufrecht und wirksam zu halten. Zwar geschieht dies auch während der Kämpfe anfangs noch unregelmäßig, später aber schließlich gar nicht mehr. Letztlich geht mit dem Konflikt unter den Mudramulim sogar das nötige Wissen um die Durchführung des Rituals verloren und die Bannzauber verlieren nach und nach ihre Wirkung.

Indes kehren unbemerkt Echsenwesen von Marustan in die Sümpfe des Deltas und die Ruinen von Yash'Hualay zurück, wo sie einen Schlag gegen die verhassten Warmblüter vorbereiten. Schließlich entfesseln 255 v.BF sechs Kristallomanten die Urgewalten des Mhanadi, um die Menschenstadt in einer Flut hinzuzufügen. Als erstes Anzeichen der bevorstehenden Katastrophe weicht das Wasser des Flusses wie eine Schlange, die sich zum Schlag bereit macht, aus dem Delta zurück. Die Menschen schieben die ungewöhnliche Trockenheit zunächst auf eine Dürre am Oberlauf und ahnen nicht, was bald passieren soll.

Erst, als von Temphis Berichte über ungewöhnlich starke Regenfälle eintreffen, schicken die Khunchomer einige Abenteurer in die Sümpfe, um die Ursache für das Weichen des Wassers zu finden. Dort werden sie auf das Treiben der Echsen aufmerksam. Während eine gewaltige Flutwelle den Mhanadi herabragt, kämpfen sich die Helden durch echsische Streiter und Zaubermeister. Auf dem Höhepunkt des kristallomantischen Rituals treffen sie im Tempel der Charyb'Izz ein. Was ihnen dort entgegen tritt, kann nur vermutet werden. Später heißt es, sie seien dort auf den geknechteten Geist des Flusses getroffen, andere Geschichten berichten von einem dämonischen Monstrum aus den Urgründen der Zeit. Wie es den Helden gelingt, das Ritual im letzten Moment aufzuhalten, unterscheidet sich von Erzählung zu Erzählung. So sollen sie die Lanze Rashtul al'Sheiks in den Sümpfen entdecken und damit den Hohepriester der Echsen fällen, der ein leibhaftiger Leviatan sein soll. Aber auch von Bastrabuns mondsilberner Hand, mit der die Helden den Bannzauber erneuern konnten, munkelt man.

Obwohl das Schlimmste verhindert werden kann, fordert die Flut einen hohen Preis: Der Diamantene Mhanadi überrollt das Palastviertel Khunchoms. Tagelang sind die Wasser des Flusses von Leichen bedeckt, Seuchen und Hungersnöte brechen aus. Unter den Opfern ist die Diamantene Sultana Nahema, die mitsamt ihrer Kinder von der Flutwelle hinweggerissen sein soll. Ganze Teile der Stadt sind in Wasser und Schlamm versunken. Als der Mhanadi sich schließlich beruhigt, hat er seinen Lauf völlig geändert. Ein neu entstandener Flussarm fließt nun mitten durch die Stadt. Seine Wasser sind tiefgrün und so erhält er den Namen 'Grüner Mhanadi'. Nicht verstummen wollen in der Folge außerdem Gerüchte, die auf eine Verwicklung Elems bei der Herbeiführung der Katastrophe hindeuten.

DIE V. DYNASTIE UND DAS ZWEITE INTERREGNUM (255–17 v.BF)

Aus der Flutkatastrophe erhebt sich binnen weniger Tage ein neuer Sultan: *Yadail*, der Hohepriester Atvaryas, übernimmt die Herrschaft über Khunchom. Er predigt voller Inbrunst die Abkehr von den Verfehlungen der letzten 170 Jahre und die Rückkehr zu den alten Riten der Diamantenen Sultane. Die Flut deutet Yadail als eine von den Göttern gesandte Strafe, da die Khunchomer sich von ihrer Tradition abwandten. Die Worte und Taten des Hohepriester, vor allem aber seine heilende Gabe, treffen auf Begeisterung im Volk. Endlich erlässt wieder ein Gottgleicher, wie man ihn zuletzt in Sheranbil V. sah, Anordnungen und Befehle. Schon bald wird seine edle Abstammung von Rashtul al'Sheik festgestellt. Ohne einen Tropfen Blut zu vergießen – angeblich auch durch Hilfe einiger Getreuer, die jede Opposition beseitigen –, besteigt *Yadail al'Musaf* ('der Verkünder') den Thron der Diamantenen Sultane. In seiner langen und friedlichen Regierungszeit blüht Khunchom erneut auf. Yadail besinnt sich auf die Traditionen, führt das Hofzeremoniell Sulman al'Nassoris wieder ein und beginnt den Wiederaufbau des Diamantenen Palasts. Sein Sohn *Kalkarib ibn Yadail* setzt diese Politik fort. Neben der Verehrung Atvaryas findet vor allem der Kult um den Regenbringer Rahandra viele neue Anhänger in der leidgeprüften Stadt.

Doch die Regierungszeit der friedlichen Sultane findet abermals ein jähes Ende. Geschickte Mörder, angeblich von Elem gedungen, dringen 190 v.BF in die nur schlecht gesicherte Palastanlage ein und ermorden Kalkarib. Zugleich werden seine Söhne und Töchter in alle Himmelsrichtungen verschleppt oder getötet. Das tulamidische Reich stürzt erneut für 70 Jahre in ein Interregnum voll blutiger Machtkämpfe und kurzen Zeiten der Blüte.

Erst 113 v.BF, als im fernen Bosparan die Dunklen Zeiten längst vorüber und die Truppen des Horaskaisers wieder auf dem Vormarsch sind, soll es *Bheraimi ibn Shahr*, einem Urenkel Kalkaribs, gelingen, die Macht im Diamantenen Sultanat an sich zu bringen und zu festigen.



DIE SULTANE DER V. DYNASTIE

- ☛ 255–212 v.BF: Yadail al'Musaf
- ☛ 212–190 v.BF: Kalkarib ibn Yadail
- ☛ 190–113 v.BF: II. Interregnum
- ☛ 113–52 v.BF: Bheraimi ibn Shahr
- ☛ 52–17 v.BF: Najara ibn Bheraimi

Auch im zweiten Interregnum gibt es eine große Zahl von Potentaten, die für kurze Zeit den Thron Khunchoms bestiegen, doch keinem gelingt es, ihn länger zu behalten.

DIE STADT

VERWALTUNG

»O Sahib! Du Sohn der Einfalt glaubst, der Sultan verwalte die Stadt? Wie könnten wir unwürdige Sterbliche ihn, der göttergleich ist, mit der Beseitigung des Unrats oder den Preisen für ein Chenica Korn belästigen? Nein, mein Freund, Khunchom wird vom Großwesir, dem Pascha al'Kebir, verwaltet. Er ist die emsige Ameise, die all den Kot der Welt vom großen Sultan fernhält und sein weises Wort an uns Unwürdige weiter gibt. Ihm unterstehen die sechs Wesire für Rechtspruch, Marktverwaltung, Hafen, Bettelvolk, Stadtwache und Versorgung. Sie alle sind für ihren Langmut und ihre Volksnähe bekannt – die umso größer sind, je mehr Münzen in ihren Beuteln klingeln.«

—gehört auf dem großen Bazaar, um 500 v.BF

»Die Zeiten sind schlecht, mein Freund. Die Kinder des Sultans streiten den Jungen des Mungo gleich um den Thron und alle paar Wochen gewinnt ein anderer die Überhand. Jeder von ihnen meint, er müsse die Dinge anders regeln als sein Vorgänger. Man weiß schon gar nicht mehr, an welchen Wesir man sich überhaupt noch wenden soll. Und was dir der eine sagt, das sagt der nächste garantiert anders. Gestern erst haben sie den Wasserhändler Alidak abgeholt, weil er seine Marktgebühren nicht entrichtet haben soll. Alle Beteuerungen und selbst das große Abgabesiegel, das er vorzeigte, nutzten ihm nichts. Die Wachen warfen ihm Hochverrat vor, da er das Siegel des falschen Sultans als rechtmäßig ausgegeben hätte! Weiser Feqz, wie soll man in solchen Zeiten nur vernünftig Handel treiben?«

—gehört auf dem großen Bazaar, um 350 v.BF

»Setz dich, mein Freund und lass dir berichten! Gestern besuchte Sultan Mustafa persönlich den Bazaar! Groß war da die Stille, und spürbar das Zittern, als alle sich zu Boden warfen, um das Antlitz des Mächtigen nicht mit ihren Blicken zu besudeln! Doch der Göttergleiche befahl, wir sollten uns wieder erheben, da er die Arbeit seiner Untertanen mit eigenen Augen betrachten wolle. Groß war da auch das Jammern und Wehklagen, als die Händler auf wunden Knien zu ihm hin krochen und ihre säumigen Abgaben gleich doppelt zahlten. Der feiste Rashibel, der den großen Sultan wimmernd darum anflehte, ihn nicht mit Blitzen des Zorns zu erschlagen, war schon ein erhebender Anblick!«

—gehört auf dem großen Bazaar, um 280 v.BF

»Atvarya möge eure lausigen Finger verdorren und eure Mannbarkeit verfaulen lassen, ihr elenden Diebe! Ach Sahib, was ist nur aus den Zeiten von einst geschehen, als der große Sultan Mustafa sich für die Sorgen des Volks interessierte und seine Wachen die Langfinger das Fürchten lehrten?«

—gehört auf dem großen Bazaar, um 230 v.BF

Obwohl die Diamantenen Sultane in Khunchom residieren, mischen sie sich nur selten in die Verwaltung der Stadt ein. Diese obliegt dem Großwesir *Pascha al'Kebir*, den der Sultan ernannt, seinen sechs Wesiren und einem ganzen Heer aus Beamten und Würdenträgern. Deren Zahl ist nach mehr als einem Jahrtausend der Ernennungen gewaltig: Der *Brunnenmeister* überwacht beispielsweise die Trinkwasseranlagen, der *Sklavenmeister* hat die Oberherrschaft über den großen Sklavenmarkt. Daneben tummelt sich eine große Zahl Würdenträger, deren Aufgabengebiete sehr speziell sind, wie der *Aufscher der Maße*, der beispielsweise die Einheitengröße der Getreidemengen auf dem Bazaar kontrolliert. Außerdem gibt es Ämter, deren Obliegenheit sich inzwischen völlig geändert hat: Der *Gardemeister der Straußenreiterei* – einst Leiter einer kurz nach ihrer Einführung wieder aufgelösten berittenen Stadtwache – hat nun dafür Sorge zu tragen, dass die Bäume der Stadt stets gleichmäßig beschnitten werden. Natürlich ist ein jeder von ihnen eine wichtige Person, von deren Aufgabe die Zukunft und das Weiterbestehen der Stadt, wenn nicht gar des ganzen Reichs abhängen. Der Khunchomer indes nimmt es mit Gelassenheit. Jedem, der das Siegel eines Wesirs als Legitimation seines Amtes vorweist, wird er mit gebührendem Respekt begegnen. Schließlich kann man nie wissen, ob der wichtigsterische Beamte nicht einen Verwandten oder Gönner in einflussreicher Position kennt, der einem die Marktlizenz entzieht oder einen womöglich gleich ganz enteignen lässt. Auch wenn es den Anschein hat, jedes Amt sei hoch begehrt, so gibt es Posten, für die sich nur schwer jemand findet, weil jeder Beamte persönlich mit Besitz und Leben für die Durchführung seiner Aufgabe haftet. Aus diesem Grund haben die Wesire vor allem Probleme dabei, Ämter wie das des *Sahib al'Angra*, des städtischen Feuermeisters, zu besetzen: In den engen Gassen der Stadt ist es nahezu unmöglich, den Ausbruch verheerender Brände zu verhindern oder Feuer schnell unter Kontrolle zu bringen. Vor allem unbedarften Neuankömmlingen versucht man darum, solche Posten mit blumigen Worten schmackhaft zu machen.

STADTBILD

»Sahib, wenn du die Perle des Mhanadi in ihrer ganzen Pracht erblicken willst, so nähere dich ihr im Morgengrauen. Dann, wenn sich im Lichte der ersten Sonne die Nebel aus dem dunklen Grün des Deltas heben, wirst du verstehen, warum die göttergleichen Sultane hier ihre Paläste errichteten. Verborgenen im Dunst sind dann die elenden Lehmhütten und der Dreck der einfachen Menschen, während sich die hehren Kuppeln, Türme und Zikkurate darüber erheben und gleißend den neuen Tag begrüßen.«

—der Führer Hamikadzer zu einem bosparanischen Gesandten, um 500 v.BF



»Was immer du suchst, Effendi, auf den Bazaaren Khunchoms wirst du es finden!«

—der Führer Hamidkader ibn Hamidkader
zu einem bosparanischen Händler, um 450 v.BF

»Groß und himmelsstürmend sind die Tempel und Paläste der Diamantenen Sultane, denn sie künden von ihrer Macht und ihrem Herrschaftsanspruch. So verwundert es kaum, dass schon Sulman al'Nassori eine Bauordnung für das leuchtende Khunchom erließ, die es dem Volke bei Todesstrafe untersagt, Gebäude zu errichten, die die halbe Höhe seines Palastes überschreiten. Bis heute hat jeder Sultan dieses Dekret erneuert.«

—Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes,
Rashman Ali, um 300 v.BF

»Genau wie die Paläste Cunchoms die des güldenen Bosparan an Pracht und Reichtum übertreffen, so sind dort die Gegensätze zwischen Herrschenden und Untergebenen weitaus größer. Während der Diamantene Sultan, göttergleich verehrt, abgeschieden in seinem Palaste lebt, haust der gemeine Tulamid in schmutzigen, schachtelartigen Lehmhütten, deren Wände jährlich allein deshalb gekalkt werden, um den allgegenwärtigen Schimmel, Dreck und Unrat notdürftig zu übertünchen. Kein Sinn und Verstand herrscht in der Planung der Stadt, jeder baut, wo und wie es ihm gerade beliebt. So entsteht ein heilloses Gewirr an Straßen, Gassen, Plätzen, Hinterhöfen und ineinander verschachtelten Häusern, das bar jeder brajansgefalligen Ordnung ist. Beständig herrscht ein Lärmen, Schreien und Jammern, das selbst des Nächstens die wilden Tiere im nahen Dschungel übertönt. Wahrlich, es ist an der Zeit, diesen armen Seelen die Wunder und Labungen der Zivilisation zu bringen!«

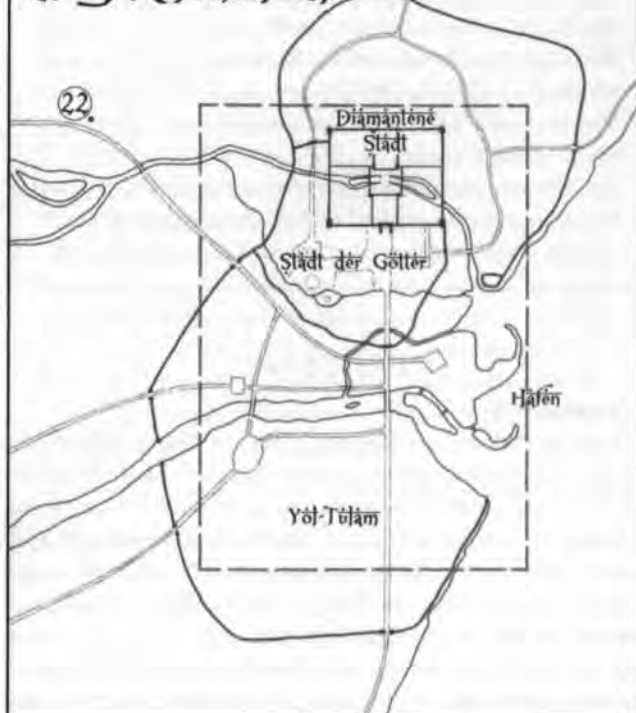
—Bericht des bosparanischen Gesandten Salus Secundus,
291 v.BF wegen Spionage hingerichtet

DIE DIAMANTENE STADT

Der Palast der Diamantenen Sultane, eine Stadt in der Stadt, beherrscht den Anblick Khunchoms. Eine riesige Prachtstraße führt in gerader Linie direkt zu den Toren der **Palastmauer**. Normalerweise sind diese fest verschlossen. Nur für den Sultan und die scheinbar endlosen Tributzüge, die einmal im Jahr Khunchom erreichen, werden die gigantischen Flügel geöffnet. Die Menschen sind es gewohnt, den Blick vor der Diamantenen Stadt zu senken – weil es sich so gehört und vor allem, weil die Palastmauer mit weiß glasierten Ziegeln voller Mindoriumpsplitter verkleidet ist. Am Nordrand Khunchoms gelegen und den ganzen Tag in Sonnenlicht getaucht, ist sie ein schmerzhaft leuchtender Anblick. Schon Meilen entfernt ist das Gleißeln zu sehen und verleiht der Diamantenen neben dem Drachenei ihren Namen.

Im Innern erstrecken sich unzählige Paläste, Höfe, Gärten und Wandelhallen. Jeder Sultan ließ hier niederreißen, aufbauen und erweitern. Unzählige Wunder erwarten den Besucher: Menagerien mit den seltensten Tieren Aventuriens, Rakshazastans, Uthurias und anderer Lande, Paläste, deren Einrichtung gänzlich aus Edelmetallen oder seltenen Gestei-

Groß-Khunchom



nen und Kristallen besteht, mechanische oder magische Konstruktionen wie das große Astrolabium und ein begehrtes Modell der Wandelsterne. Doch außerhalb der Palastmauern weiß man kaum etwas über die Residenz der Sultane, denn nur wenigen ist es vergönnt, als Gast geladen zu werden. Die meisten Besucher gelangen nur bis zur **Hohen Pforte**, dem Torhaus zur Palaststadt. Hier sitzt das höchste Gericht des Diamantenen Sultanats und verhandelt über die Klagen, Verfehlungen und Streitigkeiten seiner höchsten Beamten und Vasallen. Neben der Rechtsprechung dient die Hohe Pforte dem Empfang hochrangiger Gesandter des Großsultans von Elem, der bosparanischen Horaskaiser und anderer Länder oder gar Fremdlingen aus Rakshazastan und Uthuria.

Unter der Palaststadt erstrecken sich ganze Ebenen von geheimen Anlagen. Etliche davon sind längst in Vergessenheit geraten, zugemauert, mit unbekannten Schrecken gefüllt und mit tödlichen Fallen gespickt. In diesen tiefen Kammern liegt auch die sagenhafte **Schatzkammer** der Diamantenen Sultane. Neben dem Drachenei stapeln sich hier die Schätze der Jahrhunderte alten Geschichte des Reichs und seiner Nachbarn: Gegenstände aus Gold, Silber und anderen edlen Metallen, kostbare Waffen und blitzende Rüstungen, wertvolle Edelsteine, prächtige Diademe und feinste Geschmeide, ausgeklügelte magische Artefakte und vergessenes Geheimwissen, zarte Stoffe, erlesene Gewürze und betörende Duftharze. Schwer bewacht sind diese Hallen, und doch versuchen immer wieder Diebe, hierher zu gelangen – gilt es doch als höchste Ehrung des Mondengottes Feqz, seinem derischen Sendboten einen Teil seines Schatzes zu entreißen.





Das bekannteste Bauwerk ist sicherlich die **Thronhalle**. Drei Tore und drei Höfe, ein jeder drei Schritt höher gelegen als der vorherige, muss der Besucher durchschreiten, bevor er an den sieben mal sieben marmornen Stufen steht, an deren Ende sich die Thronhalle erhebt. Ihr goldgedecktes Dach überragt Khunchom weithin sichtbar und wird von vier gigantischen Säulen aus den Stämmen von Alveranspeilern getragen. Zwischen ihnen, am Ende einer langen Prachtstraße quer durch die Diamantene Stadt, steht der Diamantene Thron, von dem es heißt, Bastrabun al'Sheik habe ihn einst von den Echsen-göttern persönlich als Zeichen ihrer Unterwerfung erhalten.

DIE DIAMANTENE STADT IM WANDEL DER DUNKLEN ZEITEN

Während der Zeit Sheranbils V. ist die Palaststadt das sagenhafte Sinnbild tulamidischer Herrschaft: Prunk und Dekadenz, wohin das Auge blickt. Nur wenige Auserwählte werden empfangen und dürfen die Wunder genießen. Das ändert sich mit dem Ausbruch des Interregnums: Die Anlage wird zum Schauplatz von Kämpfen und schon bald dröhnen die Schritte schwerer Stiefel auf dem blank polierten Marmorpflaster. In ihren Palästen verschanzt leben die Thronprätendenten und belauern sich gegenseitig, allzeit bereit, jede Schwäche eines Konkurrenten auszunutzen. Häufig werden begabte Waf-fenknechte und Zaubermeister geholt, um im Ringen um den Diamantenen Thron zu helfen oder einen Weg in eines der vielen Schatzgewölbe zu finden, denn der Kampf ist teuer und die Tribute fließen nur noch spärlich. In dieser Zeit werden viele Wunderwerke der Diamantenen Stadt zerstört oder demontiert und verkauft. Ganze Paläste gehen in Flammen auf und oft kann das Niederbrennen der gesamten Anlage nur im ein Haar verhindert werden.

Unter der IV. Dynastie sind große Areale der Palaststadt verlassen. Die Sultane verweilen nur noch selten in Khunchom und etliche Teile sind verwüstet oder noch immer mit den gefährlichen Fallen der Thronkämpfer gespickt. Zu deren Beseitigung und zur Wiedererlangung verschleppter Schätze werden in dieser Zeit Helden in die Diamantene Stadt eingeladen.

Die verheerende Flut zerstört 255 v.BF große Teile der verbliebenen Palastanlagen. Nach dem Rückgang des Wassers wimmelt es von Krokodilen, Schlangen und noch gefährlicheren Flusskreaturen, die erst mühsam vertrieben werden müssen, bevor Yadail al'Musaf mit seinem Hofstaat in die Palaststadt einziehen kann.

Erst in seiner Ägide wird das alte Hofzeremoniell wiederhergestellt und man macht sich daran, die Diamantene Stadt wieder aufzubauen, die ihre alte Pracht aber nie wieder erlangt, zumal das II. Interregnum erneut schwere Schäden hinterlässt.

Finstere Flüche sollen all jene treffen, die sich unberechtigt auf ihm niederlassen oder gar versuchen, ihn von seinem Platz zu entfernen. Von hier beherrscht der Diamantene Sultan sein Reich. Seit Sulman al'Nassori das altechsische Hofzeremoniell der Herrscher von Zze'Tha wieder einführte, wird sein Wort zwar meist von seiner Priesterschaft verkündet, doch zu wenigen Gelegenheiten wie dem Empfang der jährlichen Tribute der Provinzen kann man tatsächlich einen Blick auf den tief verschleierte Sultan auf seinem Thron erhaschen. Die Thronhalle ist, abgesehen von den Tempeln der Götter, das höchste Gebäude Khunchoms.

Einen großen Teil der Diamantenen Stadt beanspruchen die zahllosen Paläste der Prinzen und Prinzessinnen, der Gemahlin und der Konkubinen des Sultans, der Würdenträger und der nahestehenden Anverwandten. Viele von ihnen sind selbst abermals von festen Mauern umgeben. Mitten hindurch fließt ein kleiner Seitenarm des Mhanadi, der wegen seiner Lage und seines kristallklaren Wassers **Diamantener Mhanadi** genannt wird. Darauf treiben Gondeln und sogar eine Thalukke zum Vergnügen des Sultans. Kein Krokodil muss man an seinen palmenbestandenen Ufern fürchten, denn mächtige Gitter verhindern, dass alles, was größer als eine Ratte ist, in die Palastanlage gelangt. Zudem suchen Bedienstete Ufer und Wasser pausenlos nach Schlangen und anderem Kleingetier ab.

Etliche Angehörige des Hofstaats, allen voran der Diamantene Sultan, halten sich aufsehenerregende Haustiere: Das berühmteste von ihnen ist sicherlich *Mutawakel*, das goldene Krokodil. Über Jahrzehnte hinweg gilt das vier Schritt lange Ungetüm als Schoßtier Sultan Mustafas und Sultana Nahe-mas. Bei der Eroberung des Palastes soll es der Sultan selbst unter seinen Willen gezwungen haben. Die Haut aus purem Gold rührt von einem Experiment aus der Zeit der hundert Sultane her und lässt sich allen Versuchen zum Trotz nicht reproduzieren.

DIE STADT DER GÖTTER

Zwischen den Toren des Diamantenen Palasts und der eigentlichen Stadt Khunchom erstreckt sich das Tempelviertel. Hier, auf den von trutzigen Mauern eingefassten weiten Plätzen und Prozessionsstraßen, kommt man sich unwillkürlich klein und unbedeutend vor – ein beabsichtigter Effekt, der die Stellung des Menschen zu den Göttern symbolisieren soll. Die Tempelanlagen sind so unterschiedlich wie Tag und Nacht: Altechsische Anlagen aus den Tagen von Yash'Hualay wechseln sich ab mit gewaltigen Stufentempeln, den *Zikkuraten*, und langen, pflanzenüberwucherten Säulenhallen. Mauern und Tempel sind reichlich mit Friesen, Statuen und Malereien geschmückt. Ganze Anlagen sind mit bunt glasierten Ziegeln gefliest und mit Gold, Bronze oder Kupfer verkleidet.

Direkt vor dem Palastviertel, links und rechts der großen Prachtstraße, erheben sich die Tempel von Feqz und Atvarya, der beiden tulamidischen Reichsgötter. Der **Sternentempel** ist eine himmelstürmende Zikkurat, die selbst die Thronhalle des Sultans noch überragt. Eine vielhundertstufige Außentreppe



führt hinauf zur Mondsilberhalle. Sie ist komplett mit dem wertvollen Edelmetall gedeckt – und die Gerüchte, das Stockwerk bestünde gänzlich daraus, wollen nicht verstummen. Im Sonnenschein ist die Kuppel stumpf und blass anzuschauen, während ihr Glanz im Mondenschein die ganze Stadt überstrahlt. Von hier oben verstreuen die Priester an wichtigen Feiertagen Sternstaub, der sich als feiner Nebel funkelnd und glitzernd auf Khunchom herabsenkt oder als leuchtendes Band den Nachthimmel erleuchtet.

Gegenüber dem Mondentempel steht der **Tempel des Lebens**, ein verwinkeltes und gedrungenes altechsisches Bauwerk, das völlig von üppig blühenden Pflanzen überwuchert ist. Viele Khunchomer glauben, nur die dicken, grün verklinkerten Mauern um die weitläufigen Gartenanlagen verhindern, dass der stetig wuchernde Dschungel binnen weniger Tage die ganze Stadt verschlingt. Die Priester Atvaryas hüten das Geheimnis der *Quellen des Lebens*, deren Wasser Todkranke zu heilen vermögen und ewiges Leben schenken sollen. Atvaryas Tempel ist der einzige, der nicht von Wächtern geschützt wird – sorgt doch das *Eidechsenauge*, ein faustgroßer Smaragd, dafür, dass jeder, der versucht, den Tempel zu bestehlen oder anzugreifen, in stille Einkkehr versinkt.

Eigentlich kein Tempel einer Gottheit, befindet sich die **Schule der Mudramulim** dennoch inmitten des Tempelviertels. Ihre Mauern, Teil des gigantischen Bannwerks Bastrabuns, blicken festungsgleich auf Khunchom herab.

Im Innern forschen die Meister der Zauberdinge und Zauberszeichen an der Vervollkommnung ihrer Fähigkeiten. Ihr Wissens ist immens. Sie kennen unzählige Zauberszeichen – solche, die eine Waffe niemals fehlen lassen oder solche, die einen Teppich zur Heimstatt eines Luftdschinnis machen. Tief unter der Schule erstrecken sich Kavernen und Gräfte. Neben einer der größten Karfunkelsammlung Aventuriens beherbergen sie Unmengen Zauberdinge, von denen die meisten nützlich und viele gefährlich sind. Manche sollen noch aus den Tagen Rashtul al'Sheiks stammen: Ihre Magie ist besonders mächtig, aber nur sehr roh geformt, sodass ihre Anwendung als riskant, wenn nicht gar tödlich gilt. In direkter Nachbarschaft der Mudramul-Schule steht das Gotteshaus Radscha Uschtamars, der **Tempel der Geliebten**. Sehr zum Leidwesen der Mudramulim wird der Herrin von Leidenschaft und Rausch hier in ihrer ursprünglichen Form gehuldigt: durch rauschende Orgien, deren Geräuschkulisse durch die offenen Säulengänge kaum gemindert wird. Das ist auch gar nicht im Sinne der Priester, denn wo in anderen Tempeln Lobpreisungen und Lieder die Götter ehren, sind es hier die Schreie wilder Lust und Leidenschaft.

DIE STADT DER GÖTTER IM WANDEL DER DUNKLEN ZEITEN

Während sich die Priester des Feqz mit Begeisterung in die Geschicke des Diamantenen Sultanats einmischen, halten sich die Anhänger der anderen Kulte weitgehend aus derlei Verwicklungen heraus. Selbst als die Zeit der hundert Sultane Khunchom ins Chaos stürzt, bleibt die Tempelstadt ein Ruhepol. Nur wenige verblendete Sultane versuchen überhaupt, sich an den Tempeln zu vergreifen, die meist aus uralter Zeit stammen. Dafür leiden viele Herrscher an Profilierungssucht, die sie über den Bau von Tempeln, die Ausrufung neuer Reichsgötter oder die Einführung obskurer Rituale und Feiertage zur Geltung bringen. Die wenigsten der Neubauten werden aber längerfristig von Priestern betreut, manche werden nicht einmal fertiggestellt. Viele fallen schon dem nächsten Sultan zum Opfer, der sie schleifen oder umbauen lässt. Dadurch entsteht am Rande der Götterstadt ein breiter Ruinengürtel, in dem sich allerlei zwielichtiges Gesindel niederlässt und geheime Kulte blutige Rituale zelebrieren.

Während der IV. Dynastie ändert sich daran wenig, da sich die gorischen Sultane mehr der Stabilisierung des Reichs als dem Wiederaufbau Khunchoms widmen. Erst unter Yadail al'Musaf werden viele der Tempelruinen abgerissen und zum Wiederaufbau der Stadt verwendet. Im Folgenden entsteht zudem eine Reihe kleinerer Tempel von Gottheiten wie Rahandra und Paranja.



YOL'TULAM – DIE STADT DER MENSCHEN

»Riechst du es, Sidhi?«

»Was? Den Schweiß der Straßenkehrer oder den Kot, den sie 'übersehen' haben? Das billige Duftöl der Huren da drüben oder den betäubenden Geruch gedünsteten Esels in Reis? Oder meinst du etwa die salzige Luft der See, in der die Note von faulendem Fisch mitschwingt?«

»Ja, alles, Sidhi! Das ist der Geruch des Lebens!«

—der Diener Halephatil zu seinem Herrn Carolus, um 260 v.BF

Khunchom ist eine Stadt der starken Gegensätze. Hier erstreckt sich zu Füßen der prächtigsten Paläste und Tempel ein Meer von Hütten und Häusern aus weiß getünchtem Lehm: Yol'Tulam, die Stadt der Menschen. Markisen und Sonnensegel, aufgespannte Wäscheleinen und übereinander errichtete Bauwerke lassen das Sonnenlicht nur an den wenigsten Stellen bis auf den Boden der Straßen vordringen. Tag und Nacht brodelte das Leben. In den Gassen, Winkeln und Höfen tummeln sich Händler, Lastenträger, Boten, Handwerker, Bettler, Huren, Söldner, Sklaven und Gauner. Das Stimmengewirr von Verkäufern, Ausrufern, Geschichtenerzählern und Bewohnern ist gewaltig und alles bestimmend. Fremde finden sich hier schlecht zurecht: Es gibt kaum feste Bezeichnungen für Straßen und Plätze, nur selten sieht man Wegmarken. Ganze Armeen von Kindern und Bettlern nutzen das aus und bieten sich für wenige Münzen als Führer an. Einmal angeworben, reichen sie Besucher gern für alle möglichen Dienstleistungen an Verwandte oder Freunde weiter.

Im Osten des lebhaften Viertels erstreckt sich an der Mündung des Tiefen Mhanadi der große **Hafen** Khunchoms. Von hier stechen Zedrakken und Thalukken in See, um den Kontakt mit den fernen Provinzen Elem und Mirham zu halten, Sklaven auf den Waldinseln zu fangen, Handel mit dem nördlichen Bey-el-Unukh zu treiben oder unerschrocken gen Rakshazastan vorzustoßen. Ganze Flotten von Fischerbooten laufen täglich aus und versorgen die Stadt mit Nahrung. Beständig werden Schiffe be- und entladen und grölende Seeleute machen nahe Hafenschenken und Freudenhäuser unsicher, wo Schlepperbanden unvorsichtige Männer und Frauen zum Dienst auf den Schiffen 'überzeugen'.

In direkter Nähe zum Hafen liegt der schwer bewachte und mit hohen Mauern gesicherte **Sklavenmarkt**. In riesigen Pferchen oder auch relativ angenehmen Einzelzellen werden hier hunderte Menschen aufbewahrt und feilgeboten. Um als Käufer oder Verkäufer eingelassen zu werden, sind größere Summen an den Sklavenmeister nötig, der mit seinen Wächtern und Bediensteten für Ruhe und Sicherheit sorgt.

Neben dem Sklavenmarkt ist der Sitz von Khunchoms angesehenstem Handwerk zu finden: die **Straße der Schmiede und Kunsthandwerker**. Hier glühen die Schmelzpfannen der Gold- und Edelschmiede ebenso wie die großen Öfen der Waffenschmiede. Nur hier kann man eine der berühmten Klingen aus 300-fach gefältem Stahl erwerben – oder auch eine wesentlich günstigere und dennoch in hochwertigem Lehm

gebackene Waffe. Über die hohe Qualität des Stahls wachen während der gesamten Dunklen Zeiten mit eherner Beständigkeit der Zwerg Fandramosch Sohn des Fondramasch und seine Tochter Fendramascha. Wegen der hohen Feuergefährlichkeit ist es den Handwerkern bei Todesstrafe untersagt, Schmiedefeuer weiter als fünfzig Schritt vom Ufer des Mhanadi entfernt zu betreiben.

Auf dem **großen Bazaar** herrscht ständiges Gedränge. Die überdachten Arkadenhallen sind in eine kaum zu überschauende Zahl kleiner Läden und Geschäfte unterteilt. Überall wird angepriesen, gefeilscht, geschimpft, gelacht oder einfach nur geschaut. Hier kann man mit etwas Glück nahezu jede Ware erstehen. Scharen von Kindern versuchen Käufer an die Geschäfte zu locken oder eilen mit Erfrischungen für zahlungskräftige Kunden umher. Durch das Gedränge schieben sich Straßenhändler mit Bauchläden und preisen ihre Ware an.

Nahezu unerträglich wird das Gewühl, wenn ein blutiges Spektakel in der **Arena des immerwährenden Kampfes** die Massen anlockt. Einmal in der Woche lässt der Herr der Kämpfe Schaukämpfer gegeneinander antreten und hetzt Bestien aufeinander oder auf Sträflinge. Viele der Schaukämpfer haben Anhänger unter den Khunchomern, die auf den Rängen über das Schicksal ihrer Favoriten hin und wieder in blutigen Streit geraten. Reguläre Veranstaltungen bestehen meist aus neun Kämpfen, deren Gefährlichkeit bis zum Höhepunkt im letzten Gefecht immer mehr zunimmt. Über die Jahre hinweg, vor allem mit Aufblühen des baburischen Rahandra-Kults während der V. Dynastie, entwickelt sich ein Ehrenkodex unter den professionellen Schaukämpfern, der zu streng regulierten Kämpfen führt und schließlich im 'Kodex der neun Streiche' niedergeschrieben wird.

Je tiefer man in die Gassen Yol'Tulams eindringt, desto düsterer und ärmlicher werden sie. Der Geruch von Schweiß, Fäkalien, Verwesung und Garküchen vermischt sich zu einem Dunst,

YOL'TULAM IM WANDEL DER DUNKLEN ZEITEN

Während der Herrschaft der Dynastien entspricht Yol'Tulam vollends dem geschilderten Bild.

In den Phasen der Interregna ist es um die Stadt der einfachen Menschen jedoch schlechter bestellt. Die Kämpfe der Thronanwärter sorgen für Unsicherheit und Unruhe in der Bevölkerung. Die Warenströme nach Khunchom versiegen und Armut greift um sich. Wer kann, verlässt die Diamantene und zieht zu Verwandten aufs Land. Ganze Straßenzüge verwaisen, Häuser verfallen und der Deltasumpf verschluckt Teile der Stadt. Wer bleiben muss oder will, sucht sein Heil in der Gefolgschaft zu einem der Potentaten oder schließt sich einer der Banden an, die versuchen, die Ordnung in ihrer Nachbarschaft aufrecht zu erhalten oder ihre Vorstellung davon durchzusetzen.



dem jeder zu entfliehen sucht. Nur die Ärmsten der Armen und jene, die sich vor Verfolgern verbergen müssen, leben in der ständigen Düsternis und gehen hier ihren Geschäften nach. Diese werden kontrolliert von der **Halle der Grauen**, der Khunchomer Schar der Bettler und Diebe. Wehe dem fremden Dieb oder Bettler, der seinem Handwerk in Khunchom ohne Erlaubnis der Grauen nachgeht: Nach einmaliger Warnung, kann er noch von Glück sagen, wenn ihm nur die Finger gebrochen werden. Wer sich der Schar anschließen will, muss drei Prüfungen bestehen. Für die erste muss er die Schar im Gewirr der Gassen, Keller und Kanäle Yol'Tulams überhaupt erst einmal finden. Die folgenden Prüfungen sind jedes Mal anders und sollen Geist, Mut, Witz und Geschick des zukünftigen Mitglieds testen. Beherrscht wird die Unterwelt von einer Doppelspitze, bestehend aus dem *Abu Thabeit*, dem Vater der Schale, und dem *Sahib al'Ton*, dem Gebieter des Goldes. Mit strenger Hand kontrollieren sie ihre Untergebenen und lehren sie ihr Wissen. Immer wieder kommt es zwischen den beiden zu Reibereien über die Führung der Schar. Während der Herr der Bettler auf einem strengen, ordnenden Kurs besteht, ist der König der Diebe für ein freieres, ungebundenes Vorgehen. Das führt während der Herrschaft Yadail al'Musafs schließlich zur Spaltung der grauen Schar und einem Jahrzehnte andauerndem Krieg in den Schatten.

Die wohlhabenden und reichen Bürger Khunchoms findet man in ihren Palästen und Villen am Rande der Stadt. Hier, möglichst in der Nähe des Tempelviertels oder des Diamantenen Palasts, halten sie mit großen Gärten und Mauern das Gedränge fern und führen ein Leben in Kurzweil und Prunk. Umgeben von merkwürdigen Pflanzen und Bäumen steht hier auch der **Palast des Rakshaztani**, das wohl berühmteste Unterhaltungsetablisement der Stadt. Berauscht von den Geräuschen fremdartiger Vögel und Tiere in goldenen Käfigen, kann der Besucher hier einen Eindruck davon bekommen, wie es sich als Sultan lebt. Aufreizende junge Männer und Frauen erfüllen jeden Wunsch: Speisen und Getränke aus dem fernen Rakshazastan, Gesang und Unterhaltung beim berühmten Kamelspiel oder das Kräfte und Sinne raubende Liebesspiel, das sie von der *Jamila al'Jamil*, der Schönsten der Schönen, einer echten Liebesherrin des fernen Kontinents erlernt haben sollen. Besitzer des Rakshaztani ist die Sippe der Mahmudim, deren Ahnherr *Mahmud ibn Rakshaztan* mehrmals erfolgreich zum Ostkontinent fuhr und dafür vom Diamantenen Sultan mit exklusiven Handelsrechten belohnt wurde. Während der Dunklen Zeiten leidet das Rakshaztani unter den immer seltenen Fahrten zum Ostkontinent: Verendete Tiere können nicht ersetzt werden, Gewächse verkümmern und gehen ein, aventurische Speisen und Getränke müssen einfallsreich 'rakshaztanisiert' werden.

Etwas außerhalb der Stadt auf einem künstlichen Hügel steht der **Turm der Sterndeuter**. Hier, wo der Feuerschein des niemals schlafenden Khunchoms nicht mehr den Nachthimmel erleuchtet, blicken die Sternkundigen ans Firmament und versuchen die Geschehnisse der Zukunft aus dem Lauf der Sterne zu ergründen.

Ein Held aus Khunchom

Für die Tulamiden ist Khunchom der Nabel der Welt. Jeder Khunchomer ist überzeugt davon, dass seine Stadt die Blüte von Wissenschaft, Kultur, Macht und Reichtum darstellt. Hier lebt der gottgleiche Diamantene Sultan, hier entriss Bastrabun den Echsen die Welt und hierhin schicken alle noch heute ihren Tribut. Dies führt häufig zu Vorurteilen und Arroganz gegenüber Auswärtigen – die man lukrativer Handelsbeziehungen wegen allerdings gern verhehlt. Der Schmelztiegel Yol'Tulams, in dem ein unglaubliches Völkergemisch lebt, sorgt dafür, dass viele seiner Bewohner über eine beachtliche soziale Anpassungsfähigkeit verfügen – man muss Fremde schließlich nicht merken lassen, dass man sie für zurückgeblieben hält. Zur Not schmiert man sich Dreck ins Gesicht und führt die Namen von Götzen im Mund, wenn man dabei ein gutes Geschäft abschließt oder den riesenhaften Barbaren mit der scharfen Axt zufrieden stellt.

Das Streben nach Macht und Reichtum lässt immer wieder Khunchomer in die Ferne reisen. Lohnende Handelsrouten erschließen sich ja nicht im Teestübchen, Schätze der Magiermogule wandern nicht von allein aus ihren Gräbern und wertvolle Güter finden nicht von selbst ihren Weg nach Khunchom.





JENSEITS DES DIAMANTENEN SULTANATS

Das Diamantene Sultanat ist nicht das einzige von Tulamiden bewohnte Land Aventuriens. Besonders entlang der Grenzen und im Süden und Osten des Kontinents hat sich das Volk verbreitet und eigene Reiche gegründet, in denen oft andere Sitten vorherrschen. Im Grenzsaum zum bosparanischen

Einflussbereich liegen die beiden Matriarchate **Haranija** und **Alhanien**, im Süden hingegen das dekadente und zunehmend mächtiger werdende Emirats und spätere **Großsultanat Elem**. Tief im Land der fremden hingegen kommt es während der Dunklen Zeiten zur Ausrufung des **Emirats Al'Mada**.

HARANİJA – DAS LAND DER HERRSCHERIPPEN

Einwohner: 500.000; fast ausschließlich Tulamiden, wenige Ferkinas und Achaz

Provinzen: die Satrapien *Shulvoristan*, *Elburistan*, *Chalugistan*, *Baburistan*, *Tamaristan* und *Djeristan*

Herrschaft: Herrschaft der Frauen (*Mhaharanyat*) mit einer Mhaharani an der Spitze; in den Provinzen Satrapen, desweiteren Stammes- und Sippenführerinnen; größten Einfluss haben die Mhaharani in Zorrigan, der Satrap von Baburistan und der *Rat der Sehenden* in El'Burum

Bedeutende Ortschaften: Zorrigan (20.000), Yerkesh (14.000, um 200 v.BF vollständig zerstört) Bab-ar-Rih (7.000), El'Burum (5.000), Chalug Kandha (3.500), El'Lanka (3.000), Ras'Lamasshu (1.000)

Bedeutende Befestigungen: die Große Mauer von Baburistan, Krak al'Shulvor, Krak Yerkesh (bis etwa 200 v.BF, danach von Geistererscheinungen heimgesuchte Ruine), Krak Chalug

Religion: regional stark verschiedene tulamidische Kulte und Stadtgötter in jeder größeren Siedlung; vor allem Ra'andra(t), Chol'iadrim und Amradrakor in Baburistan, Shulvor und Atvarya in Shulvoristan, Galkazul und Lankaq in Elburistan, Baal Chalug und Hesimandra in Chalugistan sowie Baalat Khelevatan und Sphingenkulte in Tamaristan

Besondere Örtlichkeiten: Spiegelsee von Zorrigan, Donnersturmfelder von Bab-ar-Rih, Farsh Uruch (geheimnisumwitterter Wald), Pyramide von Ras'Lamasshu, Tempelstadt El'Lanka, Schlafstätte der Riesin Männertod

Besonderheiten: Das tägliche Leben findet in den weitverzweigten Sippen statt, die oft gemeinsam große Sippenburgen aus Lehm bewohnen.

Stimmung der Region: Haranija wird von den Wirren der Dunklen Zeiten weitgehend verschont, muss jedoch stets einen Angriff der Bosparaner oder wachsenden Einfluss der Khunchomer Sultane fürchten. Dennoch sind die Bewohner stolz auf ihr Land und leben im Selbstverständnis, zu einer Hochkultur zu gehören.

»Wenn du aus der kargen Gor, der Mutter aller Übel, nach Norden reist, fühlst du dich von den Eindrücken, die deine Sinne überfluten, wahrlich erschlagen. Wie ein grün-goldenes Juwel liegt Haranija vor dir, durchflossen vom saphirblauen Band des Barun-Ulah, Fürst der Flüsse. Und so wie auch Rascha und Atvarya den Menschen das Leben geschenkt und sie in ihrer Weisheit gelenkt haben, lenken die Frauen auch die Geschicke des Landes. Weise sind sie, die neues Leben in sich zu tragen vermögen, höre daher nicht auf die Geschichten aus dem Süden, mein Kind. Die Männer dort neiden uns den Segen, den die Götter über uns so reichlich ausschütten, aber das Mhaharanyat wird bestehen.«

—die Fernhändlerin Salima saba Urlana zu ihrer Tochter, um 560 v.BF

Den nördlichsten Teil der Tulamidenlande bildet Haranija, das seit dem Zerfall des Sultanats Nebachot 872 v.BF von Frauen regiert wird. Die Mhaharani in Zorrigan gebietet über die vielen Sippen, die die Grundlage des gesellschaftlichen Lebens darstellen und von Hairanim angeführt werden. Im Diamantenen Sultanat beäugt man misstrauisch das Mhaharanyat, es kursieren allerlei Gerüchte über die "Zauberweiber vom Barun-Ulah", die ihre Männer gefügig machen und wie Sklaven halten – solches Geschwätz entbehrt zumeist aber jeder Grundlage.

HARANİJA IM WANDEL DER DUNKLEN ZEITEN

Die Unabhängigkeit Haranijas, die 709 v.BF begann, endet kurz nach Beginn der Dunklen Zeiten. Bereits 508 v.BF kommt es durch geschickte diplomatische Verhandlungen und Drohungen des noch jungen Diamantenen Sultans *Sheranbil V* zur Entsendung seiner ihm treu ergebenen Schwester *Delilah*, die von der amtierenden Mhaharani *Dolopia VI* adoptiert und zur Thronfolgerin ernannt wird. Dies läutet die bis 198 v.BF dauernde Phase der *Khunchomer Königsmütter* ein, in der die Zorriganer Mhaharanyim von den Diamantenen Sultanen eingesetzt werden. Selbst während des Interregnums wird die Tradition fortgeführt, allerdings kämpfen oft die von verschiedenen Thronprätendenten entsandten Herrscherinnen um den Pfauenthron. Eine dieser Auseinandersetzungen führt



Ein Held aus Haranija

Die Bewohner Haranijas (f. *Haranya*, m. *Harani*, pl. *Haranyim/Haranier*) sind stolz auf ihre Unabhängigkeit, ganz gleich, ob die Mhaharanya von Khunchom aus bestimmt wird. Sie legen großen Wert auf den Zusammenhalt der Sippe und ehren Frauen als deren Oberhäupter. Nur den Frauen und wenigen Söhnen höchster Familien sind hohe Posten in Heer und am Hofe sowie magische Ausbildungen zugänglich. Die meisten Männer besitzen nur eine geringe Bildung und erlernen niedere und grobe Berufe. In der Regel fügen sie sich in ihre Rolle, werden sie doch von Kindheit an in diesem Geiste erzogen. Wer aus dem rigiden System ausbrechen will, sucht sein Heil in der Fremde, in Khunchom, bei den Baburen oder im Bosparanischen Reich.

um 400 v.BF zu den *Satrapenkriegen*, die das Land weitgehend verwüsten und jede Satrapie erfassen. Erst 198 v.BF gelingt es *Mhaharani Djamzalia*, ihre Tochter als Erbin einzusetzen und die Phase der Fremdbestimmung zu beenden.

Ein steter Zankapfel ist während dieser Zeit auch der Status des vom Gorischen Sultanat beherrschten Anchopal, das so manche Mhaharani gerne unter ihre Kontrolle bringen würde. Die Stadt wechselt gelegentlich für kurze Zeit den Besitzer, die Haranijim können jedoch nie lange Fuß fassen. Der Streit wird erst 308

v.BF beendet, als der gorische Sultan *Mustafa ibn Abu Nuwas* auf den Khunchomer Thron gelangt und Haranija jegliche Hoffnung auf diese Gebietserweiterung begraben muss.

An der Grenze im Norden rumort es regelmäßig, besonders in Phasen relativer innerer Ruhe in der Greifung *Perricum*. Kleinere Übergriffe der Bosparaner können meist abgewehrt werden oder richten nur geringen Schaden an. Um 200 v.BF erfolgt ein größerer Kriegszug, bei dem die Große Mauer überwunden wird, Bab-ar-Rih belagert wird und die Eindringlinge erst vor den Toren *Zorrigans* gestoppt werden können. Die Untätigkeit Khunchoms in dieser Zeit begünstigt den folgenden Abfall Haranijas vom Diamantenen Sultanat.

Die Lande der Mhaharanya

»Die Lande im Süden könnten uns wie reife Früchte in den Schoß fallen, verehrter Marchio. Die Große Mauer mag unbezwingbar wirken, doch berichten unsere Späher, dass die Mhaharanya des Landes kaum Truppen unter Sold hält. Ein konzentrierter und schneller Angriff von See her mit dem Großteil unserer Legionen könnte jeglichen Widerstand im Keim ersticken. Die Fruchtbarkeit der Region wird unsere Versorgung auf Jahrzehnte sichern, zudem würden wir damit den Sultanen in Khunchom einen schweren Schlag verpassen.«

—Strategus Porpontius Leonidus zu Perricum in einer Lagebesprechung um 470 v.BF, kurz bevor der Barbarenkrieg alle verfügbaren Kräfte bindet





Schon seit jeher ist Haranija als Kornkammer des Diamantenen Sultanats bekannt. Inmitten weiter Felder stehen die Sippenburgen der Haranyim, denn der Lebensmittelpunkt liegt für einen jeden Bewohner der Region in der Familie. Abseits der Dörfer und Städte bedecken teils dichte Wälder das Land, in denen Oger ihr Unwesen treiben.

Haranija ist in Satrapien eingeteilt, die überwiegend von weiblichen Satrapinnen beherrscht werden. Gelegentlich werden diese von Zorrigan aus eingesetzt, in der Regel bestätigt man aber schlicht die Hairanyim der einzelnen Teilstämme als Statthalter. Eine Ausnahme bildet die zentrale Satrapie **Shulvoristan** um die Hauptstadt Zorrigan, die der Mhaharanyia selbst untersteht. Hier ist die Besiedlung am dichtesten, reiht sich Sippenburg an Sippenburg. Die Shulvoristanis sind vor allem für ihre Götterfürchtigkeit bekannt, jedoch auch für ihren Wankelmuth: Wenn die Ernte ausbleibt oder die Priester offensichtlich den Segen der Überderischen verloren haben, suchen sie sich oft neue göttliche Patrone.

Die Elburische Halbinsel gehört zur Satrapie **Elburistan**, deren Bewohner als eigenbrötlerisch gelten. In Zorrigan munkt man, dass von El'Burum aus das Verbot unterlaufen werde, das Bannland Marustan anzusteuern und somit die Aufmerksamkeit unaussprechlicher echsischer Götzen auf Haranija gezogen wird. Auch von Verbindungen mit den Geschuppten der Küstensümpfe wird berichtet, was um 350 v.BF sogar in der von Khunchom angezettelten *Echsenhatz von Elburistan* mündet, in deren Folge unerklärliche Seuchen die Halbinsel überziehen.

Die Grenze von Elburistan zum südlich liegenden **Chalugistan** ist immer wieder Schauplatz von Streitigkeiten und bewaffneten Auseinandersetzungen. Sie führt mitten durch den *Farsh Uruch*, einen undurchdringlichen und unheimlichen Wald, der aufgrund einiger mächtiger magischer Orte in seinem Inneren für die Kophtanim aus El'Burum von hohem Interesse ist. Gerüchten zufolge lebt der finstere Gott *Urush*, der die Tiere tollwütig mache, im Wald. Da auch die Wasser des Chalug, der als *Baal Chalug* kultische Verehrung findet, und andere Orte in der Satrapie als zauberkräftig gelten, versuchen immer wieder skrupellose Kophtanim, die Macht an sich zu reißen und zu Satrapen aufzusteigen.

Im Schatten der Großen Mauer liegt **Baburistan**, das einzige patriarchalisch geprägte Gebiet Haranijas. Das vor den Dunklen Zeiten als Schutz gegen das vordringende Bosparanische Reich errichtete Bollwerk verfällt zwar zunehmend, schützt aber immer noch vor dem schwachen Feind – und trennt die Stammesmitglieder der Baburen von ihren Brüdern im Norden, den *Nebachoten*. Baburistan ist ein Zentrum des Ra'andra-Kultes, denn hier soll die Göttin bereits mehrfach auf Deren gewandelt sein.

Im Schatten des Raschtulswalls liegt die Satrapie **Tamaristan**, ein urtümliches und wildes Gebiet, das immer wieder von Ferkinas und wilden Kreaturen der Berge bedroht wird, wie etwa

im *Jahr der Harpyie*, als 277 v.BF aus unbekanntem Grund Horden der geflügelten Kreaturen über die Dörfer und Sippenburgen herfallen. Tamaristan ist aber auch das Zentrum des *Kultes der schwarz-roten Schwestern* und somit der Pferdezucht und des Weinanbaus. Klöster, um die sich zahlreiche Legenden ranken, liegen in einsamen Tälern und auf hohen Bergen. Auch die Mhaharanyim aus Zorrigan nutzen diese Klöster gelegentlich zur Kontemplation.

Eher nominell Teil Haranijas ist **Djeristan**, das bereits tief in den Raschtulswalls hineinreicht. Dies ist das Land der Ferkinas, das jedoch für die Haranijim große kultische Bedeutung hat, da hier die Grundfesten des Göttersitzes aus den Wolken auf die Erde ragen. Dementsprechend ziehen auch immer wieder wagemutige Männer und Frauen in das Gebirge, um sich mit den Naturgewalten zu messen oder Pilgerziele wie Höhlen oder Felsaltäre zu erreichen. In den Tälern Djeristans treibt die Riesin *Männertod* zu Beginn der Dunklen Zeiten ihr Unwesen. Ihr Ende ist Thema des Abenteurers *Hornbrüder* im Abenteuerband **Helden der Geschichte**.

Tamaristan und das benachbarte Djeristan werden während der Dunklen Zeiten mehrfach von Erdbeben und Vulkanausbrüchen erschüttert, 252 v.BF verdunkelt eine graue Aschewolke für Monate den Himmel sogar über Bab-ar-Rih und Zorrigan. Aus Furcht vor dem Zorn der Götter bringen die Haranyim sogar Menschenopfer dar oder errichten sich selbst Krypten, um sich auf den nahenden Tod vorzubereiten.

DER STROM DER VERGÄNGLICHKEIT

Der Barun-Ulah gilt den Haranyim als große Lebensscheide, von ihm kommt das Leben und er nimmt es wieder hin. Bei den alljährlichen Überschwemmungen sterben stets viele Menschen. In *Ulahshan*, dem Land südlich des Stromes, werden die Toten auf den Anhöhen mit Blick auf den Fluss zu Grabe gelegt. Sogar wohlhabende Sippen aus Zorrigan bringen ihre verschiedenen Angehörigen hierher, errichten Gruften und vollziehen die rituelle Heimführung des Verstorbenen, der ein letztes Mal den Barun-Ulah überquert. Im Laufe der Dunklen Zeiten werden einige Mhaharans- und Satrapengräber errichtet. Sie ziehen Grabräuber an, weswegen sie oft durch Magie und magische bzw. widernatürliche Wesenheiten gesichert werden.





BEDEUTENDE ORTSCHAFTEN

ZORRIGAN – DAS JUWEL SHULVORS

Einwohner: 20.000

Herrschaft/Politik: die Mhaharanya Haranijas regiert mit fester Hand über ihre Hauptstadt

Garnison: wechselnd starke Leibwache der Mhaharanya, ab 508 v.BF starke Truppenpräsenz des Diamantenen Sultanats

Tempel: Shulvor, Feqz, Bymazar, Atvarya, Baar, Radscha Uschtammar/Bali Khalil, Barun-Ulah, Ankhatap

Schutzgott: Shulvor

Besonderheiten: Spiegelsee (Dunkle Pforte)

«Wie ein Juwel funkelt Zorrigan am sanften Barun-Ulah, prächtig und seinen Göttern zum Wohlgefallen. Doch wie ein Pestgeschwür breiten sich um die Stadt die Hütten des Abschaums aus. So zeigt sich erneut der Dualismus, der allem innewohnt: Das Schöne kann nicht ohne das Hässliche existieren.»

—Rashman Ali, tulamidischer Philosoph und Groß-Kophta aus Yol-Fassar, um 300 v.BF

Das strahlende Zorrigan ist die unbestrittene Hauptstadt Haranijas und eine der reichsten Städte der ganzen Tulamidenlande. Die Bewohner führen dies meist auf den Schutz ihres mächtigen Schutzherrn Shulvor zurück, dessen Leib aus Gold und dessen Augen aus Adamanten bestehen – ebenso wie seine prächtige Statue im wichtigsten Tempel der Stadt. Dieser liegt in der Palaststadt am Ufer der Zorriganer Bucht, wo auch die vornehmen Familien im Schatten des Pfauenpalastes residieren. Eine eigene Mauer umschließt diesen Teil Zorrigans, und nur wer reich und vornehm genug erscheint, wird hier eingelassen.

In den verwinkelten Gassen der Unterstadt hingegen erzählt man sich manche Geschichte vom Reichtum hinter den kachelgeschmückten Mauern, während man versucht, seine eigene bescheidene Habe so gut wie möglich vor den Banden von Räubern und Schlagetots zu verbergen, die ganze Straßenzüge beherrschen. Eine dieser Geschichten erzählt vom Spiegelsee im Palastgarten, auf dessen Grund ein von Baar, dem Gott der Sphären, geschaffenes geheimes Tor in die Schatzkammer des Gottes Shulvor selbst liegen soll.

Südlich der Stadt, inmitten der vielen vorgelagerten Dörfer, befindet sich ein Atvarya-Kultplatz, der auch von einem zauberkräftigen Zirkel weiblicher Verehrer der Chalhiban aufgesucht wird, die ihre Göttin als Tochter Atvaryas und des weisen skarabäengestaltigen Bymazar verehren.

BAB-AR-RIH – DIE ERBIN NEBACHOTS

Einwohner: 7.000

Herrschaft/Politik: Hauptstadt der Satrapie Baburistan und Sitz des Satrapen, der meist der Emir der Baburen ist
Garnison: etwa 200–300 Krieger der Baburen, wechselnde Kontingente der Mhaharanya aus Zorrigan, stets einige Dutzend bis hundert Ra'andra-Pilger unter Waffen

Tempel: Ra'andra, Amradrakor, Khor, Chol'iadrim, Hesimandra, Doppeltempel des Götterpaares Alef Aytan/Rascha Uschtamar, Atvarya-Kultstätte außerhalb der Stadt

Stadtgottheit: Ra'andra

Besonderheiten: Donnersturmfelder, Schule des Immerwährenden Lebens

Am westlichen Ende der Großen Mauer liegt Bab-ar-Rih, das große Bollwerk der Tulamiden gegen den Feind im Norden. Seit dem Fall Nebachots wacht die auf einem hohen Felsplateau gelegene Stadt über die Grenze und übt sich in Wehrhaftigkeit. Dementsprechend wichtig sind auch diverse Kriegsgötter in der Stadt. Schutzgöttin der Babaridrim ist Ra'andra, die Göttin des Sturmes und Kampfes. Ihr Tempel mit dem Standbild der Sechsbarmigen Ra'andra von Nebachot beherrscht neben dem Satrapenpalast das Stadtbild, wichtiger für





die vielen Pilger aus den ganzen Tulamidenlanden sind jedoch die Donnersturmfelder vor der Stadt, wo die Göttin derischen Boden betreten hat. Selbst manche Pilger aus den Landen der nördlichen Barbaren suchen gelegentlich trotz aller Schwierigkeiten diese heilige Stätte auf. Auch die Tempel des wilden Khor und des drachengestaltigen Amradrakor sind von Bedeutung, und mancher Krieger verehrt diese drei Gottheiten nebeneinander. Zwischen den Pilgern kommt es oft zu kriegerischen Wettstreiten, die mitunter tödlich enden – das größte Opfer, das man seiner Gottheit in dieser gesegneten Stadt darbringen kann. Eher misstrauisch beäugt werden die Mudramulim der *Schule des Immerwährenden Lebens*, denen auch Kontakte zu manchen Atvarya-Zirkeln im Umland der Stadt nachgesagt werden. Da hier aber auch die profane Heilkunst zur Meisterschaft gebracht wurde, wird die Zauberschule, die in unmittelbarer Nähe des Tempels des rabenköpfigen Totendrachen Chol'iadrim liegt, dennoch geachtet. Viele Bewohner leben von den Pilgern und der Versorgung der Krieger, ist man sich doch auch in Zorrigan der Wichtigkeit der Festung Bab-ar-Rih bewusst – und toleriert daher, dass die meisten Ämter in den Händen von Männern liegen. Nur gelegentlich versuchen Mhaharanyas, die Stadt enger an Zorrigan zu binden, doch geht dies fast nie ohne Konflikte vonstatten.

EL'BURUM – DIE ALLSEHENDE

Einwohner: 5.000

Herrschaft/Politik: Sitz der Satrapa von Elburistan, starker Einfluss des Rats der Sehenden

Garnison: etwa 50 Satrapengardisten, wechselnde Anzahl Schiffe der Kriegsflotte Haranijas

Tempel: schwimmender Tempel der Galkazul, Feqz, Shelhezan

Stadtgottheit: Galkazul

Besonderheiten: Schule des Erhabenen Blicks, wichtige Hafenstadt, Feuerschlick-Felder vor der Stadt

El'Burum, die Hauptstadt Elburistans, liegt weit im Osten Haranijas und wird aufgrund ihrer abgelegenen Lage oft kaum von den Mhaharanyas auf dem Pfauenthron beachtet. Durch die daraus resultierende weitgehende Autonomie hat sich hier manches anders entwickelt als in weiten Teilen der Tulamidenlande. Nicht nur unter der Hand ist zu erfahren, dass so mancher Kapitän das verbotene Bannland Marustan anfährt, um die Schätze der Insel zu bergen und gar mit den Echsen Handel zu treiben. Feqz-Anhänger gehen hier nicht nur verborgen, sondern mit offener Rede gegen diese Praktiken vor, haben aber nur kurzfristig Erfolg.

Die Seefahrt ist ein prägendes Element El'Burums, liegt hier doch die der Satrapa unterstellte Kriegsflotte Haranijas vor Anker. Sie besteht über weite Zeiten nur aus wenigen Schiffen, wächst aber in Zeiten großen Reichtums oder im Krieg auf beachtliche Größe an.

Der schwimmende Tempel Galkazuls, der Schutzgöttin der Stadt, ist nur durch Schiffe zu erreichen. An Land besitzt das *Haus des grünen Mondes*, der Tempel des Totengottes und verräterischen Sohns des Feqz, Shelhezan, große Bedeutung. Zu seiner Priesterschaft gehören auch manche Kophtanim der *Schule des Erhabenen Blicks*, die sich vor allem mit der Hellsicht und Prophezeiung befassen.

Geleitet wird die nach außen hin erstaunlich zurückhaltende Kophta-Schule vom *Rat der Sehenden*, der aber in der Stadt und auch in weiten Teilen der Tulamidenlande ein wichtiger Machtfaktor im Hintergrund ist. Hinter Aufstieg und Fall ganzer Herrscherdynastien stehen nicht selten die Ränke der hiesigen Kophtanim, die aufgrund ihrer prophetischen Gabe oft von Ratsuchenden aufgesucht werden. Der Preis für ihre Hilfe ist sehr hoch und nur selten mit Gold und Edelsteinen zu bezahlen.

WEITERE ORTSCHAFTEN

Die zweitgrößte Stadt Haranijas ist über weite Teile der Dunklen Zeiten *Yerkesh* (14.000 Einwohner, wichtige Tempel von Avesha und Baalat Khelevatan), bis es um 200 v.BF in einer großen magischen Katastrophe vernichtet wird. Gerüchte, dass Echsenbündler aus Elburistan dafür verantwortlich sein sollen, halten sich einige Zeit, doch bald schwindet die Erinnerung an die Ruinen, die langsam der sich ändernde Flusslauf erobert.

El'Lanka (3.000 Einwohner, Opferstätten vieler Götter) ist eine reine Tempelstadt in Elburistan, in der mit dem Gott Lankaq, einem riesigen Hummer, gar ein leibhafter Sohn der Galkazul leben soll. Immer wieder kommt es zu Kämpfen zwischen den einzelnen Priesterschaften um die Vorherrschaft.

Starke kultische Bedeutung hat auch **Ras'Lamasshu** (1.000 Einwohner, etwa doppelt so viele Katzen) in den Ausläufern des nördlichen Raschtulswalls. Auf der Spitze der Pyramide der Hauptstadt Tamaristans lebt eine Sphinx, die selbst von den Kophtanim des Landes gelegentlich befragt wird, da sie als Mittlerin zu den Göttern gilt. Immer wieder wird das unsterbliche Geschöpf sogar als Satrapa eingesetzt.

Der Sitz der Satrapa von Chaluqistan ist **Chaluq Khanda** (3.500 Einwohner), wo der Haupttempel des kleinen Hesimandra-Kultes, des Herrn der Elemente und Djinnim steht. Dieser Kult besitzt auch die Kontrolle über einen wichtigen Ritualort nahe der Stadt, der gegen großzügige Spenden an jeden vermietet wird, der sich die hohen Beträge leisten kann. Im Umfeld der Stadt existiert außerdem ein kleiner Maha'Kusha-Kult, der so nahe am verheerten Gorien kaum Sympathien bei den Tulamiden zu erwarten hat, so dass die Insektenanbeter um 350 v.BF nach einer mehrjährigen Dürre aufgespürt und vernichtet werden. Mit ihnen soll auch das Geheimnis der Weihe Maha'Kushas verloren gehen. Der ebenfalls in der Nähe von Chaluq Khanda ansässige *Bannzirkel* ist eine kleine Schule der Mudramulim, die sich der Wacht über die magischen Gefahren des gorischen Landes verschrieben hat; sie bekämpfen Insektenschwärme wie abartige Chimären



und Geistererscheinungen. Zwischen ihnen und den Kophtanim aus El'Burum kommt es des Öfteren zu Konflikten um die zauberkräftigen Wasser des Chaluq. Der *Krak Chaluq* an der Flussmündung, ehemals eine beeindruckende Seefestung

mit eigenem Hafen, wird nunmehr von den Mudramulim als Gefängnis genutzt. Geister, Wesen und Entitäten werden in den dicken Mauern eingeschlossen, doch man erzählt sich, dass auch Menschen dorthin verschleppt werden.

DER UNTERGANG VON YERKESH

«Höret Leute und lasset euch berichten, was sich in den letzten Tagen, da die Wunde des Himmels ihren finsternen Blick auf die Lande Rashtuls richtete, zugetragen! Krak Yerkesh, die Beständige, ist nicht mehr!»

—ein Haimamud auf dem Basar Zorrigans, 198 v.BF

In den Namenlosen Tagen 199 v.BF erschüttert eine Katastrophe riesigen Ausmaßes Haranija: Die Stadt Yerkesh mit allen ihren Einwohnern wird dem Erdboden gleich gemacht.

YERKESH

Einwohner: 14.000

Herrschaft/Politik: Sitz der Beysa von Yerkesh

Garnison: etwa 300 Sippenkrieger der Yerkisani

Tempel: Baalat Khelevatan, Avesha, Rahandra

Stadtgottheit: Baalat Khelevatan

Besonderheiten: Krak Yerkesh als urtulamidischer Festungsbau beherrscht die fruchtbare Ebene des Barun-Ulah

Am Beginn der Schlaufe des Barun-Ulah erhebt sich auf einem einzelnen Hügel weithin sichtbar die Zwingfeste *Krak Yerkesh*. Zu ihren Füßen drängen sich die Lehmhütten der Stadt, derartig in- und übereinander verschachtelt, dass sie schon fast einen eigenen Festungsbau ergeben. Seit Rashtuls Zeiten, der die Festung erbauen ließ, hält hier die Sippe der Yerkisani Wacht über die fruchtbaren Ebenen. Durch die Lage an den wichtigen Karawanenrouten nach Zorrigan, Yol-Fassar, Bab-ar-Rih und Khunchom und einem prosperierenden Flusshafen hat es Yerkesh über die Jahrhunderte zu großem Wohlstand gebracht.

Im Gegensatz zu den restlichen Stämmen der Baburen verehrt man hier nicht Ra'andra, sondern Baalat Khelevatan, den Mannwidder, dem hier ein großer Tempel samt rituellem Orgienhain geweiht ist. Noch immer sorgt unter den Anhängern der Raub der alten Kultstatue durch Sharanbel für Unruhe, der die Gottheit zur Zeit der Magiermogule in Ketten schlug und nach Yol-Fassar verschleppte, wo sie noch heute aufbewahrt wird.

Natürlich verehrt ein großer Teil der Bevölkerung, zumeist Bauern und Fischer, auch Avesha und Rahandra – letzteren allerdings in seiner ursprünglichen Form des männlichen Regenbringers und nicht als Göttin des Krieges. Das führt regelmäßig zu Streitigkeiten mit den Baburen, die bisher jedoch glimpflich verliefen.

SCHLUMMERNDES VERDERBEN

Tief unter der Festung lauert ein alter Schrecken, den einst Rashtul selbst bannte: Als die ersten Tulamiden aus dem Gebirge in die Ebenen zogen, stießen sie bei Yerkesh auf eine Festung der Echsen, die diese einst im Krieg gegen die Summurer erbauten. Längst war der Ort verlassen, doch tief in den Eingeweiden der Erde gähnte noch immer der Schlund einer Pforte des Grauens, die sich unregelmäßig in die Sphäre Bel'Khelels öffnete. Unsägliche Kreaturen waren im Laufe der Zeiten entstanden und es bedurfte Rashtuls ganzer Kraft und des Beistands des göttlichen Mannwidders Baalat Khelevatan, der die Krieger des großen Sheiks vor den dunklen Gelüsten Bel'Khelels schützte. So drangen sie in die Tiefe vor und verschlossen die Pforte mit drei Siegeln. Als Dank für seine Hilfe und zum Schutz gegen ein erneutes Aufbrechen der Pforte, wurden dem Gott ein Ritualplatz geweiht und eine große Festung errichtet.

Mit dem Raub und der Fesselung der Statue Baalat Khelevatans, einem der Siegel der Pforte, wurde die Sicherung merklich geschwächt.

DIE LETZTEN TAGE VON YERKESH

In den Sommermonaten 199 v.BF kommt es zu einer Verkettung von Ereignissen, die schließlich zur Zerstörung der gesamten Stadt führen.

Während man sich im Heiligtum Baalat Khelevatans auf eine große Orgie zu Ehren des Mannwidders vorbereitet, strömen hunderte Besucher in die Stadt. Die Feierlichkeiten sind nicht nur kultischer Höhepunkt, sondern auch Anlass zu einem großen Volksfest samt Viehmarkt. Unter den Gästen ist auch ein Kophta aus Elem, ein begnadeter Chimärologe, der dem Tempel ein großzügiges Geschenk machen will: vier eigens gezüchtete Mannwidder!

In seinem Gefolge verbergen sich allerdings mehrere Echsenkultisten, die ganz andere Pläne haben. Nach jahrlanger Suche und durch einen Fingerzeig der echsischen Verbündeten Elems, stießen sie auf das Geheimnis Yerkeshs, die Pforte des Grauens. Sie wollen die verbliebenen Siegel brechen und die Schrecken Bel'Khelels entfesseln. Im Trubel gelingt es ihnen, einen Zugang zu den Kavernen unter dem Krak zu finden und in die Tiefe vorzudringen, wo sie auf das zweite Siegel stoßen, das sie zerschlagen indem sie die chimärischen Mannwidder opfern. Die Folge sind leichte Erdbeben und erste Sphärendurchbrüche. Die Rupturen äußern sich vor allem dadurch, dass zahlreiche Menschen von Besessenheiten Bel'Khelels kontrolliert werden. Brünstigkeit – fälschlich für einen Effekt der bevorstehenden Feierlichkeiten gehalten – bricht aus. Erste



Opfer sind zu beklagen, als sich einige Männer in dämonische Mannwidder verwandeln und durch die Stadt marodieren.

Im Tempel des Baalat Khelevatan ahnt man Schreckliches und versucht die drohende Katastrophe zu verhindern. Die Priester hoffen, dass die Rückführung der Statue des Gottwidder die Kraft des Kultes stärkt und die finsternen Einflüsse zu bannen vermag. Doch die Statue muss erst geraubt werden, denn freiwillig geben die Fassarer sie nicht heraus. Verfolgt von etlichen Kophtanim der Al'Achami gelangt sie durch tapfere Helden endlich wieder in den Tempel des Baalat Khelevatan. Angesichts der Zustände in der Stadt entschließen sich die Kophtanim zur Hilfe und machen sich gemeinsam mit den Priestern an die Entfesselung der Statue.

Während dessen sucht der elemitische Chimärologe nach seinem verschwundenen Geschenk und stößt dabei ebenfalls auf die Kavernen. In der Tiefe entdeckt er die Echsenkultisten, die gerade dabei sind, das letzte Siegel zu zerstören. Es kommt zu einem magischen Kampf, bei dem sich die Kontrahenten gegenseitig vernichten. Die freigesetzten Kräfte beschädigen das dritte Siegel erheblich. In den Straßen der Stadt manifestieren sich spontan Dämonen und eine ganze Reihe Menschen schließt einen Pakt mit der erstarkenden Belkelel. Überall flackern Wahnsinn, Mord und Blutausch auf.

Paktierer und Besessene stürmen schließlich zum Tempel Baalat Khelevatans. Die Kophtanim können dem Ansturm nur kurz Stand halten und verstärken mit ihren Astralkräften unwillentlich den ausgebrochenen Kataklysmus unter der Stadt.

Während der Mob den Tempel schändet und die Priester erschlägt, gelingt es den letzten Verteidigern, die Ketten Baalat Khelevatans zu lösen. Eine Vision des Gottes erklärt das Geschehen – doch die Katastrophe ist nicht mehr aufzuhalten: Große Teile der Stadt stehen in Flammen, starke Erdbeben erschüttern das Umland und lassen Teile des Krak einstürzen. Aus der Pforte des Grauens brechen Dämonen hervor und wüten im herrschenden Chaos.

Fünf Tage dauern die Erschütterungen und brennt die Stadt. Beobachter berichten von grauen Wirbeln, die ganze Gebäude hinwegrissen und einem Heulen und Wehklagen, wie es keine menschliche Kehle hervorzubringen vermag. Schließlich gibt es einen gewaltigen Ausbruch der Magie tief unter den Überresten des Krak. In einem grellen Blitz verschwinden die wütenden Dämonen. Flammen und Beben ebbten ab – niemand kann sich erklären was geschehen ist.

In Yerkesh steht kaum mehr ein Stein auf dem anderen. An der Stelle des Krak klappt nur noch eine tiefe Grube. In den Regenfällen des Herbstes tritt der Barun-Ulah über die Ufer, füllt das Loch und bedeckt die Trümmer unter seinen Fluten.

Doch einigen tapferen Helden ist es zu verdanken, dass durch die Entfesselung der nun im Schlamm verlorenen Statue die Dunkle Pforte geschlossen wird und nicht neben Yerkesh noch weitere Städte Haranijas den Dämonen zum Opfer fallen. Auch in der Jagd auf die bereits ins Diesseits gelangten Dämonen und die überlebenden Paktierer tun sich einige tapfere Abenteurer hervor.

DAS KÖPIGIPPEPREICH ALHANIPEN

Geographische Lage: zwischen Trollzacken, Schwarzer Sichel, Drachensteinen, Perlenmeer und Golf von Bey-el-Unukh

Landschaften: Schroffe Gebirgszüge und urwüchsige Wälder im Norden und Westen, Sümpfe an der Ostküste, Auwälder entlang der Goblinka, im Süden offenes Gras-, Weide- und Ackerland, vereinzelt torfhaltige Hochmoore

Geschätzte Bevölkerungszahl: ca. 150.000; größtenteils Alhani, ca. 10–15% Bosparaner, 5% Tulamiden, wenige Angroschim, Nivesen und Goblins

Wichtige Städte: Bey-el-Unukh (20.000), Ysil'elah (4.000), War-Hunk (3.500), Lors-Hunk (800), Shamâlhamma (700), El'Sur (600), Sard'Husk (400), Al'Zul (300, 535 v.BF an die Bosparaner verloren)

Wichtige Verkehrswege: Prunkstraße von Bey-el-Unukh nach Ysil'elah, Handelsstraße von War-Hunk über Lors-Hunk nach El'Sur

Herrschaft: Doppelherrschaft einer Königin und einer Hohepriesterin, unterstützt durch einen Rat der Ältesten und Weisesten. Die Städte werden verwaltet von Räten aus

Händlern, Wissenschaftlern und Handwerkern unter der Leitung der Priesterinnen. Auf dem Land steht eine Zibilja der Dorfgemeinschaft vor.

Religion: Heshinja als allweise Schicksalsgöttin; Mokoscha als Kraftquelle der Gemeinschaft; Sumu, Ingra, Feqz, später auch Paranja, Firun, Aves, Nandus

Magie: Zauberpriesterinnen, Zibiljas, viele (besonders männliche) Magiedilettanten; mächtige Glyphenmagie und Spruchzauberei (insbesondere Verständigung, Objekt, Kraftlinien, Elemente, Metamagie, Hellsicht, Einfluss, Herrschaft)

Besondere Örtlichkeiten: Ysil-See, Khorim al'Hani (bosp.: Septahengon), Molochon unter War-Hunk, Heilende Quellen von El'Sur, Heshinja-Heiligtum Tac'Raah, Erdheiligtum von Al'Zul

Stimmung der Region: Neugier, Forscherdrang und Wissensdurst, verbunden mit lebensbejahender Geschäftigkeit und Gleichmut gegenüber der eigenen Vergänglichkeit. Gastfreundschaft und Toleranz werden großgeschrieben, der Einzelne genießt Respekt als Teil der Gemeinschaft.



»Hohehrwürdige Praeceptora, ich habe herausgefunden, woher Euer Artefakt stammt: aus dem Reich A., das bei uns als Regnum Ysilium bekannt ist. Die A. verehren zwei göttliche Entitäten, die ihnen die Macht verleihen, derart potente Zauberei zu wirken. Um ihr Wissen und ihre Artefakte für uns zu gewinnen und die Macht ihrer Göttinnen zu brechen, müssen wir in ihrem Reiche Zwietracht säen und in unserem Angst: Lasst mich herausfinden, wie ich den Zusammenhalt dieses Volks schwächen kann. Euch aber, Herrin, sollte es gelingen, das Ohr des Imperators zu gewinnen, ihm die Gefahr, die von diesem Reiche ausgeht, in seine Träume, die Furcht vor der fremden Macht tief in sein Herz zu pflanzen.

Euer ergebener Diener, N.»

—geheime Nachricht kurz nach der Inthronisierung von Dalek-Horas II.

Kleine Begriffskunde

- Al'Hani: Stammesname und Gesamtbezeichnung des Volks in der Geschichte
- Alhanier: Angehörige des alhanischen Königinnenreichs im späteren Tobrien
- Alhani: Selbstbezeichnung des Volks
- Alaani: Sprache der Alhani, aus dem Urtulamidschen hervorgegangen
- Beni Nurbad: Alter Stammesname (gingen bald in den Al'Hani auf)
- Nurbadi: Kriegerelite und Garde der alhanischen Königinnen
- Norbarden: Erst um 264 BF durch die Theaterritter geprägte Verballhornung des Kriegernamens, von da an Fremdbezeichnung für die Nachfahren der Alhanier

DIE GESCHICHTE DER ALHANI

Im Jahr 1684 v.BF offenbarte sich der Legende nach die Göttin Heshinja den Vorfahren der Alhani (den Bergstämmen der Beni Nurbad und Al'Hani), und machte ihnen eine zauberkraftige Schrift zum Geschenk. Die beiden Stämme, die aufgrund ihres eigentümlichen insektischen Mokoscha-Kults bei vielen Tulamiden mit Misstrauen betrachtet wurden, zogen aus dem Aschubim-Gebirge nach Norden, in der Hoffnung, das ihnen von Heshinja verheißene Land zu finden. Nach langer Wanderung und mehreren Vertreibungen gründeten die Alhani schließlich 1571 v.BF *Bey-el-Unukh*, die Hauptstadt ihres fortan rasch wachsenden Reichs *Alhanien*. Das schnell blühende Reich weckte schnell den Neid der Nachbarn. 1016 v.BF musste erst das Diamantene Sultanat durch die Hochzeit der Priesterkönigin *Bilkis* mit dem Diamantenen Sultan *Sheranbil I.* besänftigt werden. Und kaum war die Bedrohung durch die Tulamiden abgewehrt, eroberten die Bosparaner 872 v.BF die alhanischen Städte *Bey-el-Unukh* und *War-Hunk* und erklärten die eroberten Gebiete zur bosparanischen Provinz.

Königin *Hashandru III.* rief im Gegenzug in *Ysil'clah* das unabhängige Königinnenreich *Alhanien* aus und machte es sich zur Lebensaufgabe, die Bosparaner zu vertreiben – was ihr 811 v.BF, kurz vor ihrem Tod, gelang. Bosparan betrachtete *Alhanien* fortan als abtrünnige Provinz und sandte immer wieder Truppen in den Osten.

Bei Einbruch der Dunklen Zeiten ist das Königreich *Alhanien* weiterhin nominell bosparanische Provinz, beschreitet aber ungehindert eigene Wege. 444. v.BF wird die Provinz im Rahmen der *Lex Imperia* offiziell zum Königreich *Ysilien* erklärt, doch der bosparanische Legat kommt auf der Reise um und *Alhanien* bleibt weiter unabhängig.

LEBEN IM KÖNIGREICH ALHANIE

KLEIDUNG UND HAARTRACHT

»Bruder, ich sag' dir, wenn ich das nächste Mal zu den Zauberweibern im Osten reise, dann bleib' ich da. Sogar die Bauern und Fischer haben da feine Kleider aus Linnen und Leder, oft lang bis zum Boden, mit Bändern und Borten geschmückt. Und Pelze tragen auch nicht nur die hohen Damen! Die gehen gleich in Seide: die Zauberinnen in Schwarz, die Regina in Gelb und Gold wie die Sonne. Gold und Silber, Perlen und edle Steine sind nur was für den Adel, denkst du? Hat sich was bei den Hexenweibern! Dort würden auch wir Fürsten sein, Zierrat mit schmucken Zeichen tragen und du als Soldat einen Bronzeharnisch und Helm mit Rossschweif, so reich verziert, dass man dich für einen Centurio hielte.«

—weltfremdes Gefasel in einer Tavene in Gareth zur Regierungszeit von *Oluuk-Horas I.*

»Ich sage euch, sehet euch vor im Reich der Hexenweiber, so schön, wie sie sind mit ihren Glutaugen und den lieblich geschwungenen Lippen, machen sie euch zu geifernden Sklaven ihrer Lust. Wie Seide glänzt ihr Haar, das sie kunstvoll zu Türmen emporwachsen lassen, zu Schnecken und Muscheln winden, zu bodenlangen Zöpfen verflechten oder mit bronzenen und goldenen Reifen und Spangen aus ihrer Stirne halten, und wohler als ein Garten von Rosen und Jasmin duftet es. Ihre sonnenbraune Haut, die sie mit Mandelmilch und Ölen weich und glänzend machen, zieren Zaubersymbole, mit denen sie sich begehrt und doch jeden Mann ihnen untertan machen.«

—*Suliman ibn Haftir*, Händler aus *Rashdul*, zur Regierungszeit von *Sheranbil V. al'Shahr*

»«So will es die Sitte, mein Sohn, dass du, wenn du meinen Schutz verlässt und dich einem Weibe anvertraust, dein Haar scherst und deiner Mutter in ihre Hände gibst.»

»Aber, Mutter, *Hashandru III.*, die sich jeden Mann zu Willen machte, ist lange tot, und ihre Priesterinnen, die es ihr gleich taten, ebenso. Mein schönes Haar!«

»Greine nicht, mein Sohn, du wirst bei mir sein durch das Haar und meinen Schutz nicht ganz verlieren, dem Zauber der Frauen nicht ganz erliegen.«



"Aber, Mutter, wenn ich auch vom Zaubern nichts verstehe: Warum das Haupthaar scheren und nicht auch das an Armen und Beinen und ... du weißt schon, wo?"

"So war es Brauch unter Hashandru III., ja. Doch heute ist es mehr Sitte als Nutzen, dem Bräutigam das Haar zu scheren, sei doch froh!"

"Froh? Der Fürst darf einen Bart tragen, die Gelehrten zudem das Haar lang bis an die Schultern. Warum nicht ich? Ich gehe wie ein geschorenes Schaf!"

"Über den Fürst wacht die Königin, und die Weisen stehen über der Versuchung."

"Versuchung! Ach, Mutter, warum schert man nicht den Frauen das Haar, weiß man doch, dass unsere Königin es mehr mit ihnen hält! Ich wünschte, ach!, ich wäre eine Frau: Ihr dürft das Haar lang tragen, ihr dürft das Zaubern erlernen – und vielleicht würde die Königin mich in ihr Bett erwählen!"

"Schweig still und zapple nicht!"

—gehört bei Loris-Hunk, am Tag vor der Hochzeit des jungen Hirten Mikail, zur Regierungszeit der Königin Ibrani

GESELLSCHAFTSSTRUKTUR

Die Königin

Die alhanische Staatsform ist eine matriarchalische, monarchische Magokratie. An der Spitze der Gesellschaft steht die Königin (*Malika*), die als 'Herrscherin von Heshinjas Gnaden' die oberste politische Macht darstellt. Von klein auf wird sie nicht nur in der Staatsführung, sondern auch in der Magiekunde und praktischer Zauberei unterwiesen. Darüber hinaus werden ihr wirtschaftliche Fähigkeiten und Kenntnisse in den wichtigsten Wissenschaften vermittelt. Mit dem Antritt ihres Amtes wird die Königin Heshinja geweiht, und in Krisenzeiten fungiert sie als 'Stimme der Göttin', um deren Willen ihrem Volk kundzutun. Nach dem Tod der Königin geht ihre Macht auf ein magiebegabtes Mädchen aus ihrer Verwandtschaft über, vorzugsweise ihre Tochter, sofern es eine solche nicht gibt, an ein anderes blutsverwandtes Mädchen, das von den Priesterinnen per Orakel ermittelt und rechtzeitig in den notwendigen Künsten unterwiesen wird.



Die Hohepriesterin

Der Königin steht eine Hohepriesterin (*Alkahina*) zur Seite, die ihr Leben sowohl Heshinja als auch Mokoscha widmet. Wo die Königin weltliches Oberhaupt des Volks ist ('Sprecherin Heshinjas'), ist die Hohepriesterin dessen spirituelle Führerin ('Deuterin von Heshinjas Weisheit'). Ihr unterstehen die gesamte Priesterinnenschaft und sämtliche Magiebegabte des Reichs. Die Hohepriesterin ist die wichtigste Beraterin der Königin und übt einen erheblichen Einfluss auf deren Entscheidungen aus. Üblicherweise wird sie aus dem Kreis der Priesterinnen aufgrund ihrer Erfahrungen ausgewählt, die Königin hat aber das Recht, die vorgeschlagene Kandidatin abzulehnen und eine Neuwahl zu verfügen.

Der Rat der Weisen

Neben der Hohepriesterin steht der Königin ein Rat aus 49 Frauen und Männern zur Seite, die sich durch besondere Fähigkeiten in ihrem jeweiligen Fachgebiet auszeichnen. Die kundigsten Gelehrten, erfolgreichsten Händler, besten Handwerker, aber auch verdiente Krieger und alte Bauern oder Fischer werden in den Rat der Weisen gerufen, um die Königin in ihren Entscheidungen zu unterstützen. Sowohl die Stadträte

Bey-el-Unukhs, Ysil'elahs und War-Hunks als auch die Priesterinnen schlagen der Königin geeignete Kandidaten vor, dieser steht es aber frei, sich ihre Berater nach eigenem Ermessen auszusuchen. Die wenigsten Mitglieder des Rates sind unter 50 Jahre alt, einige bereits an die 100.

Der Fürstgemahl

Der mächtigste Mann im Reich ist der Fürst (*Amiraris*) Alhaniens, der zugleich Gemahl der Königin, deren Leibwächter und oberster Befehlshaber des Militärs ist. Diese scheinbar nur schwer miteinander zu vereinbarenden Aufgaben reichen noch in die frühe Siedlerzeit zurück, in der die Alhani ein Volk überschaubarer Größe waren und die *Nurbadi*, die Krieger, tatsächlich nichts anderes zu tun hatten, als die Königin vor Angriffen zu beschützen. Als *Nurbadi* werden heute die Angehörigen der (stets männlichen) Kriegerelite bezeichnet, die als Knaben nach Bey-el-Unukh geschickt werden, um in einer harten Ausbildung zu Meistern des Schwertkampfes und der Körperbeherrschung herangezogen zu werden. Es ist Sit-



te, dass die Königin sich ihren Gemahl aus den Reihen der Nurbadi erwählt, oft wird jedoch ein passender Mann von den Priesterinnen ausgewählt. Der Königin steht es frei, den Fürsten ausschließlich als Leibwächter und repräsentativen Vater ihrer Kinder zu betrachten, und beispielsweise Königin *Ibrani* (389–359 v.BF), die das weibliche Geschlecht bevorzugt, hat wohl niemals mit ihrem Mann geschlafen.

Die Zauberkundigen

• **Priesterinnen:** Magie wird als Gabe Heshinjas betrachtet, als Werkzeug weniger der Macht als vielmehr der Erkenntnis. Die Zauberei eröffnet Möglichkeiten, die kosmischen Zusammenhänge zu erkennen, zu erklären und sich zu Nutzen zu machen. Mädchen, die sich als zaubermächtig erweisen, werden gezielt gefördert und die Klügsten und Potentesten von ihnen ab dem zehnten Lebensjahr zu Priesterinnen ausgebildet, um magische Kenntnisse zu sammeln und weiterzutragen. Während des Noviziats lernen die Mädchen die Zauberglyphen anzuwenden und die Kraft der Gemeinschaft zu nutzen. Die mächtigsten der Mokoscha-Rituale sind jedoch nur wenigen erfahrenen Priesterinnen bekannt. Es ist nicht unüblich, dass Priesterinnen nach etwa zehn Jahren die Suche nach Tac'Raah auf sich nehmen, um die karmale Weihe Heshinjas zu empfangen.

• **Zibiljas:** Während die Tempel Heshinjas vornehmlich in den Städten und größeren Siedlungen stehen, gibt es auf dem Land oft keine ausgebildeten Priesterinnen. Hier übernimmt die dorfälteste Magiekundige die Rolle einer Laienpriesterin. Diese alten, weisen Frauen werden *Zibiljas* genannt, Traumscherinnen. Sie schreiben das in den Siedlungen vorhandene Wissen in den Dorfchroniken nieder und halten den Kontakt zur Priesterinnenschaft. Sie kennen einige der alten Mokoscha-Riten und vermögen so ihre Gemeinschaft im Bedarfsfall zu schützen.

• **Magiedilettanten:** Zauberkundige kommen bei den Alhani zwar genau so häufig vor wie bei anderen Völkern, doch da vor allem die männlichen meist keine Ausbildung erhalten sind ihre Fähigkeiten oft wenig ausgeprägt. Schwach zaubermächtige Kinder, deren Kraft oft nur dadurch auffällt, dass sie ein herausragendes handwerkliches Geschick, eine übernatürliche

Überredungskunst oder ein besonderes Einfühlungsvermögen besitzen, bekommen von den Priesterinnen mitunter ein, zwei einfache Zauberglyphen beigebracht, mit denen sie ihre Ware schützen oder ihre Arbeiten verbessern können.

Das Volk

»So lasst mich berichten aus Ysilien, wo selbst manche Fischer und Bauern des Lesens mächtig sind. Knaben und Maiden von zehn Jahren wählt man aus, um sie nach ihrer Begabung zu fördern: Die besten Zaubermädchen lehrt man die Riten der Götzendienerrinnen, die wendigsten Burschen schickt man, das Kriegshandwerk zu erlernen, alle übrigen lehrt man Handel und Wandel, Handwerk und die seltsame Philosophie der Alhanier. Schon die Jüngsten weist man an, die Gemeinschaft hoch zu achten, und wenn die Kinder das zwölfte Jahr vollendet haben, zelebrieren die Priesterinnen einen Ritus, der die jungen Seelen ihnen Untertan macht. Als Bürger des Volks aber gilt erst, wer einen Manne oder ein Weib sich genommen hat, und wer nicht die Ehe eingeht, der bleibt wohl ewig ein Kind. Diese Ehe ist aber nicht, was Travina uns weist, nein: Hatten die Maiden erst einen Mann, so dürfen sie alle haben! Und sie kennen ein Kraut, dass ihnen kein Kind daraus erwächst!«

—Vanda Rhetora, Schreiberin aus Cuslicum am Hof der Königin Hashandru IV.

»Hochehrwürdige Praeceptora, das Artefakt in Eurem Besitz ist nur eines von vielen wundersamen, welche die A. zu fertigen wissen. Es scheint, als verzierten die A. ihre kunstfertige Handwerksarbeit mit Zaubersymbolen unterschiedlicher Wirkung, um Schönheit und Nutzen zu vergrößern oder aber, wenn sie die Ware verkaufen, weiterhin Macht über sie zu behalten. Die A. erscheinen zwar als friedfertiges Volk, das sich mit dem Geiste in anderen Sphären bewegt und den Handel – ja, wahrlich! – mehr zum Vergnügen oder als frommen Dienst an ihrer Göttin als zum Machtgewinn betreibt. Doch, glaubt mir, hochverehrte Herrin, wenn sie sich entschlossen, Krieg zu führen, so würden sie mit der rechten Führerin selbst unseren Legionen gefährlich werden. Unser Glück, dass sie einfältig sind wie brave Kinder, die nicht ahnen, dass die Welt denen gehört, die ihre Macht zu nutzen wissen! Möge SEINE Macht stets mit uns sein!

Euer Diener, N.»

—geheime Nachricht zur Regierungszeit von Dalek-Horas II.

GLAUBE UND WELTSICHT

»Hochehrwürdige Praeceptora, das Wissen, das in A. über die Beschaffenheit der Welt zu finden ist, ist faszinierend. Die A. vermögen aus den Sternen auf vergangene wie auch zukünftige Ereignisse zu schließen, wie es sonst nur die besten Sterndeuter Firdanas oder der Elemiten können. Ihre Gelehrten sind bewandert in der Alchimie, Heilkunde, Mathematik und Kartographie. Am interessantesten ist jedoch ihre arkane Macht, die über die uns bekannte Zauberei hinausgeht. Ihre Zaubersymbole, sagen sie, habe ihnen ihre Göttin Heshinja persönlich vermacht. Darüber hinaus verehren sie ein kosmisches Prinzip, das sie Mokoscha nennen, was

Tac'Raah

Etwa 40 Meilen östlich von Lors-Hunk steht das Heshinja-Heiligtum *Tac'Raah* ('Krone der Erlöserin') mit der gleichnamigen Schlangenstatue aus grünlichem, mit Goldfäden durchwirktem Stein. Es heißt, dass nur jene, die besonders fest im Glauben sind und das Wesen Heshinjas errahnen, das Heiligtum aus eigener Kraft finden können. Immer wieder machen sich Priesterinnen auf die Suche, um sich von Heshinja durch die Smaragd-Augen der Statue prüfen zu lassen und im günstigen Fall einen Teil der göttlichen Kraft zu erhalten.



wörtlich 'Große Biene' heißt, und es scheint, als mehrte sich die Macht dieser Entität durch den Zusammenhalt ihrer Gemeinschaft. Hohehrwürden, wir müssen die A. vernichten, denn sie könnten SEINEM Willen im Wege stehen!

Euer ergebener Diener, N.»

—geheime Nachricht zur Regierungszeit von Dalek-Horas II.

Die alten Götter

Noch als sie im Gebirge wohnten, verehrten die Vorfahren der Alhani den Mond- und Magiegott **Feqz**, den sie heute als jugendlichen Liebhaber Heshinjas (oder als ihren Bruder) betrachten, den Herrn des Feuers und der Handwerkskunst, **Ingra**, der als Heshinjas Gemahl angesehen wird, sowie die wandelbare **Zsahh**, die jedoch seit der Offenbarung Heshinjas fast vollständig an Bedeutung verloren hat und nur noch von der tulamidischen Minderheit verehrt wird. Auch **Roschtula** ist in Vergessenheit geraten, und **Shôma** hat nur noch bei der ländlichen Bevölkerung ihren Stellenwert behaupten können. Nicht als Götter, doch als weise Ratgeber und Mittler zu den Himmlischen verehrt werden Riesen wie **Gorbanor** und **A'Dawatu** oder Tier- und Pflanzenkönige wie die nahe Tac'Raa lebende Pechnatterkönigin **Sindiria** oder der angeblich irgendwo in den Schluchten der Drachensteine wachsende **Blutulmenkönig**.

Mokoscha

»Hohehrwürdige Praeceptora, Ihr fragtet nach dem Wesen Mokoschas. Ich möchte es Euch anhand eines Freskos erläutern, das den Thronsaal zu Bey-el-Unukh zielt. Links hinter dem Thron ist eine gewaltige Assel abgebildet, die an die Oluroiden oder tulamidische Darstellungen der Herrin Beli'Zoras erinnern mag. Rechts hinter dem Thron ist eine Biene zu sehen, von ebensolcher Größe. Über dem Thron sieht man einen Flammenball, vielleicht die Sonnenscheibe, deren Strahlen alles Leben vernichten. Während aber die Assel sich hinter einer Wolke brennender Fliegen und Käfer vor dem Licht verbirgt, schützt die Biene einen Bienenschwarm mit ihrem Leib vor den Flammen. Mokoscha, so sagen die A., habe durch ihr Opfer das Leben bewahrt, und ihre Seele sei eingegangen in jede Gemeinschaft der Lebenden, die ihren Opferwillen teilt. Hoch verehrte Herrin, wie können wir uns die Opferbereitschaft der A. zu Nutzen machen, um ihre Kraft und die ihrer verborgenen Göttin zu schwächen?

Es wartet auf Antwort Euer ergebener Diener, N.»

—N., zur Regierungszeit von Dalek-Horas II.

»Und siehe, die Gemeinschaft ist unser Leben. Sie nährt dich, stärkt dich und erhält dich. Ohne sie bist du nichts und vergänglich. Wenn du das Glück suchst, diene ihr, und du wirst reichlich ernten! Wenn du krank bist, lasse dich von heilenden Händen pflegen. Wenn du aber gesund bist, pflege selbst deinen Leib und deine Seele, denn dein Leib ist der Leib Mokoschas und deine Seele ist Teil ihrer Seele.«

—mündliche Überlieferung der Alhani

DIE SEELE DER GEMEINSCHAFT

Durch ihr Selbstopfer, so sagen die Alhani, habe Mokoscha als leibliches Wesen zu existieren aufgehört, ihre Essenz aber existiere in den Gemeinschaften der Lebenden weiter. Die Alhani verehren Mokoscha nicht als Göttin und kennen auch keine karmal gesegneten Geweihten der Großen Biene, sondern dienen ihr, indem sie sich – mehr oder weniger bedingungslos – der eigenen Gemeinschaft unterordnen. Durch die tiefe Verbundenheit zu ihrem Volk spüren die Alhani die göttliche Kraft, die – so mutmaßen ihre Gelehrten – ihre Lebenskraft stärkt. Die Zauberpriesterinnen vermögen Mokoschas Kraft für ihre Rituale zu nutzen, mit denen der Zusammenhalt des Volks gestärkt und Angriffe von außen abgewehrt werden können. Einige mächtige Priesterinnen können direkt auf Lebens- und Astralenergie freiwilliger Mitglieder der Gemeinschaft zurückgreifen und so Zauber und Rituale wirken, die jenseits der üblichen menschlichen Möglichkeiten liegen. Da die Alhani einen Großteil ihrer Macht aus der Seele der Gemeinschaft ziehen, werden sie durch selbstsüchtiges Verhalten und Verrat besonders geschwächt – weshalb Vergehen an der Gemeinschaft meist mit Verbannung bestraft werden.



Heshinja

»Jeden Tag stieg die schöne Malika aus dem Geschlecht der Al'Hani auf das Plateau, um Amir, den Stammhalter der Beni Nurbad zu treffen, den sie liebte und der ihrem Zauber verfallen war. Doch Ibanam, sein Vetter, dem sie versprochen war, folgte ihnen aus Eifersucht und sah sie in seinen starken Armen liegen. Da rief er die Krieger seines Stammes und die Brüder ihres Stammes, und sie machten sich auf, die Liebenden zu töten. Als aber Ibanam und die Krieger den Felsen nahten, hörten sie die Schreckensschreie des Mädchens, und ihre Brüder wandten sich im Zorn gegen die Beni Nurbad, glaubten sie doch, der Fürstenson tue ihr Gewalt an. Doch sieh! es war eine Klapperschlange, vor der sich das Mädchen fürchtete, und Amir stand, das Tier mit dem Dolch zu töten. Da aber ward es mit einem Male hell, und auf dem Berghang erschien ein Wesen in gleißendem Licht, halb Mensch, halb Schlange, das sprach mit donnerndem Zischen, das dem Rauschen eines mächtigen Stromes glich. Die Stammeskrieger fielen auf die Knie und blickten voll Furcht auf das fremde Wesen, von dem sie wussten, dass es Heshinja war, eine Göttin aus alter Zeit. Heshinjas Worte drangen in die Köpfe der Männer, auch wenn ihre Ohren nichts als ein Zischen vernahmen, und in den Herzen der Krieger wuchs die Gewissheit, dass sie Auserwählte waren, denn Heshinja gab ihnen Zeichen und lehrte Malika, die Macht dieser Zeichen zu nutzen. Nicht länger trachteten die Krieger dem Hirtenmädchen nach dem Leben, sondern sie ehrten es, das sie hergeführt hatte, und machten es zu ihrer ersten Königin, wie das Wesen sie geheißt hatte, und Amir zum Gemahl ihrer Herrscherin. Bald verließen die beiden Stämme vereint das Gebirge, um nach dem gelobten Land zu suchen, das ihnen verheißen worden war.«

—mündliche Überlieferung der Alhani

DIE MACHT DER GLYPHEN

Die Schrift des Alaani besteht aus etwa 1000 Zeichen. Vielen dieser Zeichen – zur rechten Zeit aktiviert – wohnt eine besondere Zauberkraft inne, die manchmal Jahre oder Jahrzehnte anhält. Diese *Arkanoglyphen* finden sich auf Werkzeug, Schmuck- und Gebrauchsgegenständen der Alhani, um deren Haltbarkeit, Schönheit oder Nützlichkeit zu erhöhen. Aber auch Gebäude, Grabmale, Höhlen und Ritualplätze werden mit Zeichen versehen, um deren Bewohner oder die Toten zu schützen oder die Energie von Kraftlinien sowie der Elemente zu nutzen. Die Alhani – und insbesondere die Priesterinnen – schmücken auch ihre Haut mit Glyphen, die der besseren Verständigung dienen, ihnen Wissen verleihen oder Macht über andere Menschen. Die mächtigsten Priesterinnen kennen komplizierte Zaubersymbole, deren Wirkung Jahrhunderte anhalten kann oder die – so heißt es – gar den Lauf der Zeit selbst beeinflussen.

Die Alhani rechnen ihre Zeit seit der Offenbarung Heshinjas im Jahr 1684 v.BF (OH 1). Die Schlangenhafte ist seither die Hauptgottheit des Volks. Sie wird als allweise Schicksalsgöttin verehrt, die den Alhani die Zauberglyphen vermachte und ihnen auftrug, Wissen zu sammeln, zu wahren und weiterzutragen. Was auch immer geschieht, die Alhani vertrauen darauf, dass Heshinja es bereits vorhergesehen hat.

Wenn das Ende der Welt gekommen ist, wird Heshinja in anderer Gestalt erscheinen, die Menschen zu neuem Leben erwecken und die belohnen, die ihr gute Dienste leisteten. Dienste, die besonders den Wissenserwerb und Handel zum Ziel haben. Die Seelen derjenigen, die ihr Leben der Gemeinschaft widmeten, verbringen die Zeit bis zu ihrer Wiedergeburt dank Mokoschas Gnade an einem sagenhaften Ort, an dem 'Milch und Honig fließen'. Verräter aber verbringen die Zeit bis zur Erweckung in lichtloser Finsternis. Da niemand weiß, ob er im alten oder in einem neuen Leib wiedererweckt wird, werden die Körper der Toten einbalsamiert und in Hügelgräbern und Grabtürmen bis zum 'Weltenende' aufbewahrt.

Die neuen Götter

Nach der ersten Eroberung Bey-el-Unukhs durch die Bosparaner (872 v.BF) begann sich der Glaube an *Paranja*, die Göttin der Fruchtbarkeit und des Ackerbaus, zu verbreiten. Sie wird als Schwester Heshinjas angesehen und gilt als den Menschen wohlgesonnen. Während der Tyrannei Amagomers





(338–325 v.BF) beginnt sich die ländliche Bevölkerung dem neuen aus Baliho stammenden Jagd- und Wintergott **Firun** zuzuwenden. Es heißt, Heshinja habe in ihrer Weisheit vorhergesehen, wie sie das Herz des Unnahbaren erobern könne – und manch einer hofft auf den Beistand des Gottes gegen den ebenso kaltherzigen Usurpator. Überwiegend von der bosparanischen Minderheit verehrt werden die Liebesgöttin **Raia** und der Totengott **Boron**, die allenfalls in den Städten auch alhanische Anhänger finden.

Erst nach dem Untergang Alhaniens verbreitet sich der Glaube an **Aves** und **Nandus**, die als Söhne Heshinjas mit Feqz und Firun angesehen werden.

Ein Held aus Alhanien

Gelassenheit und Neugier sind die Worte, mit denen der Alhanier am besten zu beschreiben ist. Respekt erhält, wer sich um die Gemeinschaft verdient macht, gleich, ob er Heiler, Handwerker oder Händler ist. Der Alhanier weiß, dass er seinem Volk am meisten nützt, wenn er das tut, was ihn selbst mit Leidenschaft erfüllt. Seit seiner Kindheit wurde er nach seinen Begabungen und Interessen gefördert und hat nun das unerschütterliche Selbstbewusstsein eines Menschen, der gebraucht und geschätzt wird. Dass es Menschen gibt, die nur ihr eigenes Ziel verfolgen, neidisch, missgünstig und alles andere als neugierig auf das Leben sind, versetzt den Alhanier regelmäßig in Erstaunen. Verrat hingegen macht ihn sehr wütend, ist für ihn doch die Gemeinschaft das wichtigste.

BEY-EL-UNUKH

Einwohner: 20.000 (10–20 % Bosparaner, 5–10 % Tulamiden, einige hundert Brillantzwerge; nach dem Untergang Alhaniens 301 v.BF 4.000, davon 60 % Bosparaner, 10 % Tulamiden)

Herrschaft/Politik: Hauptstadt Alhaniens, Sitz der Königin und des Rates der Weisen, verwaltet vom Stadtrat; nach dem Untergang Alhaniens Sitz der Herzoge von Tobrien

Garnison: 500 leichte Reiter, ca. 250 Nurbadi-Elitekrieger, 100 Bogenschützen, mehrere Dutzend Bazaarwächter

Tempel: einziges Mocoscha-Heiligtum (bis zum Untergang Alhaniens), mehrere Heshinja-Tempel, Halle des Feuers (Ingra), Halle des Mondes (Feqz), Garten der Paranja, Tempel der Sechs (Brajan, Effard, Travina, Boron, Paranja, Raia, Bosparaner), Boron-Hain (Bosparaner), Haus der Raia (Bosparaner, Tulamiden), Schrein der Zsah (Tulamiden). Nach dem Untergang Alhaniens mehrere neue Tempel bosparanischer Gottheiten (großer Brajan-Tempel, Rondra) sowie Firun

Besonderheiten: Palast der Königin, Nurbadi-Kriegerschule, Fürsten-Garnison, Bazaar der Farben. Nach dem Untergang Alhaniens sind große Teile der Stadt zerstört und versinken bei nachfolgenden Sturmfluten im Uferschlamm des Flusses.

Stimmung in der Stadt: Bey-el-Unukh ist eine geschäftige Handelsmetropole, in der es alle erdenklichen Waren zu kaufen oder zu tauschen gibt. Handwerk und Künste werden großgeschrieben. Trotz des relativ hohen Anteils Fremder ist der Geist Mocoschas nirgendwo stärker zu spüren als hier. Bey-el-Unukh ist das schlagende Herz Alhaniens.

»Es scheint, als könnten die aus den Bergen stammenden Zauberinnen kein Wort für »Bucht«, und so nennen sie die Krümmung der Küstenlinie »Nacken des Meeres«. Ihre Hauptstadt, die in dem fruchtbaren Tal liegt, just wo der Rasdrom in den Golf von Nebachot mündet, nennen sie den »Herrn des Nackens«: Bey-el-Unukh. Wahrlich, wenn man vom Land aus die hohen Mauern aus Stein und Lehmziegeln erblickt und die Türme der Burg ihrer Regina, so scheint der Herr der Bucht unbezwingbar. Von See aus aber, das versichere ich Euch, da ist der Herr ein alter Recke, nicht schnell genug, seine Waffen wider den Feind zu wenden. Merkt meine Worte: Das Reich der Hexenweiber hat ein verwundbares Herz!«
—Admiral Valtoron der Jüngere zu Corapia,
zur Regierungszeit von Niothia-Horas

»Hohehrwürdige Praeceptora, wenn wir die Macht der A. brechen wollen, müssen wir uns ihrer Regina und der Priesterinnen entledigen und Bey-el-Unukh in unsere Gewalt bringen. Ein offener Angriff auf die Stadt erscheint mir jedoch wenig erfolgversprechend: Nicht nur befinden sich die besten Krieger in Bey-el-Unukh, auch wacht hier die Regina über ihr Volk, und die Priesterinnen vermöchten allein aus der Zahl der hier lebenden A. unvorstellbare Kraft zu schöpfen. Daher mein bescheidener Vorschlag: Ziehen wir der Schlange die Zähne, schlagen wir ihr den Kopf ab und werfen sie ihren Schwestern zum Fraße vor. Kurzum: wenn wir das Heer in unsere Gewalt bringen und die Königin töten können, mag es uns gelingen, das Reich von innen heraus in Aufruhr zu versetzen. Da aber, wo das Volk nicht eins ist, können die Priesterinnen es nicht für sich benutzen!

Ewig Euer ergebener Diener, N.«

—geheime Nachricht zur Regierungszeit von Dalek-Horas II.

Gegründet von Hashandru I., der ersten Priesterkönigin Alhaniens, erblühte die Stadt im Mündungsdelta des **Rasach** (bosp. **Rasdrom**) bald zu einer lebendigen Metropole, deren Prunk den Neid sämtlicher Besucher auf sich zog. Bei der Eroberung durch die Bosparaner wurde Bey-el-Unukh (bosp. **Beylunk**) fast vollständig zerstört, doch nach der Rückeroberung durch Hashandru III. errichteten die Alhanier ihre Hauptstadt nach altem Vorbild neu. Zwar wurde die frühere Pracht nicht mehr



erreicht, doch immer mehr Menschen aus allen Ländern begannen, die Stadt zu einem Zentrum für Handel, Kunsthandwerk und Wissensaustausch zu machen.

Die Stadt ist in mehrere Viertel eingeteilt: Das **Palastviertel** (A) gleicht einer Festung mit starken Mauern und wird von den Priesterinnen bei einem Angriff angeblich mit starker Magie geschützt. Das **Hafenviertel** (B) teilen sich alhanische und tulamidische Händler mit einfachen Fischern. Ihre Zedrakken, Thalukken und Ruderbote sind im befestigten Hafenbecken vor Sturmfluten geschützt. Auf den Märkten und in den tulamidischen Teehäusern herrscht angeregte Geschäftigkeit. Kaum weniger betriebsam geht es im **Handwerkerviertel** (C) zu. Besonders Webwaren, Kleidung und Schmuck, Glaskunst und Musikinstrumente werden hier hergestellt. Die zahlreichen Brillantzwerge fertigen feinmechanische Gegenstände oder verrichten als Baumeister und Schmiede die eher praktischen Arbeiten.

Die gelehrten Frauen und Männer des **Gelehrtenviertels** (D) stellen alchimistische Wundermittel her, widmen sich der Heilkunde, schreiben Bücher, zeichnen Stadt- und Landkarten, studieren Sprachen und fremde Völker – und sind daher nicht immer zu Hause anzutreffen.

Das **Bosparanische Viertel** (E) ist durch den Zuwandererstrom bereits über die Mauern der Stadt hinausgewachsen. Viele Bosparaner wagen hier den Neuanfang, begierig, sich die fremde Kultur anzueignen – bis sie ernüchtert feststellen, dass es zu vieles gibt, was sie an ihrer eigenen vermissen würden. So stehen hier auch die einzigen Gasthäuser der Stadt – denn die Alhani finden es befremdlich, ihre Gäste für Bett und Speise zahlen zu lassen, und die Tulamiden, die im Hafenviertel ankommen, treffen nicht selten eine gute Seele, mit der sie über zig Ecken verwandt sind und die sie daher umsonst aufnimmt.

Auf einem Hügel oberhalb des Rasach, steht der **Palast** (1), in dem die Königin und der Rat der Weisen die Geschicke des Reichs lenken. Der imposante Steinbau mit seinen zahlreichen, eckigen Türmen und spitzen Zinnen wurde von Angroschim des Brillantvolks errichtet. Beeindruckender noch als seine Größe ist die Verkleidung aus grünen und gelben, glasierten Tonziegeln, die die gesamte Fassade des Palastes bedeckt und ihn im Sonnenlicht wie einen Edelstein funkeln, bei Regen jedoch wie ein bedrohliches Reptil erscheinen lässt.

Der Palast beherbergt das einzige **Mokoscha-Heiligtum** (2) des Reichs, einen sechseckigen Saal mit einer Kuppel, in die zahlreiche winzige Kristallfenster eingelassen sind, die – im Sonnenlicht – das Sternbild des Schwarms nachzeichnen. Bunte Glasfenster erhellen den Raum, der von einer mehrstufigen Steintribüne umgeben ist. In Wandnischen finden sich Quellen der sechs Elemente: Ein Kohlebecken, blühende Bäumchen und Sträucher, ein hängendes Mosaik aus Edelsteinen, ein von Brillantzwergen gefertigter Springbrunnen, ein durch eine Glyphe gebundener Eiselementargeist und je nach Anlass ausgewählte Räucherstäbchen unterschiedlicher Düfte. Das Zentrum der Halle bildet ein Hexagramm aus Mondsilber. Während der Zeremonien versenken sich die Priesterin-

nen auf der Tribüne in Trance, um ihre Kräfte zu vereinen und auf ein gemeinsames Ziel zu lenken.

Zahlreiche Tempel und Märkte beherrschen das Stadtbild, allen voran der **Bazaar der Farben** (3) am Fuß des Palastes. Selbst Königin *Shashinja*, die als erste Herrscherin alhanische Münzen prägen ließ, konnte die Geldwirtschaft auf dem Bazaar der Farben oder in der angrenzenden **Markthalle** (4) nicht durchsetzen. Während auf den anderen Märkten beinahe alle Münzen der bekannten Welt den Besitzer wechseln, floriert auf dem Bazaar vor dem Palast der Tauschhandel. Es ist ein ungeschriebenes Gesetz, hier unter den Augen der Priesterinnen des **Tempels der Ewigwandelnden** (5) den Handel vornehmlich als Dienst an Heshinja zu betrachten. Anders als die Tempel in Ysil'elah und Lors'Hunk ist dieser Tempel nicht der Forschung oder Geschichtsschreibung geweiht, sondern der Veränderung und den Künsten. Im Innern des Tempels treffen sich Dichter, Maler, Barden und Bildhauer, und die Besten wetteifern um die Gunst, das Bildnis Heshinjas für den Tempel anfertigen zu dürfen. Dieses nämlich wird jedes Jahr am letzten Tag des Dunkelmonds zum *Fest der Erleuchtung* erneuert. Das alte Bildnis wird in einer feierlichen Prozession die **Schlangenstraße** (6) heruntergetragen und an einer

DIE SEELE DER STADT

Ab dem Jahr 890 v.BF ließ die damalige Hohepriesterin *Kiyamadra* den Vorplatz des Palastes mit bunten Mosaiksteinen auslegen, die zusammen die *Glyphe der Gemeinschaft* zeigten. Kiyamadra folgte einem düsteren Traum, in dem sie eine Erschütterung der Macht Mokoschas gespürt hatte, und sie hoffte, mit dem mächtigen Zaubersymbol den Zusammenhalt des Volks zu stärken. Sie sollte Recht behalten: Im Jahr 872 v.BF eroberte Bosparan die alhanische Hauptstadt und machte sie dem Erdboden gleich, wenige Tage, bevor die Glyphe unter dem Sternbild des Schwarms aktiviert werden sollte. Kiyamadra, von den Eroberern zum Flammentod verurteilt, sah nur eine Möglichkeit, ihr Werk zu beenden: Indem sie bewirkte, dass die Priesterinnen Bey-el-Unukhs auf dem Platz vor dem Palast hingerichtet wurden, ihr Blut und ihre Asche die Steine bedeckten und ihre Seelen in sie eingingen.

Seither wohnt der Geist Kiyamadras und ihrer Schwestern der Glyphe inne und nährt sich von den Gedanken all jener, die den **Bazaar der Farben** (3) betreten. Manchmal haben Besucher den Eindruck, ein Wispern in ihrem Kopf zu vernehmen oder fühlen sich beobachtet. Die Alhani selbst aber, die Teil der Gemeinschaft ihres Volks sind, vermögen auf dem Platz die Gedanken und Gefühle anderer Menschen zu erraten. Sämtliche Verständigungsmagie ist hier erleichtert. Die Priesterinnen wachen darüber, dass die Steine der Glyphe nicht verlorengehen.



freien Stelle an ihrem Rand aufgestellt. Die Straße führt vom Bazaar der Farben durch das **Schlangentor** (*Shinjabab*) (7), dessen grüne Ziegel goldene Schlangenintarsien zieren, und von dort durch Bey-el-Unukh und über War-Hunk bis nach Ysil'elah. Manche Künstler arbeiten jahrelang an einer Statue, die für kurze Zeit die Tempelhalle ziert und unter großen Mühen (oder mithilfe mächtvoller Zauberei) wieder aus dieser entfernt und am Straßenrand aufgestellt wird. Andere fertigen ein filigranes Schlangenbild aus Papierstreifen, das im Tempel unter einer Glasglocke vor dem Wind geschützt werden muss, nur um noch am Tag nach der Entfernung aus dem Tempel vom Regen in die Straße gespült zu werden. Aber so wie die Wandelbare den Sterblichen in immer neuer Gestalt erscheint, ist auch die Vergänglichkeit ihrer Bildnisse ein Zeichen ihres unergründlichen Willens und ihrer weisen Vorhersehung.

Gegenüber der Markthalle am Bazaar der Farben liegt die **Halle des Drachen** (8), eine düstere Pyramide, die mit Efeu und wildem Wein bewachsen ist. Im Innern gibt es einen einzigen Saal; Sonnenstrahlen fallen durch Schlitze unter der Decke und tauchen ihn in Zwielicht. Drei gewaltige Drachen erheben sich an den Wänden, ihre bronzenen Leiber mit edlerem Metall verziert. Sie stehen für die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft. In der Mitte der Halle steht ein goldener Thron, umgeben von Glyphen, die über ihm ein flirrendes Sphärentor offen halten. Aus diesem fliegt zuweilen der Herr der Halle: *Adaron der Sphärenreisende* – ein unterarm langer Taschendrake, den Königin Zibilkis einst angeblich aus einer anderen Welt mitbrachte und der seither den Priesterinnen aus fremden Sphären berichtet. Obwohl Taschendracken meist nur 80 Jahre alt werden, erfreut sich Adaron seit Jahrhunderten unverminderter Lebendigkeit. Es heißt, er weile zumeist in Globulen, in denen ein anderer Zeitfluss herrscht. Andere behaupten, in seinem Leib sei – nach einer missglückten Seelenreise – ein Kaiserdrache gefangen. Manche munkeln gar, einer der drei Drachen der Zeit blicke durch Adarons Augen auf die Menschen herab.

Nahe dem Schlangentor befindet sich die **Fürstengarnison** (9), der Hauptsitz der alhanischen Truppen. Im selben Bauwerk ist die **Nurbadi-Kriegerschule** untergebracht, denn die jungen Zöglinge lernen von den alten Meistern, in der Hoffnung, selbst einmal als Heerführer, Leibwächter der Königin – oder gar deren Gemahl – zu enden.

Auf einer Insel zwischen den Armen des Rasach liegt der **Garten der Paranja** (10), ein Heiligtum der Göttin, in dem es duftet, zwitschert und plätschert und in allen Farben leuchtet. Heilpflanzen wachsen im Schatten himmelhoher Bäume, seltene Blumen blühen in Beeten zwischen zu Tierformen beschnittenen Sträuchern.

In der Mitte zwischen den Brücken von der **Küstenstraße** (11) nach Bey-el-Unukh liegt das **Freilichttheater** (12), in dem vornehmlich bosparanische Schauspieler auftreten. König Amagomer lässt das Theater in eine befestigte Arena umbauen, in der blutige Tierkämpfe stattfinden und in der er Aufsässige gegen tulamidische Schaukämpfer – oder ihren König selbst – antreten lässt.

Ein Held aus Bey-el-Unukh

Die *Bey-el-Unukhim* (bosp. *Beylunkh*) sind geprägt vom lebendigen Austausch vieler Kulturen, den sie in ihrer Stadt erfahren. Sie sind weltoffen, gewitzt und gebildet. Alhani aus der Hauptstadt spüren die Macht Mokoschas, die sie mit einem unerschütterlichen Gleichmut und Selbstvertrauen erfüllt. Angehörige der bosparanischen oder tulamidischen Minderheiten sind oft neidvoll und missgünstig gegenüber der Gemeinschaft, zu der sie nie gehören können.

YSIL'ELAH

Einwohner: 4.000 (nach dem Untergang Alhaniens 1.000, davon 40 % Bosparaner)

Herrschaft/Politik: Hauptsitz der Hohepriesterin, so sie nicht in Bey-el-Unukh weilt; regiert von den Priesterinnen und einem Stadtrat; nach dem Untergang Alhaniens von einem Send-Greifen

Garnison: 25 Zauberpriesterinnen als magische Stadtwachen

Tempel: Haupttempel der Heshinja, gemeinsamer Schrein anderer Götter (Heshinja, Ingra, Feqz, Sumu, später auch Paranja), nach dem Untergang Alhaniens Tempel der Heschinte und des Prajanos

Auf einer Klippe über dem Ysil-See ragt das **Ysil'elah** ('blaues Heiligtum'; bosp. *Isilela*) auf, dem die Stadt ihren Namen verdankt. Der aus blauem und grünem Marmor erbaute himmelhohe Turm sieht von weitem wie ein spitz zulaufendes Schneckenhaus aus. Er beherbergt nicht nur den Haupttempel Heshinjas, sondern stellt zugleich eine der größten Bibliotheken dar, die Menschen bislang in Aventurien errichteten: Tausende Schriftrollen, Steintafeln, Bücher, Pergamente und Holzschnitte füllen ungezählte Regale. Auf der Spitze des Turms befindet sich eine Sternwarte. Die ganze Stadt wirkt entrückt, unwirklich und auf unheimliche Art jenseitig.

GORBANOR

Auf der drei mal fünf Meilen großen Insel *Sumubet* (später: *Sumus Kate*) im südlichen Ysil-See haust der Riese *Gorbanor*, der über den See sowie die angrenzenden Siedlungen der Alhani wacht. Er weiß viel über die Geheimnisse des Sees und die versunkene Elfenstadt *Isiriel*. Die Priesterinnen Ysil'elchs schätzen ihn als weisen Ratgeber. Als die Bosparaner 301 v.BF Ysil'elah erobern und das Heiligtum zu plündern beginnen, erscheint der Riese aus einer Nebelbank über dem See. Legenden berichten später davon, dass er die Macht der Götter angerufen und mit ihrer Kraft den Turm Ysil'elchs in den See gestoßen habe. Von bosparanischen Helden verwundet bettete er sich dann auf Sumubet zum ewigen Schlaf.



KHORIM AL'HANI

Auf den Ysilhöhen im Osten des Sees stehen, kreisförmig angeordnet, sieben riesige Obsidianquader. Wer sie hier einst, fern aller Vulkane, errichtete, ist unbekannt. Die Priesterinnen Alhaniens nutzen den alten Kultplatz, an dem mehrere Kraftlinien zusammenlaufen, für Beobachtungen des Sternenhimmels, Blicke in Zukunft und Vergangenheit und mächtige Traummagie. Es heißt, an den *Khorim al'Hani* (bosp. *Septahengon*) öffneten sich zu bestimmten Zeiten Portale in andere Welten – und manche wissbegierige Priesterin sei bis heute nicht nach Aventurien zurückgekehrt.

Als die Bosparaner 302 v.BF die Stadt stürmen und das Zauberzeichen zerschlagen, verdunkelt sich schlagartig der Himmel. 13 Tage lang erschüttert ein Erdbeben die Stadt, so stark, dass noch die umliegenden Dörfer zerstört werden. Der Heilende Garten verwelkt, Blitze schlagen in die Bäume ein und fast die gesamte Bevölkerung War-Hunks und ein Großteil der Eroberer kommen ums Leben. Nur das Eingreifen einiger Wagemutiger verhindert die völlige Vernichtung der Stadt und die Entfesselung eines furchtbaren Ungetüms. Zurück bleibt ein wüstes Feld am Fuß des Berges, auf dem die Bosparaner ein Militärlager errichten. Unter dem Berg aber, so heißt es, warte noch immer eine Kreatur unbeschreiblicher Bosheit auf ihre Freilassung.

WAR-HUNK

Einwohner: 3.500 (20 % Bosparaner, 5 % Tulamiden, wenige Brillantzwerge); nach dem Untergang Alhaniens 1.000, davon 70 % Bosparaner

Herrschaft/Politik: regiert von Stadtrat und einigen Priesterinnen; nach dem Untergang Alhaniens von einem Praefect

Garnison: 50 Bogenschützen

Tempel: Heilender Garten der Paranja, Haus der Götter (Heshinja, Ingra, Feqz, Sumu), nach dem Untergang Alhaniens stattdessen Brajan, Rondra

Besonderheiten: der Berg Molochon

War-Hunk (bosp. Warrunc), die 'Wurzelstadt', trägt ihren Namen zu Recht: Bäume säumen die Straßen der ummauerten Innenstadt, blühende Sträucher flankieren die Eingänge der Häuser und in den vielen Gärten wachsen Blumen in allen erdenklichen Farben. Auf den Märkten der Stadt werden Heilpflanzen, Nahrung und Tuche gegen Gewürze, Tee und Tabak getauscht.

Am erstaunlichsten aber ist der **Heilende Garten der Paranja**, ein Heiligtum zu Ehren der Schwester Heshinjas, auf einem Hügel oberhalb des *Rasach*. Klare Rinnsale fließen über mehrere Terrassen zum Fluss hinab, blühende Lauben und mosaikverzierte Plätze mit Springbrunnen laden zum Verweilen ein und selbst im Winter ist das allgegenwärtige Grün von Farben durchsetzt.

MOLOCHON

Der Berg, der sich im Süden War-Hunks erhebt und den die Alhani furchtsam *Molochon* ('wartendes Ungeheuer') nennen, will so gar nicht in das friedliche Stadtbild passen. Unheilvoll ragt der graue Fels empor, auf dessen Spitze die Alhani 13 Steinstelen errichtet haben, die ein Mosaik mit einer Bannrunen umgeben.

WEITERE STÄDTE

Der zweitgrößte Heshinja-Tempel steht nicht etwa in der Hauptstadt, sondern in **Lors-Hunk** ('Stadt der Bewahrer', 800 Einwohner). Anders als in Ysil'elah widmen die Priesterinnen sich hier weniger neuen Entdeckungen und Erfindungen, sondern halten vielmehr die Geschichte des Volks in einer fortlaufenden Chronik fest. Die Stadt wird von den Bosparanern bei der Eroberung dem Erdboden gleichgemacht, einigen tapferen Helden gelingt es jedoch zumindest Teile der Chronik vor den Eroberern zu retten.

In **Shamálhamma** ('stinkende heiße Quelle', 700 Einwohner) wird reger Handel mit den Angroschim der angrenzenden Gebirge getrieben, die den Alhani Steine, Edelmetalle und Erze liefern und dafür Stoffe und Nahrungsmittel erwerben. Der Schwefelquelle, die der Stadt den Namen verlieh, wird große Heilkraft nachgesagt, weshalb ihr Wasser in Glasphiolen verkauft oder als Grundlage alchemistischer Heil- und Zaubertänke verwendet wird.

In **El'Sur** ('das Horn', 600 Einwohner, darunter auch einige Nivesen) befindet sich die Küsten-Garnison Alhaniens, deren Soldaten die Bauern in den Sommermonden im Kampf unterweisen. Ihren Namen verdankt die Stadt einem gewaltigen steinernen Horn auf einer Klippe, durch das klagend der Wind bläst. Bislang ist es den Alhaniern nicht gelungen, herauszufinden, wer das Horn, das die ersten Siedler bereits voranden, auf der für Menschen nicht zugänglichen Klippe platziert hat.

Sard'Husk ('Turm der Kälte', 400 Einwohner) wäre ein eher trostloses Fischerdorf, stünden im Umland nicht mehrere der bedeutendsten *Nuraghen* (Wacht- und Grabtürme) der Alhani. Im ältesten ist Königin *Hashandru I.* bestattet, die im Alter von 113 Jahren starb, als sie die damals gerade erst erschlossene Ostküste des jungen Reichs bereiste.

Al'Zul ('das Blut', 300 Einwohner), ein Humusheiligtum, geht bereits im Jahr 535 v.BF an die Bosparaner verloren.



EINE HOCHKULTUR VERSCHWINDET

DER UNTERTANG ALHANIEHS

»Hohehrwürdige Praeceptora, die Regina ist tot. Ihre Tochter Rasescha hat heute den Schlangenthron bestiegen, Amagomer steht noch an ihrer Seite. Doch er hat mich zu seinem engen Berater erkoren, und meine Worte bewegt er in seinem Geiste, dass er, der Stolz, nur Diener ist seiner Herrin, der es an seiner Erfahrung mangelt. Bald ist es soweit!

Ewig Euer Diener, N.»

—geheime Nachricht zur Regierungszeit von Dalek-Horas II.

»Hohehrwürdige Praeceptora, SEIN Reich ist gekommen! Rasescha starb von ihres Gatten Hand. Ihre Brüder und Schwestern sind gefangen. Das Heer steht hinter Rex Amagomer. Dank Aluzhas Einfluss ist auch die Priesterinnenschaft gespalten. Wir haben gesiegt! N.»

—geheime Nachricht zur Regierungszeit von Dalek-Horas II.

»Zu früh wähnte ich uns unbesiegt, zu sicher war ich mir! Eine Schwester Raseschas hat überlebt. Die unselige Dalkeshja hat sie befreien lassen, versteckt und ausgebildet.

Der Rex ist tot, gefällt von Verräterhand. Ich muss gestehen, dass ich die Priesterin unterschätzt habe! Ihre Intrigen können sich mit den meinen messen. Nun bin ich ein alter Mann und auf mich allein gestellt. Seit Jahren hat die Praeceptora nicht mehr auf meine Briefe geantwortet. Aber ich werde nicht ruhen, bis dass das Geschlecht Merishjas erloschen, bis die Macht der A. gebrochen, ihr Wissen in alle Winde zerstreut und das Erbe ihrer Göttin Heshinja vernichtet ist. Bosparan ist meine Hoffnung! Amagomer hat das Reich geschwächt. Jetzt brauche ich ein Heer, die Mauern Bey-el-Unukhs zu stürmen, ehe die A. sich aus dem Blute erheben, das er vergoss. Ich werde die Schergen Bosparans mit Wissen füttern, das ich in 47 Jahren über dieses Land erlangte. Alhanien ist dem Untergang geweiht! SEIN Wille herrsche!

—aus den Aufzeichnungen des N., zur Regierungszeit von Jel-Horas

Der Tyrann Amagomer

Als Königin Ibrani, die nur Frauen liebt, 359 v.BF stirbt, hinterlässt sie keine Erbin. Die einzige Magiebegabte in ihrer Verwandtschaft ist ihre Nichte Nukudeme, die gutmütig, klug, aber unerfahren ist. Nukudemes Herz schlägt für die Kinder: Sie kümmert sich um deren Wohlergehen in allen Teilen des Reichs und ist im Volk sehr beliebt. Die wachsende Bedrohung durch bosparanische Agenten ignoriert sie in ihrer Gutgläubigkeit. Die besorgten Priesterinnen stellen ihr mit Aluzha eine mächtige Frau zur Seite, die das Reich vor

Bosparan und dem Diamantenen Sultanat schützen soll. Nukudeme aber fürchtet die kaltherzige Frau und verlangt eine Neuwahl. Das Los der Priesterinnen fällt auf die sehr junge, aber begabte Dalkeshja.

Während Dalkeshja und der Rat der Weisen Alhanien regieren, schenkt Nukudeme neun Kindern das Leben, ehe sie 343 v.BF im Wochenbett stirbt. Ihre älteste Tochter Rasescha, die einige Jahre zuvor Aluzhas Sohn Amagomer heiratete, besteigt den Thron. Doch ihre Regentschaft währt nur kurz,

denn Amagomer tötet 338 v.BF seine Gemahlin und reißt die Macht mithilfe des Heeres und seiner Mutter an sich. Amagomer, genannt 'der Blutige', lässt Raseschas Geschwister gefangen nehmen und später töten. Dalkeshja gelingt es aber, Raseschas Schwester Merishja zu befreien und im Verborgenen auszubilden.

Während Amagomers Schreckensherrschaft kommt es immer wieder zu Aufständen tapferer Männer und Frauen, die der König blutig niederschlagen lässt. Nur in El'Sur gelingt es einigen Helden eine Enklave von Amagomers Gegnern zu halten. Seine Gefangenen lässt der Tyrann in öffentlichen Schaukämpfen grausam niedermetzeln, teilweise tritt er zum Machtbeweis persönlich gegen die Bauern und Handwerker in die Arena, doch selbst



Amagomer, der Blutige

aufsässige Krieger haben dem stattlichen König nichts entgegenzusetzen. Ein Teil der Priesterinnen folgt Aluzha, da sie glauben, Dalkeshja habe das Unglück über sie gebracht. Diese muss sich mit der Hilfe einiger Vertrauter verstecken, vermag aber Amagomers Ziehsohn, den Waffenschmied Sildroyan auf ihre Seite zu bringen, als dieser sich in ihre Schülerin Merishja verliebt. 325 v.BF schmiedet Sildroyan das Schlachtschwert Schalljarß und überredet seinen Ziehvater, den König, sich mit ihm in einem öffentlichen Zweikampf zu messen. Amagomer hat von dem Schmied nichts zu befürchten und lässt sich auf das Spiel ein. Doch mithilfe von Dalkeshjas Zaubersymbolen auf seiner Klinge gelingt es Sildroyan, Amagomer eine tödliche Wunde zuzufügen. Gemeinsam vermögen Dalkeshja, Merishja, Sildroyan und einige Helden, das Volk hinter sich zu bringen. Im nachfolgenden Bürgerkrieg werden Aluzha und ihre Anhängerinnen durch Agenten getötet. Doch der Frieden in Merishjas Regierungszeit trägt: Gewalt und Zwietracht haben das Reich zerrüttet, Mokoschas Macht ist nicht mehr mit den Alhaniern, und so haben die Bosparaner unter Jel-Horas leichtes Spiel, das geschwächte Bey-el-Unukh – dank weiteren Verrats und durch einige Spione – 301 v.BF einzunehmen. Merishja, Sildroyan und beinahe alle Priesterinnen enden auf dem Scheiterhaufen. Dalkeshja aber gelingt es, mit Merishjas Enkeltochter Bitescha und Merishjas jüngster Tochter Hanija zu fliehen und die Mädchen bei unterschiedlichen Familien im Volk zu verstecken.



Der Alhanien-Feldzug

Die Vernichtung Alhaniens ist von langer Hand geplant. Anhänger des Namenlosen verachten die auf der Kraft der Gemeinschaft fußende Macht der alhanischen Göttinnen und wollen die magischen Kenntnisse und Artefakte an sich reißen. Die Kultisten senden Spione aus, um die Schwachstellen Alhaniens herauszufinden und verhelfen durch geschickte Intrigen Amagomer zur Macht. Im Bosparanischen Reich schüren die Kultisten Angst vor den vermeintlichen "Schwarzzauberern" Alhaniens und verbreiten allerlei Schauernmärchen, doch erst als mit *Jel-Horas* ein Hasser insektoider Götter auf den Thron gelangt ist die Zeit für die Kultisten gekommen. Jel beschließt, Brajan in Bey-el-Unukh einen Tempel zu errichten und die nach der Tyrannei Amagomers von blutigen Unruhen geschüttelte Provinz zu befrieden. Ab 303 v.BF zieht er mit drei Legionen durch Phecadien und Garetia gen Alhanien. 302 v.BF kommt es zur vernichtenden Feldschlacht vor War-Hunk, die mit der Zerstörung der Stadt durch das Beben des Berges *Molochon* endet. Jel zieht weiter nach Bey-el-Unukh, das trotz des angeschlagenen alhanischen Heeres erbitterten Widerstand leistet und uneinnehmbar scheint. Bosparanische

Helden sind gefragt, um die magischen Schutzbarrieren der Stadt auszuschalten, die Bey-el-Unukhim durch Verrat und Sabotage zu schwächen und die sinkende Moral der Belagerer zu stärken, die sich fern der Heimat vor der fremdartigen Magie fürchten. Vielleicht gelingt es ihnen, mit Thiremen aus Perricum eine zweite Front auf See zu errichten oder in einem Drachen einen mächtigen Verbündeten zu gewinnen. 301 v.BF fällt Bey-el-Unukh schließlich in bosparanische Hand, kurz darauf wird das inzwischen weitgehend wehrlose Ysil'elah erobert. Jel lässt durch Vertrauenswürdige Gefolgsleute die alhanischen Priesterinnen und Gelehrten verfolgen und magische Artefakte vernichten.

Alhanische Helden können den Verfolgten zur Flucht verhelfen oder Rache an Jel-Horas nehmen, der in Beylunk den Bau des Brajan-Tempels überwacht und alle, die sich dem Gott nicht unterwerfen, auf Scheiterhaufen hinrichten lässt oder zur Zwangsarbeit am Tempel verpflichtet. Die Angst Jels vor Attentaten überwiegt selbst seinen Brajan-Glauben, weshalb er sich mit einer Reihe magischer Leibwächter umgibt. Die können jedoch nicht verhindern, dass Jel 300 v.BF auf der Siegesfeier vor dem eilig fertiggestellten Tempel ums Leben kommt.

ALHANIEN NACH DEM FALL

Die Flucht der Alhani

Nach der Eroberung Bey-el-Unukhs, dem Tod der Königin und der Flucht ihrer Hohepriesterin sind die Alhani ihrer Führung beraubt und haben der militärischen Überlegenheit Bosparans wenig entgegenzusetzen, zumal die Bosparaner über die Reichsgrenzen hinaus Jagd auf die Priesterinnen machen und binnen weniger Jahre fast alle von ihnen töten. Einigen wenigen gelingt unter dem Geleitschutz überlebender Nurbadi-Krieger und anderer Helden die Flucht aus der Hauptstadt. Verfolgt von feindlichen Soldaten ziehen sie über die *Taubra-mora* nach Norden. Viele Bauern und Händler schließen sich ihnen an. Zwischen *Goblinka* und *Puurach* beginnen die Alhani, neue Siedlungen zu errichten und mit Elfen und Goblins Handel zu treiben.

Das Herzogtum Tobrien

Seit der ersten Eroberung Bey-el-Unukhs und War-Hunks 872 v.BF hatten die Bosparaner Alhanien als Provinz angesehen, ungeachtet der Tatsache, dass die Alhanier 811 v.BF die besetzten Städte zurückeroberten und weitgehend eigenständig lebten. 444 v.BF wird Alhanien offiziell in Königreich Ysilien umbenannt, doch erst mit der zweiten Eroberung Bey-el-Unukhs 301 v.BF kann Bosparan seinen zuvor nur nominellen Anspruch geltend machen und tatsächlich ganz Alhanien unterwerfen. Das Königreich Ysilien wird aufgelöst, die Provinz fortan – in Anlehnung an das altelfische *Taubria* – Tobrien genannt und von einem Herzog regiert. 215 v.BF heiratet *Ag-nitha*, eine Enkelin Biteschas und Urenkelin Merishjas, den

LEVANWÊBAHR

Die alhanischen Priesterinnen sind gezwungen, ihr Volk zu verlassen, um die Flüchtlinge nicht in Gefahr zu bringen, aber auch, um altes Wissen zu bewahren. Auf einer Felseninsel in einer Bucht südlich der Mündung des *Puurach* errichten die Priesterinnen in einer Höhle einen Heshinja-Tempel. Eine mächtige Variante der Zauberglyphe UNGESEHENES ZEICHEN verbirgt die gesamte Insel vor einer Entdeckung, nur bei Vollmond weist eine Straße aus Licht Kundigen den Weg über das Meer. In dem Tempel verwahren die Priesterinnen von tapferen Helden gerettete Schriftrollen, Kunstgegenstände und durch Artefakte Erinnerungen ihres Volks. Sie beten zu Heshinja um ein Zeichen, doch obwohl Glyphen ihnen den Blick in die Zukunft erleichtern, ist alles, was sie erfahren, dass ihr Volk für lange Zeit in alle Winde zerstreut sein wird. Einige Hundert Jahre lang gelingt es den Priesterinnen, Kontakt zu ihrem Volk zu halten und geeignete Mädchen zu ihren Nachfolgerinnen auszubilden, doch nach und nach gerät *Levanwêbahr*, das Versteck am Meer, in Vergessenheit.

tobrischen Herzog. Da es aber keine Priesterinnen mehr gibt, deren Wissen und Kraft das Volk zusammenhalten, verwässert die alhanischen Tradition in den Städten. Auf dem Land hingegen versuchen die Zibiljas, das Erbe Alhaniens zu bewahren und sammeln Relikte aus der Geschichte des Volks.



Ein Land für Helden

Tobrien ist gezeichnet vom Krieg und den Auseinandersetzungen zwischen den Bevölkerungsteilen. Immer wieder kommt es zu Unruhen. Das einst reiche Land verarmt, viele Städter kehren in die bosparanischen Kernlande zurück. Wälder und Sümpfe erobern verlassene Siedlungen, Goblins fallen in die Dörfer ein, Sturmfluten verheeren die Küstenstädte. Von den Sümpfen nördlich des Ysil-Sees aus machen zwei Perldrachen das Umland unsicher. Einige

Mutige fliehen in die Drachensteine, munkelt man doch von einem Abkommen *Dalkeshjas* mit dem Kaiserdrachen *Apep*, der die Alhani beschützen soll. Doch die Leichen, die immer wieder am Fuß der Berge gefunden werden, lassen vermuten, dass dieser Pakt nie zustande kam. Die Bosparaner zerstören systematisch alhanische Artefakte und Glyphen – von denen einige dazu dienten, Ungeheuer und namenlose Unheiligtümer aus dem Zweiten Drachenkrieg zu bannen.

Das Emirat und Großsultanat Elem

Geographische Lage: Das *Emirat Elem* wird von den Flüssen Fouhad und Chaneb, vom Perlenmeer und dem Südrand der Khom begrenzt. Das *Großsultanat* zur Zeit seiner größten Ausdehnung reicht (mit Ausnahme der Echsen-sümpfe) von den südlichen Awalakim im Norden bis zum Tyrob im Süden und vom Perlenmeer bis zum Regengebirge, im äußersten Westen sogar bis Belenas/Mengbilla am Meer der Sieben Winde. Es erhebt zumindest nominell Anspruch auf die inneren Waldinseln.

Landschaften: Szintotal, Selemgrund, das Shadif (Emirat Elem); später auch Thalusion, nördliche und östliche Ausläufer des Regengebirges, südliche Dschungel

Geschätzte Bevölkerungszahl: Zu den Anfangszeiten des Emirats etwa 60.000 (davon 20 % Sklaven), zur Blütezeit des Großsultanats bis zu 220.000 (davon 40% Sklaven). Einige Achaz, Marus und Krakonier (meist als Söldner).

Wichtige Städte: Elem (bis zu 50.000); Höt-Elem (1.000; gegründet 341 v.BF), Mirham und Al'Anfa (je 2.000; besiedelt ab 250 v.BF), Thalusa (5.000; erobert ab 267 v.BF), Belenas/Mengbilla (6.000; erobert ab 207 v.BF), Sylla (1.500; annektiert ab 180 v.BF)

Wichtige Verkehrswege: Perlenmeer; Szinto, Thalusion (Unterlauf); Küstenstraßen von wechselnder Qualität

Herrschaft: Während der Dunklen Zeiten zunächst Emirat im Diamantenen Sultanat. Ab 267 v.BF offen unabhängige Monarchie unter dem Großsultan von Elem.

Religion: Etliche zum Teil nur lokal bekannte Götter, Götzen und Dämonen. Echsen- und Krakonierkulte (auch unter Menschen); pseudo-kristallomantischer Edelsteinkult unter den Reichen und Mächtigen. Brajan-Verehrung in Höt-Elem. Wudu-Riten imitierender Visar-Kult (v.a. Al'Anfa, Mirham). Fremde Kulte werden oft übernommen und in das Pantheon integriert.

Magie: Kophtanim (private Lehrmeister und kleinere Zirkel, *Halle der letzten Geheimnisse* zu Elem), Mudramulim (wenig), wenige Magier und Alchimisten bosparanischer Prägung (*Horas-Laboratorien* zu Belenas/Mengbilla); elenitische Alchimisten (z.B. Schule des Schwarzen Wassers), Magiedilettanten; Satutöchter (Schlangen-, seltener Kröten- und Spinnentöchter); Kristallomantie, Schamanismus (Achaz); Dämonenpakte

Besondere Örtlichkeiten: Bastrabuns Bann, Steinobelisken der Kophtanim, echsenische und krakonische Ruinen an (und in) Szinto und Thalusion, Schwarze Pyramiden am Visra, diverse Orte der Stadt Elem

Stimmung der Region: Elem steigt während der Dunklen Zeiten kulturell und militärisch zur Großmacht auf, die zuletzt von der eigenen Macht geblendet selbst die Überlegenheit der Götter in Zweifel zu ziehen wagt. Das bittere Elend der einfachen Bevölkerung verblasst vor dem Prunk und Glanz einer unfassbar dekadenten Oberschicht.

Die Lande am Elemgrund sind geschichtsträchtiger Boden. Die Achaz berichten von der Tempelstadt **Z'Lem**, die sich zur Blütezeit der Geschuppten an der Szinto-Mündung befunden habe. Im Südosten erhob sich das Echsenreich Cisk'hr und verging.

Etwa 1700 v.BF errichteten Tulamiden den Handelsposten **Lem**, der schließlich das Herz eines unabhängigen Sultanats Elem werden sollte, das mit Mirham und Al'Anfa Kolonien im rohstoffreichen Süden sein Eigen nannte. 1324 v.BF fiel es an das junge Diamantene Sultanat, nur um ihm in den Dunklen Zeiten größer und mächtiger denn je wieder zu entwachsen.

Das Leben im Emirat und Großsultanat Elem ist stark auf seine Metropole hin ausgerichtet. Aus dem Umland, später umso mehr aus den Kolonien und eroberten Landen, wird das immer fetter werdende, nimmersatte Haupt des Reiches mit Schiffsladungen voller Kriegsbeute und langen Sklavenkarawanen beständig gemästet. Natürlich wird der Einfluss der Hauptstadt im Alltag geringer, je weiter man sich von ihr entfernt, doch tun auch die Vasallen in Höt-Elem und Mengbilla gut daran, den Strom an Tributen und Zuwendungen nicht abreißen zu lassen, wollen sie nicht die Aufmerksamkeit des Großsultans mit seinen Kataphrakten und Echsen-Söldnern auf sich ziehen.



Das Großsultanat Elem in den Dunklen Zeiten

Ab 415 v.BF: Das Emirat Elem nutzt die Destabilisierung des Diamantenen Sultanats nach dem Tod Sheranbils V., um zunehmend unabhängig von Khunchom zu werden. Die Emire nehmen bald selbst wieder die Titel von Sultanen, schließlich sogar Großsultanen an.

405 v.BF: Bastrabuns Bann zum Trotz vertreiben Maru-Söldner und drei leibhaftige Leviatanim in Diensten Elems die widerspenstigen Bewohner des Shadif.

341 v.BF: Gründung Hôt-Elems durch größtenteils angeworbene Brabaker Siedlern unter dem Elemer Prinzen *Ukhraban*.

336 v.BF: *Schlacht von Hôt-Elem*: Ein Bündnis aus Elemiten, Kemi, Napewanha und Bosparanern schlägt die Wudu zurück.

269 v.BF: Die *Sechs geheiligten Hörner des Raslavian* gehen verloren. Krise des süd-elemitischen Stierkultes. Zahlreiche Quesen einfacher 'Bauernhelden', die mit dem Segen der Priester ihr Land verlassen.

Ab 267 v.BF: Expansion mit Hilfe von Söldnern aus Wahjad und den Echsenstümpfen. Das nun offen für unabhängig erklärte Großsultanat Elem erobert das Emirat Mirham von den Wudu zurück und besiedelt die entvölkerten Lande neu. Thalusion wird dem Großsultanat fast kampflos einverleibt.

245 v.BF: Inspiriert vom Kontakt mit den Wudu und echsischen Opferkulten gleichermaßen entsteht in Elem die später in Kodizes überführte Schriftrollensammlung *Ymash'dar Zuul*, eine verstörende Sammlung blutmagischer Praktiken.

222 v.BF: Kampf um die gefrorene Zeit: In heftig und heimtückisch geführten Duellen ringen fünf große Zaubermeister in Elem um das *Naranda Ulthagi* und löschen einander auf

spektakuläre Weise aus. Das Buch wird daraufhin gut verborgen und gilt offiziell als der Zeit entrückt.

207 v.BF: *Dreivölkerschlacht* auf den Arralcor-Höhen. Großsultan Ghulshev schlägt ein Bosparaner und ein Belener Heer, erobert Belenas und gliedert es als Mengbilla in sein Reich ein. Er stirbt, sagt man, unter der Last seiner neu geschmiedeten, prunkvollen Krone (allerdings wird auch ein magisches Attentat nicht ausgeschlossen).

197 v.BF: Eine Maru-Söldnereinheit verfällt ohne erkennbaren Grund in den gefürchteten Kampfbrauch ihrer Rasse und richtet in den Außenbereichen Elems ein Blutbad an, bis die Wütechsen von den Kataphrakten und der Leibgarde des Großsultans bezwungen werden können. In der Folge ziehen versprengte Marus durch das Umland, bis sie nach und nach zur Strecke gebracht werden.

180 v.BF: Sylla unterwirft sich der Macht Elems. Das Großsultanat erhebt (nominell) Anspruch auf die bis dato bekannten und eventuell noch zu entdeckende Waldinseln.

Ein Ausblick in die Zukunft

106 v.BF: Das Großsultanat überdauert die Dunklen Zeiten nur kurz: Ein Stern stürzt bei Yal'Zoggot ins Perlenmeer, und die darauf folgende Flutwelle verheert große Teile Elems. Die Katastrophe hinterlässt, was später die Bucht von Port Corrad genannt werden wird, während ein Großteil der mächtigen Stadt Elem von den Szinto-Sümpfen verschlungen wird. Auf See wird eine junge elemitische Korsarin zu Iblistyssa, einem Auge des Namenlosen. 17 Jahre später erobert der junge Silem-Horas, was von Elem übrig ist.

Elem wird dadurch zwar unermesslich reich, doch dieser Reichtum wird nur den wenigen Mächtigen zuteil. Den einfachen Elemiten ergeht es oft genug nur wenig besser als den zahlreichen Sklaven, deren Leben manchem weniger wert ist als das seiner Tiere. Elem scheint auf den ersten Blick einer der wenigen Gewinner der Dunklen Zeiten – ein Gewinn jedoch, der mit Laster und Menschenverachtung, mit Dekadenz und zunehmendem Größenwahn einher geht, stets beobachtet durch die kalten, reglosen Augen von Echsen und Krakoniern.

DIE ELEMITEN

Die Elemiten sind ein Volksstamm der Tulamiden, der sich in manchen Belangen von seinen Nachbarn unterscheidet. Einer der auffälligsten Unterschiede ist die Sprache: Wohl sprechen die meisten Elemiten verständliche Dialekte des Tulamidischen, doch herrscht gerade in der städtischen Oberschicht das Zelemja vor, das sich vom verwandten Tulamidyä unter anderem durch zahlreiche Entlehnungen aus dem Rssahh unterscheidet. Zelemja ist außerdem die Sprache der Zauberkundigen und Priester. Man sagt, in ihr könne man Göttern, Geistern und Dämonen gebieten, was der Großsultan auch täglich tue.

Das Großsultanat stillt seinen immerwährenden Hunger aus Reisfeldern und Weiden, die als von zahlreichen minderen Göttern bewohnt gelten, und aus den Tiefen des Meeres, das tapfere Fischer, Kaufleute und Korsaren mit Billigung und Unterstützung des Unterwasserreichs Wahjad befahren.

Im Verlauf der Expansion wird das Reich Elem zunehmend zum Schmelztiegel verschiedener kultureller Einflüsse, die von Unterworfenen (wie Thalusiern und Mengbillanern) und zweifelhaften Verbündeten (wie Achaz und Krakoniern) gleichermaßen stammen. Sogar von unversöhnlichen Feinden wie den Wudu übernehmen die Elemiten im Laufe ihrer Kriegszüge sternkundliches Wissen und Teile des Totenkultes.

EMIRE, SULTANE UND WESIRE

Zu Beginn der Dunklen Zeiten ist Elem sowohl in seiner räumlichen Ausdehnung als auch in seinem Einfluss verhältnismäßig engen Grenzen unterworfen. Das einstige Sultanat wurde vor den Dunklen Zeiten dem Diamantenen Sultan in Khunchom Untertan und als Emirat seinem Reich einverleibt, während Mirham an die Wudu verloren ging. Im Zuge der Thronfolgewirren, die das Diamantene Sultanat erschütterten,



DER SOHN DES SULTANS

Sultan *Haroz von Elem* will seinem einzigen Sohn und Erben eine lange Regentschaft zum Geschenk machen, und so versetzt er ihn in jungen Jahren mit einem mächtigen Artefakt, der *Fessel der Jahre*, in zeitlosen Zauberschlaf. Der Prinz soll erst wieder zu altern beginnen, wenn sein Vater auf dem Sterbebett liegt und er sein Erbe antreten kann. Durch eine Intrige des Großwesirs jedoch wird der Prinz nicht wie befohlen geweckt, sondern verbringt nach dem Tod des Vaters noch viele Jahre in magischer Starre, bevor ihm der Zauberschmuck abgenommen wird und er ein verändertes Elem unter neuer Herrschaft vorfindet.

Es bleibt Ihrer Spielrunde überlassen, wann genau in der Geschichte Elems diese Ereignisse stattfinden. Auch der Name des Prinzen ist bewusst offen gehalten, so dass etwa ein interessierter Spieler diese Geschichte als Hintergrund für seinen Helden in einer Elem-Kampagne wählen kann. Ob der erwachte Prinz seine alten Erbansprüche gegen die Nachfahren seines verräterischen Großwesirs geltend machen kann (die mittlerweile ihrerseits jedoch legitimierte und gefürchtete Herrscher sind), ob er den Attentätern und Zaubersprüchen seiner Rivalen zum Opfer fällt, oder ob er inkognito aufbricht, um einen anderen Platz für sich in der Welt der Dunklen Zeiten zu suchen, liegt bei Ihnen. Bedenken Sie dabei auch, dass der Prinz vielleicht noch mit anderen und deutlich stärkeren Moralvorstellungen aufgewachsen ist, als sie zu späteren Zeiten in Elem vorherrschen.

machen sich die Elemiten jedoch mehr und mehr frei von der Khunchomer Herrschaft und wagen es zuletzt sogar, sich mit dem Titel *Großsultan* offen und eitel über ihre tulamidischen Nachbarn und ehemaligen Herren zu erheben. Die Krone des großen Ghulshev – bereiteter Ausdruck des elemitischen Hochmuts – ist so schwer, dass das menschliche Haupt sie angeblich nicht zu tragen imstande ist. Sie wird traditionell *neben* dem Schlangenthron des Großsultans als Sinnbild der Macht Elems präsentiert.

Den Emiren ebenso wie den späteren Großsultanen steht eine Reihe von Beratern zur Seite, deren Ämter und Würden im Gegensatz zu denen der Herrscher selbst nicht

erblich sind. Manche Zauberer und Priester gründen allerdings durchaus regelrechte Dynastien, die in langer Folge Geheimnisse und Tempelämter bevorzugt in der eigenen Familie weitergeben – und damit wiederum prestigereiche Posten bei Hofe anstreben oder gar einfordern können. Auch militärische Anführer können durch den Erfolg und die Größe ihrer Truppen erheblichen Einfluss erringen und den Herrschern hinter den Kulissen der Macht Entscheidungen diktieren.

Die heimlichsten Regenten Elems jedoch sind, so raunt man sich zu, die gelehrten und geheimnisvollen Sternkundigen, auf deren Erkenntnisse sich viele Mächtige geradezu blind verlassen, und die Edelstein-Händler, deren Kristalle nicht nur als Schmuck, sondern auch in kristallomantischen und abergläubisch-pseudomagischen Praktiken Verwendung finden. Besonderen Reichtum und dadurch Einfluss erlangen auch jene Kundigen, die um die echsische Kunst der Glasherstellung wissen.

GÖTTER, GEISTER, PRIESTER

Die Elemiten verehren eine Vielzahl von Göttern, Dämonen und Geistern, wobei zwischen diesen jenseitigen Wesen ebenso vage unterschieden wird wie nach der Tatsache, ob ihre Diener karmal gesegnete Priester, Dämonenpaktierer, Zauberer oder Laien sind. Wichtig ist letzten Endes nicht die kosmologische Einordnung in Himmel, Höllen, Erd- oder Totenreiche, sondern die gezeigte Macht und das mit ihrer Hilfe erreichte Ziel. Von den Echsen haben einige menschliche Kulte die wörtlich zu verstehende Götter-Furcht übernommen. Ihre Riten sollen die mächtigsten Götter und Götzen (wie die enigmatische Stadtgöttin Elems, *Sz'yss'ssar*) meist nicht anrufen und beschwören, sondern sie vielmehr besänftigen, einlullen und ablenken. Andere Kulte dagegen suchen Macht nicht durch, sondern über die jenseitigen Mächte und fahnden nach den Geheimnissen der *Theurgie* und der Vergöttlichung des Men-





schen. Gerade in fremden Ländern wird immer wieder zu Unrecht berichtet die Elemiten hätten das Geheimnis gefunden, wie man göttlichen Wesen seinen Willen aufzwingen kann.

Auf dem Lande herrscht der Glaube an mindere und höhere Gottheiten des Bodens, des Wassers und der Luft sowie der Fruchtbarkeit von Land, Tier und Mensch vor. Elementaranbetung ist ebenso gängige Praxis wie verschiedene Rinderkulte, von denen der des sechsfach gehörnten Bullen *Raslavtan* im Süden des Emirats prägend ist, während man weiter im Norden, gen Thalusion, in ähnlicher Weise den stierhüptigen *Ras'Ragh* verehrt. Die kaum bewohnte thalusische Wildnis dagegen gilt als Hoheitsgebiet des listigen Affengottes *Tuur-Mhakaq*.

In der Nähe der Echsen Sümpfe und in Hôt-Elem opfert man unter anderem der krötengestaltigen *Ssad'Huar* als Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilkunst, und ihrem Gefährten oder Bruder *Ssad'Navv* als Herrn alles Vergänglichen. In der südlichsten Kolonie des Großsultanats blüht auch der von den Bosparanern übernommene Sonnenkult des *Brajan*, der sich wiederholt aufopferungsvoll der Finsternis der Wudu entgegen stellt. Deren Gott *Visar* findet unter den Elemiten ebenfalls Anhänger, die dem Versprechen ewigen Lebens folgen.

Die Grenze zwischen religiösem Ritus und magischer Handlung ist fließend. Zu beiden gehört bei den Elemiten beinahe zwingend der Einsatz zahlreicher Ritualgegenstände (Edelsteine, Zauberzepter, Schädel und dergleichen mehr), Blut-

oder Rauchopfer sowie der Konsum stärkender, berauschender oder betäubender Substanzen.

Überall im Großsultanat lassen die Kophtanim und Mudramulim im Laufe der Dunklen Zeiten übermannshohe, teils riesige Obeliskens aus schwarzem Gestein aufstellen. Viele vermuten, dass es sich hierbei um den Versuch einer Imitation von Bastarabuns Bann handle, um die Feinde Elems fernzuhalten, doch scheinen die Steinpfeiler auch oder gerade im Gegenteil als Fokus für große Beschwörungen und Herbeirufungen zu dienen.

SÖLDNER UND BESTIENREITER

»[...] und so setzte sich das Heer unter dem Jubel des Volkes auf der Straße der Götter zum Schrein am Nelkra in Bewegung, allen voran die schwer gepanzerten Reiter auf ihren riesigen Tieren, von denen es heißt, nur die Zauber der Kophtanim und die Zeichen der Mudramulim könnten Gehorsam in ihre Herzen senken. Die Sklaven standen bereit. Sie alle trugen Kleidung und Zeichen des Feindes, und der Weihrauch der blutroten Jünger des Rausches hatte ihren Geist benebelt, wie es Brauch ist. Freudig warfen sie sich dem ausrückenden Heer unseres Gebiets zu Füßen, deckten die Prozessionsstraße mit ihren Leibern und wurden, Zeichen des baldigen Sieges über die Unwürdigen, von den stolzen Kataphrakten zertreten, zermalmt zum höheren Lobe des Großmächtigen.«

—elemitische Chronik, um 250 v.BF





Elems Aufstieg in den Dunklen Zeiten beruht vor allem auf militärischem Erfolg, der zu einem nicht geringen Anteil auf skrupellos eingesetzter Zauberei und zu einem noch viel größeren Teil auf dem massiven Einsatz nichtmenschlicher Söldner fußt. Der beeindruckendste Teil der elemitischen Truppen jedoch sind wohl die gefürchteten *Elemer Kataphrakten*. Hierbei handelt es sich um schwer gepanzerte Reiter, die zum Schrecken ihrer Feinde auf Hornechsen und Elefanten, vereinzelt sogar Schlingern in die Schlacht reiten. Auch Chimären wie die fliegenden Fischechsenhadif des Kophta *Hydronius* kommen bei den Kataphrakten als Reittiere zum Einsatz. Es heißt, um solche Ungetüme für ihre Krieger zu gewinnen, hätten die Großsultane die Dienste der besten Tierbändiger, Zauberer und Priester der bekannten Welt in Anspruch genommen. Der Erfolg ist enorm, denn in manchem Gefecht reicht bereits der Aufmarsch dieser Reiter, um das Kampfgeschehen zu entscheiden – auch wenn gerade die monströsesten Reittiere durchaus eine Gefahr für die eigenen Truppen darstellen.

Zur See stützt sich Elem auf eine kleine Flotte von Korsaren, die vor allem in Khunchom gehasst und gefürchtet werden, zumal sie sich der Hilfe maritimer Söldner wie der Krakonier bedienen und so völlig überraschend aus den Tiefen des Meeres zuschlagen können. Man munkelt gar, dass die Elemiten den Krakoniern einige von großen Meerestieren gezogene Schiffe verdanken, die ungesehen unter Wasser fahren können.

Die Elemiten setzen im Kampf auf die Vielfältigkeit ihrer Truppen und die Angst, die gerade die exotischeren Truppenteile und die skrupellos demonstrierte Zaubermacht der Kophtanim bei ihren Feinden auslösen können.

WER NICHT HERRSCHT, IST SKLAVE

Im Großsultanat Elem lebt besonders zum Höhepunkt der Expansion eine im Vergleich zu den umliegenden Reichen unverhältnismäßig hohe Zahl an Sklaven. Neben Kriegsgefangenen und von Sklavenjägern eingefangenen Waldmenschen aus dem tiefen Süden handelt es sich nicht selten auch um Elemiten, die bittere Armut oder auch nur die Brückierung eines Mächtigeren in die Sklaverei getrieben hat. Die Kinder von Sklaven werden in die Sklaverei hineingeboren, wohingegen Freilassungen nur sehr selten vorkommen.

Man findet die Unfreien auf den Feldern vor der Metropole ebenso wie in den Haushalten oder beim Bau von Tempeln, Festungsmauern und Straßen. Sie arbeiten als Sänftenträger, Schlagetots, als Haus- und Leibwächter. Entsprechend gebildet findet man sie als Schreiber, Handwerker und Lehrer im Dienst der Mächtigen.

Die Sklaven sind es auch, die bei blutigen Ritualen der Priester und Kophtanim als erste den Opferdolch zu spüren bekommen, für manche abwegige Vergnügung herhalten müssen und in den meisten Fällen als so schnell ersetzbar gelten, dass Hunger und Krankheit viele dahinrafft, ohne dass es irgendeinen Elemiten sonderlich scheren würde – nicht einmal andere Sklaven.

Zwiespältig betrachtet werden unfreie Zauberkundige (denn selbst der hohe Stand der Magierschaft ist in Elem nicht vor der Versklavung gefeit). Ein zu absolutem Gehorsam verpflichteter Zauberer erscheint zunächst gewiss verlockend, doch haben nur wenige Elemiten die Möglichkeiten, solchen Gehorsam dauerhaft sicherzustellen. Hier finden wiederum Zauberei, aber auch die bis weit ins Diamantene Sultanat hinein begehrten Suchtmittel, Gifte und Gegengifte aus den Alchimistenküchen Elems und Mengbillas Verwendung.

VERBÜNDETE DER ECHSEN

»Es ist abscheulich! Bastrabun, Feqz und Avesha zum Trotz gehen in Elem die Geschuppten ein und aus! Aus den Sümpfen und den Tiefen des Meeres kommen sie gekrochen, gerufen vom Sultan und seinen Kophtanim bei ihren unnennbaren Namen, dass sie ihnen dienen! Doch wer dient hier? Man lässt sie unbehelligt auf den Straßen einhergehen, betet ihre eklen Götzen an und gibt ihnen Waffen und Zauber, um Elems Nachbarn zu morden! Einen Leviatan hat der Sultan gegen seine Feinde gehetzt, auf Schlingern reiten seine Heerführer, denn wer, so sagt er, wenn nicht die Sultansechsen solle seine Macht in die Welt tragen? Ein gefährlicher Narr ist der Gebieter Elems, aber doch: was für ein großmächtiger Narr! Die Macht Elems lässt Erde und Himmel und das Menschenherz erbeben!«

—aus den Aufzeichnungen eines thalusischen Gelehrten, etwa um 260 v.BF

Schon vor Beginn der Dunklen Zeiten zeigten sich die Elemiten ihren geschuppten Nachbarn gegenüber weitaus aufgeschlossener als die meisten anderen Tulamiden: Sicher, die Menschen hatten die Herrschaft der Echsen erst abschütteln müssen, aber dieser Krieg ist schließlich vorbei, und aus einer neuen Position der Stärke heraus vermeint Elem, seinen Vorteil aus neuen Bündnissen ziehen zu können. Emire und Großsultane gleichermaßen entsenden regelmäßig Emissäre in die Echsen Sümpfe und sogar, von Zaubern zur Wasseratmung befähigt, ins Unterwasserreich Wahjad, um mit den Geschuppten exotische und magische Dinge zu handeln oder Söldner anzuwerben. In den größten und gleichzeitig unheimlichsten Tempeln Elems wird echsengestaltigen Göttern gehuldigt, deren Namen nicht für menschliche Zungen gemacht scheinen. Schnell kommt das Gerücht auf, dass elemitische Zauberer ihren zweifelhaften Verbündeten Tür und Tor in die Menschenreiche öffnen und Bastrabuns Bann hierfür bewusst schwächen würden. Tatsächlich führen wiederholte Versuche der Elemiten, zeitlich begrenzte Pforten für Marus und Achaz aufzustoßen, zunehmend zu unkontrollierten Brüchen und irreparablen Schäden am magischen Gefüge des Grenzwalls. Durch Intrigen und Kriege geht sowohl in Elem als auch im Diamantenen Sultanat zudem nach und nach das Wissen um Bastrabuns Vermächtnis verloren: jene Riten, Zaubergesänge und materiellen Komponenten, die zu Erneuerung des Banns vonnöten wären.



EMIRATE UND SIEDLUNGEN

DAS EMIRAT MIRHAM

Mirham und Al'Anfa sind alt-elemitische Gründungen aus der Zeit des ersten Sultanats, noch bevor die Diamantenen Sultane die Herrschaft übernahmen. Von Mirham aus sandten die Emire Seide, Opale, Südfrüchte und Sklaven nach Norden, bis das expandierende Bosparan und die geistergläubigen Wudu die Tulamiden noch vor den Dunklen Zeiten um 640 v.BF zum Rückzug zwangen. Die Wudu besetzten das Emirat, und erst Jahrhunderte später ab etwa 250 v.BF kann das wieder erstarkte Elem seine Kolonien zurückfordern.

In den späten Dunklen Zeiten wird das Emirat Mirham für die Elemer Großsultane wieder zum Lieferanten begehrter Rohstoffe und Waldmenschen-Sklaven, sowie zum sicheren Hafen auf dem weiteren Weg nach Süden. In Mirham wird auch der Karfunkel des Drachen Glowasil verwahrt, dem zu Recht große Macht als Zauberkern zugeschrieben wird. Damit ist der Ort für die Gemeinschaften der elemitischen Zauberer von Bedeutung.

Das kleinere Al'Anfa steht lange im Schatten seines Nachbarn und kann die Erinnerung an die Massenopferungen der Wudu am Berg Visra kaum abschütteln. Der Kult des Visar gedeiht hier nach der Rückeroberung weiter und fordert beständig Seelen für die jenseitigen Kriegszüge des Totengottes.

TOD DEN DRACHENECHSEN!

Während seiner gesamten Expansionszeit stützt sich das elemitische Heer auf exotische Krieger, die nicht selten aus den Reihen der sonst so verachteten Geschuppten stammen. Aus Meeren und Flüssen bringen krakonische Söldner und diesen hörige, ungewohnt kriegerische Ziliten den Tod; zu Lande sät das Großsultanat mit blutrünstigen Marus und Hornechsenreitern Angst und Schrecken unter seinen Feinden. Geradezu legendär jedoch sollen jene drei Rsch'Rr (*tul.*: Leviatanim) werden, die für unbekannten Sold an den frühesten Eroberungen Elems im Shadif teilnehmen. Diese 'Herren-' oder 'Drachenechsen' vermögen allein einen ganzen Trupp menschlicher Kämpfer oder Zauberer zu ersetzen (beziehungsweise zu vernichten), doch fürchten sich nicht nur Elems Feinde vor ihnen.

Nur wenige Jahre nach dem Shadif-Feldzug verschwinden die Leviatanim spurlos. Die Feinde Elems haben sie gemeuchelt oder mit Lügen fortgelockt, klagen die einen. Andere glauben, der eigene Großwesir habe in den Echsen nicht nur Verbündete, sondern auch eine Bedrohung gesehen und den ihm ergebenen Wachen ihren Tod befohlen. Wieder andere halten die Priesterschaften der großen Echsenfeinde unter den Göttern (wie Feqz und Avesha) für die Verantwortlichen für ihr Verschwinden. Es wurde niemals ergründet, aber vielleicht waren es Ihre Helden, die aus dem einen oder anderen Grund den Rsch'Rr ein Ende setzten.

Die drei Echsen sind:

• *Schlich'zlar*, ein so glühender Verehrer seines Kriegsgottes Kr'Thon'Chh, dass er in jeder Schlacht erfolglos nach einem ebenbürtigen Gegner sucht und darüber fast melancholisch wird.

• *Rrr'truchch*, ein junger Heißsporn, der erst handelt und dann denkt.

• *Mrrn'kh*, eine arrogante, Warmblüter verachtende Echse, die Zauberei den Vorzug vor körperlicher Gewalt gibt, auch wenn sie sich auf beides gleichermaßen versteht.

Die drei Echsen leben auf goldenen Horten in geräumten Hütten am Elemer Stadtrand. Zu den spieltechnischen Werten der Leviatanim siehe die Spielhilfe *Zoo-Botanica Aventurica* 127.

HÖT-ELEM

Der südlichste Außenposten Elems geht auf den Prinzen Ukhraban zurück, doch auch angeheuerte Brabaker Siedler hatten ihren Anteil an der Gründung der Kolonie. Der Name der Stadt bedeutet *Groß-Elem*, doch obschon das Herz Höt-Elems ein Palast aus schönster altoumscher Jade besteht, kann die junge Stadt während der gesamten Dunklen Zeiten sein Vorbild nicht in Größe und Herrlichkeit einholen. Die be-



nachbarten Kemi und Waldmenschenstämme widerstehen der Unterwerfung, während die expandierenden Wudu sogar Hôt-Elem selbst bedrängen und bereits wenige Jahre nach seiner Gründung an den Rand der Vernichtung bringen.

In einem beinahe verzweiferten Bündnis stellen sich 336 v.BF Tulamiden, Bosparaner, Kemi und Napewanha den Wudu zum Kampf, und es ist nicht zuletzt der Licht- und Sonnenkult des Brajan der Brabaker Siedler, unterstützt durch einen leibhaftigen Greifenreiter aus Bosparan, der in der mit Schwert, Magie und Wundermacht geführten Schlacht die Wende zugunsten der Verbündeten bringt. Die Verehrung des Lichtgottes nimmt von da an einen besonderen Platz in der Kolonie ein. Die Mutterstadt zollt diesem Umstand dadurch Respekt, dass man ein halbes Jahr nach der Schlacht eigens zwei nach dem Vorbild des göttlichen Greifen geschaffene, geflügelte Löwen-Chimären nach Hôt-Elem sendet. Obwohl die Kreaturen eigentlich als lebende Tempelzier gedacht waren, nimmt man es seitens der Priesterschaft offiziell als Zeichen eines von Praios angenommenen Opfers, dass die Chimären bei Betreten des Gotteshauses ihr Leben aushauchen und zerfallen.

Hôt-Elem ist der exponierteste Teil des elemitischen Großsultanats, ein Ort für Entdecker und Pioniere. Von hier aus wagen sich Sklavenjäger und Prospektoren in den Dschungel und die tapfersten (oder wahnsinnigsten) Kapitäne hinaus zu den Waldinseln oder gar tiefer ins Südmeer.



MENGBILLA, DAS EROBERTE BELENAS

„...und so standen sich der Heere dreie gegenüber: nördlich der Arralcor-Höhen die Bosparaner, stolz und mächtig; ihnen gegenüber die Elemiten auf und neben ihren geschuppten Bestien, fürchterlich anzuschauen; und vor der Stadt die Unsrigen, entschlossen, Belenas unter keinen fremden Herrn fallen zu lassen, käme er von Norden oder Osten. Drei Kriegshaufen also, jeder von ihnen stark und tapfer, jeder von ihnen verloren, wenn zweie sich ihn zum Gegner wählten. Hier zeigte sich, wie listig Ghulshev, der Großsultan von Elem, war, der selbst seine Krieger anführte: Einen Boten entsandte er zu den Unsrigen. Niemals sollten wir oder sonst ein Sterblicher erfahren, welche Botschaft jener zu überbringen hatte, wenn ihm denn überhaupt eine aufgetragen war. Die wahre Botschaft nämlich war er selbst, und sie galt nicht uns. Denn Florus, der Heerführer Bosparans, durfte nicht zulassen, dass sich Elem und Belenas verbündeten gegen ihn. Er befahl den Angriff, und zwiefach wurde ihm geantwortet. Das Bündnis, das er befürchtet hatte – in eben diesem Moment hatte er es selbst besiegelt! Unsere Speerträger säten den Tod unter den Angreifern, unter den Hufen und Klauen der elemitischen Reiter wurde der Feind zermalmt. Der Sieg war nah, so nah, als Ghulshevs des Großmächtigen zwiefache List offenbar wurde. Denn als die Unsrigen, trunken und blind vom vermeintlichen Triumph, eben die Höhen von Arralcor nahmen, da warfen die Krieger Elems, erfüllt vom Willen des Großsultans, sich mit all ihrer Macht gegen sie und vollendeten den Plan ihres Herrn. Noch auf dem Schlachtfeld nahm der erhabene Ghulshev die Unterwerfung beider Heere entgegen, die er ganz nach seinem Willen in die Schlacht und in die Knie gezwungen hatte.“

—Bericht von der Dreivölkerschlacht auf den Arralcor-Höhen, 207 v.BF

Belenas' faktische Unabhängigkeit endet 207 v.BF mit der Schlacht auf den Arralcor-Höhen, im Zuge derer Ghulshev I. die Stadt unter ihrem künftigen Namen **Mengbilla** seinem Reich einverleibt (für eine Beschreibung der Stadt vor dieser Zeit hingegen siehe das Buch **Schatten über Bosparan**). Der Großsultan lässt anlässlich seines großen Sieges eine Krone schmieden, wie sie prachtvoller nicht sein mag, doch stirbt Ghulshev überraschend noch während der von Dekadenz und Ausschweifungen geprägten Krönungszeremonie auf dem Nelkra-Hügel. Es heißt bald, das unerhörte Gewicht der Krone habe zu seinem Tod geführt, doch will manch einer wissen, dass in Wahrheit ein Fluch der Belener Zauberer im wahrsten Sinne auf dem Herrscherschmuck gelastet habe – die Rache für den Verrat der Elemiten in der Dreivölkerschlacht. Welche Lesart der Geschichte stimmt, kommt nie endgültig ans Tageslicht. Die Krone allerdings wird keiner der Nachfolger Ghulshevs jemals auf seinem Haupte tragen: als Wahrzeichen der Macht Elems wird sie traditionell *neben* dem Thron zur Schau gestellt.



HÄNDLER, ZAUBERER UND GIFTMISCHER

Der elemitischen Herrschaft über die Stadt tut der Tod ihres großen Eroberers keinen Abbruch. Als erster Emir von Mengbilla wird ein Elemer Höfling ernannt, dessen Herrschaft ebenso wie die der meisten seiner Nachfolger sich letztlich nicht härter ausnimmt als die der bosparanischen Praefecten zuvor. Mengbilla ist Elem zwar tributpflichtig, doch schätzen die Elemiten wie schon die Bosparaner vor ihnen die Waren und Rohstoffe, die aus Mengbilla kommen, hoch, so dass auch der Handel blüht.

Auf kultureller Ebene halten elemitische Kulte Einzug in das junge Emirat, während umgekehrt mengbillanische Priester nach Elem gerufen werden, um ihre Götter im vielgestaltigen Pantheon der Hauptstadt zu vertreten. Die Kophtanim der auf Ghulshev folgenden Großsultane entsenden 'Berater' (oft eher: Spitzel) an die Zauber- und Alchimistenschule Mengbillas und sind begierig, den dortigen Kanon der Objektzauberei und Hohen Alchimie zu ergründen, während sie ihrerseits die Mengbillaner Zauberei um ihre Beschwörerkünste bereichern. Vor allem die so genannte niedere Alchimie ist es jedoch, die Mengbilla dauerhaft und weit über seine Grenzen hinaus berühmt und berüchtigt machen soll: das junge Emirat wird bald nach seiner Eroberung die florierende Gift- und Gegengiftküche nicht nur ganz Elems, sondern auch des benachbarten Diamantenen Sultanats.

In der Zeit der elemitischen Expansion wird aus dem de facto freien Belenas die Stadt und das Emirat Mengbilla. Für das Spiel in der Stadt bedeutet das vor allem, dass mit den neuen Herren ein Hauch dunkler elemitischer Exotik und Morbidität in nahezu alle Bereiche Mengbillas einzieht, sei es mit neuen, bis dato unbekannten Göttern und Kulturen, sei es mit der verstärkten und beängstigend fruchtbringenden Erforschung

lebensfördernder, vor allem aber lebensnehmender Alchimie. Obwohl Elems Hand leicht auf Mengbilla zu ruhen scheint und man sich schnell mit den Eroberern arrangiert, mag mancher Mengbillaner sich das freie Belenas zurückwünschen und gegen die neuen Herren aufbegehren. Solcherlei Freiheitsdrang endet zuweilen in der Sklaverei – manchmal aber auch in der Flucht und in einem Leben als wandernder Abenteurer auf der Suche nach einer neuen Heimat.

Ein Held aus dem Großsultanat Elem

Elemiten sind für gewöhnlich tulamidischer Abstammung, doch über Sklaven, Flüchtlinge und Abenteurer oder die Vasallen Mengbilla und Sylla fließt auch anderes Blut in den Adern des Großsultanats. Waldmenschen und Utulus kennt man innerhalb der Grenzen fast ausschließlich als wilde Feinde oder Sklaven, wohingegen Geschuppte sich weitaus freier bewegen können als anderswo in den Tulamidenlanden.

Elemiten können vielerlei Professionen ergreifen. Berühmt ist das Großsultanat für seine Krieger (nicht zuletzt die Kataphrakten), seine Kophtanim, seine Sterndeuter und Alchimisten, wobei die Gelehrten fast ausschließlich aus den Städten Elem und später Mengbilla stammen. Auch für seine Seefahrer ist das Sultanat bekannt, wobei hier die Grenze zwischen Entdeckern, Händlern und Piraten quasi aufgehoben ist.

Etliche Elemiten sind unfrei. Man hängt oft verschiedensten Aberglauben an (etwa solchen an die Macht von Edelsteinen oder Blut) und pflegt Ängste ebenso wie Vorurteile.

ELEMITE IM FEUERMEER

»Oh glorreicher Gebieter von Land und Leib! Sieh, welche Schätze deine untätigsten Diener dir aus dem Feuermeer zum Geschenk machen: Drei Katzenmenschen von einer fernen Insel, Chimären von Geburt an, für deine Gärten; schwarze Perlen, blaue und solche von den Farben reinen Mindoriums; Gewürze, in denen die Hitze des Südens bewahrt wird; die goldene Totenmaske eines wilden Menschevolkes; des weiteren ...«

—gehört während einer Audienz des Großsultans von Elem, 207 v.BF

Wo andere Entdecker vielleicht den Forscherdrang beschwören mögen, der allen Menschen zueigen sei, machen die Elemiten keinen Hehl daraus, was ihre Kapitäne tatsächlich bis ins tückische und von zahlreichen Schauernmärchen umgebene Feuermeer vordringen lässt: Es ist die Gier. Gier nach Gewürzen, nach Edelsteinen und exotischen Sklaven, aber auch nach den Schätzen der Götter selbst, die hier – im Äußeren Meer der Legenden – den ältesten Legenden nach zu finden sein sollen.

»Feuermeer nennt man es, denn so heiß ist es dorten, dass selbst der Sonnengott in Schweiß gerät – und wo das flüssige Göttergold seines Antlitzes ins Meer leckt, da fängt jenes gleichsam Feuer, als wenn es Öl wäre. Das Göttergold jedoch sinkt auf den Grund des Meeres. Es wird immer mehr, Tag für Tag, den der Gott über den Himmel geht und schwitzt. Wer es bergen könnte, wäre reicher als der reichste Sultan! Doch wie soll man es gewinnen, wenn doch jedes Schiff verbrennen muss, das so weit hinaus fährt?«

—Aberglaube in Hôt-Elem

»Die Rose von Uthuria aber schwimmt seither auf dem Feuermeer, und in ihrem Blütenkelch trägt sie das ewige Leben. Deshalb vergeht sie nicht und leidet keinen Schaden vom feurigen Wasser des Südens. Die Götter aber und die Menschen müssen seit jener Zeit den Tod fürchten, und um sein dunkles Reich zu fliehen, suchen sie nach der Blume und dem Kelch des Lebens. Man sagt, die Sterne, die man des Nachts vom Himmel fallen sieht, stürzten sich aus Sehnsucht nach der Rose und der verlorenen Ewigkeit in die Fluten.«
—aus dem tulamidischen Märchen von der Uthurschen Rose



UNTER FREMDEN STERNEN

Es sind vor allem ihre berühmten Sterndeuter, die es den Elementen erlauben, die bekannten Küsten hinter sich zu lassen und weit auf die Ozeane hinaus vorzustoßen. Dank ihrer Navigationskünste und der Unterstützung durch krakonische Späher aus dem verbündeten Wahjad sind die Vorstöße des Großsultanats ins Äußere Meer nicht an das vorsichtige Entlangtasten entlang der Küsten- und Inselrouten gebunden. Sie sind eine Fahrt ins völlig Ungewisse.

Freilich bewahren auch die Sternkundigen die Schiffe nicht vor den eigentlichen Gefahren des Feuermeers: Nahrungs- und Süßwassermangel, launische Winde, kriegerische Völker und riesige Meeresungeheuer. Nur wenige Schiffe, die das Großsultanat entsendet, kehren wieder heim. Und da Elem zudem einen Großteil seiner Flotte für Krieg, Piraterie und Handel in bekannteren, heimischen Gewässern benötigt, bleiben Entdeckerfahrten ins Feuermeer ein seltenes, exotisches Abenteuer mit stets ungewissem Ausgang – wer aber erfolgreich und lebendig zurückkehrt, der ist ein gemachter Mann.

»Unser Trinkwasser ist nun vollständig verdorben. Die ersten Sklaven haben es den beiden verdammten Krakoniern gleichgetan und Meerwasser gesoffen. Konnte sie nicht hindern. Hoffe, der Rest behält sein bisschen Verstand beisammen. Keine Vögel am Himmel, kein Land in Sicht. Wenn es wenigstens regnen würde! Habe die Krötenköpfe als Kundschafter ausgesandt. Irgendwo muss es Trinkwasser geben!

[...]

DIE STADT ELEM

Einwohner: bis zu 50.000, davon bis zu 50 % Sklaven, einige hundert Achaz, vereinzelt Krakonier und Ziliten.

Herrschaft/Politik: Zunächst Herrschaftssitz des Emirs, später des unabhängigen Großsultans von Elem. Zauberer- und Priesterdynastien, zuweilen auch Heerführer besetzen wichtige Positionen. Hinter den Kulissen schleichender Einfluss aus Wahjad.

Garnison: Leibgarde der Emire/Großsultane; Kataphrakten; echsische und krakonische Söldner. Gerade zu Ende der Dunklen Zeiten sehr starke Truppenpräsenz.

Tempel: H'Szint und Sz'yss'ssar konkurrieren als Stadtgöttinnen. Etliche größere und kleinere Kultstätten uralamidischer, echsischer und krakonischer Gottheiten (u.a. Ssad'nayv und Ssad'Huarr, Gal'k'zuul/Charyb'Yzz/Charyptoroth in wechselnden Verehrungsformen). Neue Götter werden oft übernommen und erhalten eigene Götterhäuser.

Besonderheiten: Treppe nach Amhas (Dunkle Pforte), Shr'Szint (Lebewesen verwandelndes H'Szint-Heiligtum), Glas- und Chimärengärten der Großsultane, Chi-

Wir sind aufgelaufen! Das Schiff hängt in einem Tangfeld fest. Gur'batuul behauptet, es sei gestern noch nicht zu sehen gewesen. Ein Feld dieser Größe? Galukzul steh uns bei! Haben wir deinen Zorn erregt, Gottheit?

[...]

Die Krakonier haben das Schiff verlassen. Unsere schwache Hoffnung, dass sie vielleicht in Yug-Z'guul Hilfe rufen, wie sie gesagt haben, wird sich kaum erfüllen. Sie haben einige der Edelsteine mitgenommen, die wir von den großen Echsen auf der Totenkopfsinsel eingetauscht hatten. Ging es die ganze Zeit nur darum? Waren wir Figuren in einem falschen Spiel, die nun ihre Schuldigkeit getan haben und auf dem Brett vergessen werden?»

—aus den (verschollenen) Aufzeichnungen des Kapitäns der Rose von Uthuria, 258 v.BF

DIE FEUERMEERFAHRTEN ELEM IM SPIEL

Die Elementen sind ein eroberungsfreudiges, hochmütiges und skrupelloses Volk, und dieser Beigeschmack sollte ihren Südmeerfahrten deutlich anhaften. Sie treiben Handel, wenn sie können, doch sind sie ebenso Sklavenjäger und nehmen sich bisweilen mit Gewalt, was man ihnen nicht zum Tausch anbieten will.

Elem eignet sich daher sowohl als zweifelhafter Heimathafen, Auftraggeber oder Verbündeter, als auch als machtvoller Gegenspieler in einer Feuermeer-Kampagne, die sich um Entdeckungen, Eroberungen und Kreaturen aus nachtschwarzen Tiefen dreht.

märenlabor des Hydronius, Fessel der Jahre, Maske der Gesichtslosen, der Kelch der Großsultane (Artefakte), mindestens eine Abschrift des *Naranda Ulthagi*, Original-Schriftrollen des *Ymash'dar Zuul*.

Stimmung in der Stadt: Zu Beginn der Dunklen Zeiten das Zentrum eines aufstrebenden Reiches, bald darauf ein dekadenter Moloch kurz vor dem Abgrund. Von Macht und Reichtum tödlich gelangweilte Potentaten ergehen sich in immer bizarrerem Zeitvertreiben und finsterner Zauberei, während in den Gassen die Armen und Ausgestoßenen quasi unbemerkt verhungern.

»Die Elementen sind reich an allem: Sie sind reich an Glas, reich an Edelsteinen und Gold, reich an Kriegern und reich an Zauberkunst. Selbst an Elend sind sie reich, denn Siechtum und Tod sind Sultan und Almosar in den Armenvierteln, und wessen Sklaven lange leben, der gilt als weichherzig und zag.

Elem ist auch reich an Göttern: Erst gestern fragte mich mein verehrter Gastgeber, der ehrwürdige Gumal, nach den meinen, da er hoffe, sie seiner Sammlung hinzufügen zu dürfen. Seiner Samm-



lung! Tatsächlich brüstete er sich kurz darauf, in seinem Hause nicht weniger als einhundertundvierzehn Herrschern und Vasallen der Vier Äußerer Reiche zu opfern, und einem Dutzend weiteren in den Tempeln Elems. Nicht, dass er ein besonders gläubiger oder auch nur ein besonders furchtsamer Mensch wäre, nein: Er gibt den Göttern wie den Bettlern auf der Straße – weil er es sich leisten kann!»

—aus dem Brief des Khunchomer Händlers Shanatir an seinen Vater, 235 v.BF

Die Stadt Elem ist das dunkle, pulsierende Herz des Großsultanats. Hier residiert der Herrscher mit seinem Hofstaat in anmaßendem Prunk, hier lehren und lernen die größten Zauberkundigen des Reiches in der *Halle der letzten Geheimnisse*, und Priester unzähliger Kulte rufen ihre Götter an. Nicht alles, was in Elem auf zwei Beinen einhergeht, ist ein Mensch: Geschuppte werden in der Stadt nicht nur geduldet, sondern dienen den Emiren und späteren Großsultanen als Söldner und manchmal auch als Berater.

DIE MÄCHTIGE AM SZINTO

Elem wächst während der Dunklen Zeiten beständig, und die trutzigen Stadtmauern fassen längst nicht mehr, was sich wie ein Geschwür vornehmlich den Szinto hinauf und an der Küste entlang ausbreitet. Den Elemiten ist es gleich: wer will schon den Abschaum, Echtenbrut oder die Bestienpferche der Kataphrakten innerhalb der Stadtmauern, gar Wand an Wand mit sich wissen?

In unregelmäßigen Abständen sind um die äußeren Stadtviertel prunkvolle Steinstelen aufgebaut, darunter als Herzstück und mit 25 Schritt Höhe die größte, die *Stele von A'Xxum*. Auf Befehl des Großsultans hin können die Kophtanim der Halle der letzten Geheimnisse die auf den Stelen liegenden Zaubersprüche aktivieren und so im Notfall einen magischen Schutzring um die gesamte Stadt ziehen.

Der Fluss wälzt sich träge durch die Stadt dem Perlenmeer entgegen, hier und da von Brücken überspannt, die längst zu schmal geworden sind für die vielen Personen. Als wäre das Klima nicht heiß und schwül genug, sorgt die schiere Masse von Menschen und Menschenähnlichen, Tieren und ihren alltäglichen Abfällen und Ausscheidungen dafür, dass einem der Atem nicht nur aufgrund des zur Schau gestellten Prunks und der göttererbärmlichen Armut in den äußeren Stadtvierteln stockt. Ungeziefer ist allgegenwärtig, wo ihm nicht Magie Einhalt gebietet.

Tempel und Paläste

»Sz'yss'ssar, Verschleierte, kluge Trägerin von Masken! Tochter H'Szints! Sohn Amn-at-Terioths! Wende dich ab von Z'Lem, das zersprungen ist. Wende dich ab von Elem, deinem Juwel, dass es nicht auch berste unter deinem Blick! Die Maske und die Macht deiner Mutter hast du getragen und uns gewandelt! Die Maske und die Macht deines Vaters hast du getragen und uns erleuchtet! Nun verschleierte dein Angesicht und deine Macht, dass sie uns nicht

zuletzt entsetze, so wie wir uns verschleiern vor deinem Angesicht! Nimm das Blut von sieben Zaubern der Echten, nimm die Herzen von dreien deiner Priester, das blinde Auge eines Sehers nimm und wende dich ab! Wende dich ab und lass Elem ewig herrschen, bis dass am Ende der Welten der Himmel einstürze, die Sterne in die See fallen und deine Diener als Sehende vor dich treten dürfen, wie du uns prophezeit hast!«

—große Opferzeremonie in der Tempelpyramide der Sz'yss'ssar, 172 v.BF

Das Herz der Stadt sind eindeutig die Palast- und Tempelbezirke beiderseits des Szinto, wo sich die Prunkbauten und Gärten der Sultane und Wesire, die düstere Halle der Zauberer und die Bethäuser der wichtigsten Gottheiten befinden. Während der Dunklen Zeiten ist es vor allem dieser Teil der Stadt, der sich nicht durch schieres Wachstum, sondern eher durch Zunahme an teurem Putz und eitlen Tand auszeichnet. Paläste und Tempel werden mit seltenen und teuren Farben bemalt, mit Kalligraphien, Zaubersymbolen und Bildern versehen oder mit Statuen geschmückt, die absonderliche Wesenheiten darstellen. Gold, Silber und sogar Glas blitzen im Sonnenlicht, ebenso wie die Rüstungen und Waffen der Leibwächter, die jeden Schritt der Mächtigsten begleiten und den bettelnden Pöbel in Schach halten.

Unbestritten das prunkvollste (böse Zungen behaupten geschmackloseste) Gebäude ist der **Palast der Großsultans** (5) aus vergoldetem, weiß-rosafarbenem Eternenmarmor, der sich auf einem niedrigen Hügel inmitten des Bezirks erhebt. Goldene Kuppeln, Edelsteingeschmückte Mosaike, alabasterne Brunnen und edelste Glaskunstwerke widerspiegeln den Reichtum des Großsultans, in den Marmorkäfigen des weitläufigen **Chimärengartens** (4) werden die aberwitzigsten Kreaturen gefangen gehalten und ein eigener kleiner Hofstaat ist Tag und Nacht damit beschäftigt, die Einrichtung des Palastes immer wieder so zu verändern, dass sich kein Großsultan beim Rundgang durch die zahlreichen Räumlichkeiten seines Palastes an dem Anblick eines bereits einmal besuchten Raumes langweilt.

Etwas nördlicher erhebt sich der **Palast des Hochwesirs** (2), des jeweils mächtigsten Wesirs der Stadt. Hier erbaut gegen Ende der Dunklen Zeiten der umtriebige Hochwesir A'Ryad tief unter der Erde eine große Arena, wo den Schaulustigen gegen klingende Münze oder Gefälligkeiten blutige Chimärenkämpfe geboten wurden. Die **Halle der letzten Geheimnisse** (3) zieht wissbegierige wie skrupellose Zauberkundige aus den ganzen Tulamidenlanden, aber auch aus den bosparanischen Provinzen an. Wer in den Augen der Spektabilität besteht, darf für Jahr und Tag in der Akademie forschen und lehren, auf die gut sortierte, exotische Bibliothek zurückgreifen und erhält drei Leibsklaven zur Seite gestellt. Doch nach einem Jahr müssen Forschungsergebnisse vorgezeigt werden, will man nicht als Versuchsobjekt für die Forschungen eines Konkurrenten enden. Die Akademie bietet mit ihrem hauseigenen *Chimärenlabor* und dem *Harem*, sowie dem *Temporalraum* und dem





Zimmer der 999 Illusionen zahlreiche Abwechslungen vom trockenen Studienalltag.

Kultisches Herzstück der Stadt ist der siebenneckige **Tempel der Sz'yss'ssar** (11), dessen Grundriss größer als mancher Palast ist. Die Tempeldecke wird von steinernen Säulen gestützt, aus denen sich die Oberkörper bemitleidenswerter, lebender Menschen (von der Priestern 'Erwählte' geheißten) schälen, deren 'Betreuung' den Tempelpriestern obliegt und deren wahnsinniges Geschwätz und Schmerzensschreie die ganze Haupthalle erfüllen. Die Göttin des Irrsinns soll durch diese unglücklichen Wahnsinnigen zu ihren Jünger sprechen. Der mit Sz'yss'ssar um den Titel der Stadtgöttin konkurrierenden H'Szint ist ebenfalls ein Tempel geweiht. Vom **Nest der Wandlung** (18) kann man tief unter das Bett des Szinto hinabsteigen und findet sich in der Höhle *Shr'Szint* wieder. Jeder, der das Heiligtum betritt, verwandelt sich in ein Wesen aus seinen geheimsten Wünschen, und nur ihre Priester

können selten, so sagt man, darauf Einfluss nehmen. Auch im **Heiligtum von Ssad'nnavv und Ssad'Huarr** (9), verrichten Menschen Seite an Seite mit Achaz den Tempeldienst. Der Tempel besteht aus zwei aneinander grenzenden und durch einen kurzen Gang verbundene Kuppeln. Hier stehen sich Ssad'nnavv in Gestalt einer aufrecht gehenden Hornechse und seine Schwester Ssad'Huarr, eine immense, hockende Krötegestalt, gegenüber. In der Mitte befindet sich ein scheinbar endloser Schacht, von dessen Grund das Säuseln eines fernen Windes zu hören ist. Der **Tempel des ewigen Wassers** (12) ist den Geschwistern Charyb'Yzz, Num'al'oru, Gal'k'zuul und Szintorai geweiht, deren Statuen im dachlosen Rund des Tempels über ein tiefschwarzes Wasserbecken wachen, von dessen Grund ein mysteriöses Glimmen die Unergründlichkeit des Meeres symbolisiert.

Die Straße der Götter

Vom Palastviertel aus führt die breite **Straße der Götter** (6) durch die südlichen, stark befestigten Tore am Szinto entlang zur Küste und von dort aus der Stadt bis zum weit westlich gelegenen Hügel Nelkra. Die Straße wird auf ihrer vollen Länge in unregelmäßigen Abständen von Götter- und Götzenbildern, Schreinen und Opferaltären gesäumt, doch manche Elemiten sagen stolz, die wahren Götter würden auf der Straße einhergehen, nicht neben ihr stehen wie Bittsteller und Gaffer. Die Prozessionsstraße wird unter dem Jubel der gesamten Bevölkerung Elems lediglich im Zuge großer Feierlichkeiten besritten, namentlich dem Auszug des elemitischen Heeres in die Schlacht oder der Krönung der Großsultane, welche traditionell unter freiem Himmel auf dem außerhalb der Stadt gelegenen **Krönungshügel Nelkra** zelebriert wird. Entlang der Straße der Götter gelangt man an den verschiedenen Häfen der Stadt vorbei, von Nord nach Süd erst am **Flusshafen** (7), dann am **Kriegshafen** (14) und schließlich an den **Seehäfen** (16). In der Nähe der Häfen befinden sich

VERFLUCHT UND ZUGENÄHT!

Nach den Kämpfen gegen die Wudu im Emirat Mirham bringen die Elemiten reiche Kriegsbeute mit, Sklaven ebenso wie exotische Waffen und rätselhafte Kultgegenstände der Geisteranbeter. Der Kophta *Marwan Ar-Ennum*, zu diesen Zeiten einer der angesehensten (soll heißen: gefürchtetsten) unter den elemitischen Zaubern, bringt vom Wudu-Kriegszug als persönliche Trophäe einen Schrumpfkopf mit, den er der Leiche eines gegnerischen Zaubers abgenommen und als Talisman zur Erleichterung von Beschwörungsmagie erkannt hat. Was er nicht weiß, als er das morbide Ehrenzeichen auf sein Szepter der Macht setzt, die zugenähten Augenhöhlen öffnet und mit magischen Gemmen schmückt, ist, dass seine Beute in Wahrheit vor allem das Seelengefängnis eines wahnsinnigen Totenbeschwörers der Wudu war. Dessen Geist erhält mit Auftrennen der Nähte die Macht, den Kophta subtil auf magischem Wege zu beeinflussen, ja, sogar des nachts vollständig Besitz von dessen Körper zu ergreifen und abscheuliche, rituelle Bluttaten zu begehen.

Marwan bleibt ohne Erinnerungen an sein nächtliches Tun, doch häufen sich beunruhigende Indizien für seine Schuld. Und während der Leib des Kophta, beansprucht von zwei Leben, weder bei Tag noch bei Nacht mehr Schlaf findet, sucht der Wudu-Geist fieberhaft nach einem Weg zum Großen Seelentausch, um den Geist seines unfreiwilligen Wirtes statt seiner im Schrumpfkopf zu versiegeln.

Auf der Suche nach dem blutigen Phantom im nächtlichen Elem können die Helden es sein, die dem fahrigem, durch den Mangel an Schlaf bereits geistig zerrütteten und gefährlich paranoiden Kophta auf die eine oder andere Art Erlösung bescheren.

Der Hügel Nelkra

Der Krönungshügel befindet sich etwa eine Tagesreise westlich der Stadt Elem und ist eines der wichtigsten Heiligtume des Herrscherkultes. Übermannsgroße, steinerne Statuen vergangener Großsultane stehen in einem Halbrund um einen goldenen Opferaltar, auf dem ein mit Perlen versetzter diamantener Kelch steht. Es ist Brauch, dass der Großsultan bei der Krönung den mit Opferblut gefüllten Pokal in einem Zug leer trinkt. Wenn keine Krönung ansteht, ist der Zutritt zum Hügel strengstens verboten. Mehr als ein Dutzend schrecklicher Chimären stellen sicher, dass dieses Verbot auch durchgesetzt wird. Eine alte Legende besagt, dass wer den Pokal entwendet, großen Reichtum und schier unermessliche Macht erlangt, gleichzeitig aber die ganze Stadt dem Untergang weihet.



mit dem unverschämte luxuriösen **Hotel Fran-Horas** (13) und dem prächtigen **Badehaus Lailanim** (15) auch die wenigen extra auf Fremde zugeschnittenen gastfreien Häuser der Stadt. Auch weitgereiste Gäste des Großsultans werden meist hier untergebracht, sofern sie seine Gunst nicht verlieren.

Das Nest

Das Nest nennen die Elemiten jenen östlich gelegenen Teil der äußeren Stadt, der aufgrund des sumpfigen Bodens nur von den Allerärmsten oder aber von den Geschuppten als Wohnstatt gewählt wird. Die Achaz und Marus, die sich in Elem zumeist als Söldner verdingen und niederlassen, haben diesem Bereich ihren Stempel aufgedrückt, und tatsächlich erinnert das dicht gedrängte, vollkommen unübersichtliche Gewirr aus Hütten, Erdlöchern, Zelten und Gruben eher an den bizarren Bau einer unbekannten Kreatur als an einen von humanoiden Wesen bewohnten Stadtbezirk. Die Elemiten aus anderen Stadtteilen kommen nicht hierher, wenn sie es nicht wirklich dringend müssen, und man flüstert sich zu, dass hier immer wieder Menschen verschwinden, um den Geschuppten als Nahrung zu dienen.

Baalat Khelevatans Höhle (25) ist das größte Bordell der Stadt und für seine tagelangen, ausgefallenen Orgien in der ganzen Stadt bekannt. Es erstreckt sich über mehrere, durch unterirdische Gänge miteinander verbundene Häuser und steht im Ruf, jeden Wunsch eines Gastes erfüllen zu können. Selbst die Machthaber aus dem Palastviertel sollen das Hurenhaus schätzen, um bei ihren Intrigen das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden oder unerkannt ihren geheimsten Begierden zu frönen. So erstaunt es nicht, dass die Priester Baalat Khelevatans als stets sehr gut informierte gelten, und obgleich schon so mancher Gebieter nach einem Besuch im Hurenhaus erpressbar wurde, ist es fast unmöglich, sich dem dunklen Locken der Höhle zu entziehen. Ein weiteres Gebäude zieht die Mitglieder der Oberschicht ebenfalls ins Nest (bzw. deren Leibdiener): **Shr'V'ssra**, die Giftmischerei (22). Hier arbeiten und forschen menschliche Alchimisten, Echsen und selbst Krakonier Seite an Seite und stellen die unterschiedlichsten Gifte, Antitode, Tinkturen und Zaubermittelchen her. Wer 'vom Nest gestochen' wurde, erlag einem tödlichen Gift aus diesen Werkstätten – in Elem ein alltägliches Ereignis. Es ist nicht bekannt, wo die Giftmischer all ihr Gold, das sie durch ihr florierendes Geschäft erzielen, horten, noch, wofür sie es benötigen. Sie zahlen jedoch fürstliche Preise für exotische Zutaten und neue Rezepturen und man munkelt, dass sie heimlich nach dem Göttergift suchen, welches, wie der Namen schon sagt, selbst einem Gott den Tod bringen soll.

Festungen und Pferche

Die im Westen Elems gelegene **Garnison der Kataphrakten** (außerhalb der Karte) stellt mit den Pferdeställen, den Bestienpferchen und den Unterkünften der Soldaten und einiger Sklaven eine der Stadt vorgelagerte kleine Festung dar. Die überschwere Reiterei der Elemiten ist eine verschworene und

elitäre Gemeinschaft, der ungekrönte Kriegeradel des Großsultanats, dessen Ruf sogar den der mysteriösen Leibgarde der Gesichtslosen weit in den Schatten stellt. Man sagt, der Ansturm der Kataphrakten lasse gegnerische Heere verzweifeln und, wer weiß, vielleicht gar einen minderen Gott den Atem anhalten.

Im Verlauf der Dunklen Zeiten werden die Kataphrakten an den unterschiedlichsten Reittieren ausgebildet, bis hin zu Hornechsen und Elefanten. Sogar Chimären oder Schlinger werden zuweilen den Heerführern oder anderen verdienten Kriegern überlassen, wobei letztere nur durch machtvolle Magie in Zaum gehalten werden können und angesichts des Schreckens, den sie auch unter den eigenen Truppen verbreiten, de facto von zweifelhaftem Nutzen in der Schlacht und eher ein Ausdruck elemitischen Größenwahns sind.

Außer-Elem

Der Großteil der äußeren Stadt wird schlicht Außer-Elem genannt, eine Einteilung in weitere Viertel ist den Elemiten unbekannt. In Holz- oder Lehmhütten, steinernen Häusern oder Herrschaftshäusern lebt die einfache Bevölkerung der Stadt und geht ihrem Tagwerk nach. Der **Sklavenmarkt** (8) bietet Ware aus allen Herren Länder an, selbst vereinzelte Wesen aus dem fernen Riesland, den Inseln im Südmeer oder dem Unterwasserreich von Wahjad lassen sich hier mit etwas Glück ersteigern. Vom Sklavenmarkt zu unterscheiden ist der kleinere **Opfermarkt** (17), bei dem nur Menschen, Echsen und Tiere verkauft werden dürfen, denen der Tod zu Ehren einer Elemer Gottheit blüht. Auf dem **Chimären- und Tiermarkt** (19) bietet sich auch für die einfache, aber reiche Bevölkerung die einzigartige Chance, eine Chimäre für den eigenen Haushalt zu erwerben, wird der Handel von Chimären und Daimoniden doch sonst nur direkt zwischen Machthabern und Lieferanten abgewickelt. Neben diesen drei Märkten finden sich in jeder Straße und jeder Gasse unzählige Stände, an denen fast alles gekauft werden kann: Nahrungsmittel, Kleidungen und Waffen, aber auch Dienstleistungen wie Sternenlesen oder Perlen tauchen. Als **Basar** (21) ist ein unüberblickbares Gewirr von Gassen bekannt, wo sich Stand an Stand drängt und auch die Häuser und Keller noch mit allerlei Händlern oder Gesindel gefüllt sind.

In der **Arena** (24), finden zu jeder Nacht- und Tageszeit Kämpfe und Spektakel statt. Mal werden Schlinger und Hornechsen aufeinander gehetzt, mal messen sich Mudramulim und Kophtanim in spektakulären Zauberduellen, mal werden historische Ereignisse oder Sagen und Mythen auf blutige und groteske Weise nachgestellt. Der riesige Prachtbau aus dem grün-weißem Marmor des Regengebirges wurde nach dem vernichtenden Sieg über die Wudu 250 v.BF errichten. Bei den zwei Wochen andauernden, pompösen Eröffnungsfeierlichkeiten fanden bei der Nachahmung der entscheidenden Schlacht täglich hunderte gefangene Wudu den Tod, jeden Tag auf eine andere Art und Weise, um die Besucher und vor allem die Mächtigen nicht zu langweilen.



ПАЧТБЛАВЕ ТИЕФЕН: WAHJAD

Tief im Selemgrund liegt wie ein gigantischer Kraken aus Stein *Yal'Zoggot*, die finstere Hauptstadt des krakonischen Unterwasserreichs Wahjad. Von hier aus herrschen die Könige des krötengestaltigen Volkes nahezu unangefochten über große Teile des südlichen Perlenmeeres. Die Krakonier sind ein kriegerisches Volk und eine unberechenbare Gefahr für alle, die sich aufs östliche Meer hinaus wagen. Sie haben mehrere Ziliten-Stämme unterworfen und zu gefügigen Hilfstruppen gemacht, und auch weitaus monströsere Wesen der Tiefe gehorchen den Befehlen ihrer Dämonen-Priester.

Der sporadische Handel mit den Risso des Südmeers, den dafür von den übrigen Tulamiden verachteten Elemiten sowie den Achaz der Echensümpfe schlägt nicht selten in Piraterie um. Krakonische Söldner unterstützen Elem zur See und in Küstennähe als Kundschafter, Boten und vor allem im Kampf gegen seine Nachbarn. Sie werden von den Großsultanen dafür mit Glas- und Metallwaren, jedoch auch mit menschlichen Sklaven und Kriegsgefangenen entlohnt. Diese Unglücklichen verschwinden ebenso endgültig in den kalten Tiefen des Meeres wie mancher kühne Entdecker oder Kauffahrer, der sich unter elemitischer Flagge sicher wähnte und die lauernde Gefahr unter seinem Kiel nicht einmal kommen sah.

VURR-KRAUK'Z, DIE LAICHMUTTER

Während sich unter ihren Augen eine schier endlose Reihe von Königen auf dem Krakenthron abwechselt, lenkt in Wahrheit *Vurr-Krauk'Z*, die Laichmutter, unsterblich und äonenübergreifend von der Brutkammer des Gal'k'zuul-Tempels aus die Geschicke ihrer vielen Söhne. Sie, die Generation um Generation ihres Volkes geboren hat, denkt in Maßstäben weit jenseits des sterblichen Geistes, und alles Tun der Hohepriesterin, jeder Kriegszug Wahjads, jedes Opfer ihrer eigenen Kinder dient letztlich nur den Zielen ihrer dunklen Göttin.

Schon vor langer Zeit, als sich das Wesen der Göttin verfinsterte, opferte ihr die Laichmutter voll Inbrunst den wahren Krakon-Kult und setzte insgeheim loyale Diener Yonahohs an die Stelle der alten Priester. Gal'k'zuuls Paktgaben gewähren der Laichmutter eine beeindruckende Macht über das Meer und seine Kreaturen, auch wenn sie das Aller(un)heiligste des Tempels nie verlässt. All ihr Wirken dient letztlich jedoch nur dem einen großen Ziel, ihrer leibhaftigen Göttin den Weg in die Meere der Welt zu ebnen, im Tempel eine Pforte in die jenseitigen Gefilde Gal'k'zuuls aufzustoßen und ein neues, ein ewiges Zeitalter der Meereswesen einzuläuten. Und gegen Ende der Dunklen Zeiten scheint dieses Ziel endlich zum Greifen nah.

Vurr-Krauk'Z ist eine Gestalt im Hintergrund, doch ihre Pläne verändern schleichend das Angesicht des aventurischen Südens und der ihn umgebenden Meere. Sie zieht an Fäden, die über Generationen gesponnen wurden, und ihr Einfluss reicht über den so ehrgeizigen und darüber so unvorsichtigen Verbündeten Elem bis tief in die Welt der Landbewohner. Nicht zuletzt ihrer Bündnisversprechen wegen schwächen elemitische Kophtanim

Bastrabuns Bann mehr als sie selber ahnen. Für das große Ziel fahnden die Kinder der Laichmutter nach den letzten Geheimnissen Lamahrias, bringen (un)heilige Talismane Gal'k'zuuls in ihre Gewalt und verschleppen Landbewohner als Opfer in die tiefen Tempel von Yal'Zoggot. Wäre ihre Herrin nicht längst Dämonin, Vurr-Krauk'Z müsste als göttliche Erwählte gelten; so jedoch ist die Laichmutter die wohl älteste und höchstrangige Paktiererin der gesamten Epoche, deren Pläne nur wenige Jahrzehnte nach Ende der Dunklen Zeiten tatsächlich in der Schaffung einer *Pforte des Grauens* gipfeln, jedoch auch ihren eigenen Untergang bedeuten werden.

WAHJAD IM SPIEL

Wahjad ist eine mögliche Bedrohung für alle, die sich aufs Perlenmeer hinaus wagen, aber auch ein unsicherer Verbündeter Elems bei seinen Eroberungen in Thalusi-en und Mirham. Das krakonische Unterwasserreich ist in den Dunklen Zeiten zwar weit von seinem kulturellen Höhepunkt im maritimen Zeitalter entfernt, erlebt jedoch gerade gegen Ende der Epoche eine Phase der Euphorie und gespannten Erwartung, je näher Vurr-Krauk'Z, Mutter und spirituelle Führerin der Krakonier, ihren Zielen zu kommen glaubt.

Mit der Laichmutter selbst werden es die Helden im Spiel höchstwahrscheinlich nur mittelbar zu tun bekommen, indem sie Figuren oder unerwartete Hindernisse in ihren Plänen darstellen. Eine direkte Begegnung mit Vurr-Krauk'Z ist für Nicht-Krakonier meist die letzte, denn andere Wesen als ihre vielen Söhne kommen meist als Opfer für Gal'k'zuul zu ihr. Wird jedoch einem hochrangigen elemitischen Gesandten oder Kapitän die große Ehre zuteil, den dunklen Segen der Hohepriesterin selbst zu empfangen, mag es sein, dass dieses Erlebnis ihm noch auf Jahre den Schlaf raubt, denn ihr Pakt mit der gefallenen Göttin hat die Uralte an Leib und Seele gezeichnet: Kaum ein Sterblicher, der nicht von ihr geboren wurde, vermag ihre Gegenwart lange zu ertragen.





DUNKLER LOBPREIS DER VIELFALT: CHIMÄREN

»Ihre Gestalt war die von Geparden aus der sengenden Khôm, doch blau und grün glänzende Federn wie von den Pfauen Haranijas bedeckten ihren Leib, und wie entzückt war der Großmächtige, als sie ihm zu Ehren mit der Schleppe ihrer schönsten Federn das Rad schlugen. Auch Gesang hatte der Hohe Kophta ihnen gegeben, wie man von Vögeln oder Menschen nie so schönen je gehört hatte, und so befahl der Sultan, sie zu allen Zeiten um sich haben und seinen Thronsaal mit ihnen schmücken zu wollen. Der Hohe Kophta aber hatte bewiesen, dass er ein wahrer Wissender um die Wege as'Sefaloths ist, und unser Gebieter gab ihm Glas und Gold und edle Steine nach seinem Gewicht, ein Haus in Sichtweite des Palastes und drei zauberkräftige Sklaven, wenn er ihn nur weiter mit ihr erfreuen wolle.«

—Bericht vom Hof des Großsultans, um 200 v.BF

Die Chimärologie gilt in Elem durch die gesamten Dunklen Zeiten hinweg als eine der anspruchsvollsten und höchstangesehenen Beschwörungskünste, und neben durchaus pragmatischen Anwendungen versuchen sich die Reichen und Mächtigen aus purem Übermut mit Sammlungen ausgefallener unnatürlicher Haustiere zu übertrumpfen. Die Chimärengärten der Großsultane und anderer Mächtiger werden zu Orten bestaunter Wunder und fleischgewordenen Wahnsinns.

Mit Hydronius von Elem bleibt der letztlich unangefochtene Meisterzauberer auf dem Gebiet der Chimärologie ein Fremder von bosparanischem Blut, der bereits vor Beginn der Dunklen Zeiten in seinem Elemer **Labor** (20) gewirkt hat. Sein Vermächtnis sind vor allem Echsenchimären, unter anderem die nach ihm benannten Hydronier – Achaz und Marus mit zusätzlichen Gliedmaßen – sowie Fleisch fressende Rösser mit den ledrigen Schwingen und schützenden Schuppen von Flugechsen. Hydronius selbst scheint as'Sefaloth das

Geheimnis des langen Lebens entlockt oder Einsicht in die Formeln des Naranda Ulthagi gehabt zu haben, denn seine Spur zieht sich einige hundert Jahre durch Elems Geschichte. Fatale Unsterblichkeit allerdings erreicht der Magier nach einem katastrophalen Zauberunfall, der ihn an Leib und Seele grundlegend verwandelt und als halb irre Monstrosität in den Untergrund treibt, wo er noch etliche Jahre nach dem Fall der Stadt von fehlgeleiteten Menschen und Achaz als lebender, unberechenbarer Gott verehrt wird.

EIN HELD AUS DER STADT ELEM

Wer in Elem die Geheimnisse dieser und anderer Welten studiert, hat eine gute Chance, dabei wahrhaft gebildet zu werden. Elemiten aus gutem Hause nennen nicht selten besonderen Besitz ihr Eigen, wohingegen man ihnen auch viele schlechte Eigenschaften im Übermaß nachsagt, von Aberglauben und Arroganz über Goldgier (auch als Artefakt- oder Edelsteingier) bis hin zu Süchten nach exotischen Genuss- und Rauschmitteln.

Elem steht in regelmäßigem Austausch mit Achaz, Marus und Krakoniern. Nicht nur Priester und Kophtanim, die echsische Geheimnisse zu enträtseln versuchen, sondern etwa auch Händler, Diplomaten und Kundschafter aus Elem können daher nach Meistermaßgabe über annehmbare Rssahh-Sprachkenntnisse, entsprechende Kulturkunden sowie möglicherweise Ortskenntnis in den ansonsten von den Tulamiden oft gemiedenen Echsenümpfen verfügen.

Die einfache Bevölkerung Elems hingegen unterscheidet sich vor allem in ihrer noch größeren Armut und ihrer Autoritätsgläubigkeit von den Bewohnern der übrigen Tulamidenlande.

DAS EMIRAT AL'MADA – DAS LAND DES MONDES

Einwohner: ab 331 v.BF etwa 50.000 Menschen (vor allem Tulamiden) und 10.000 Goblins; durchgängig 5.000 Zwerge in Talador und Silva Ferri, 3.000 Auelfen

Herrschaft: ab 405 v.BF Zustrom zahlreicher Tulamiden in die bosparanische Provinz mit schließlicher Etablierung des Emirats 331 v.BF.

Bedeutende Ortschaften: Puninum (7.000), Al'Muktur (3.500), Talador (2.500), Omlatia (2.200), Amhall (2.000)

Bedeutende Befestigungen: Krak Al'Madin, Feste Chabetz, Krak Al'Keshir und einige bosparanische Kastelle.

Religion: Vielzahl an Kulte, Vermischung bosparanischer und tulamidischer Religionen, insbesondere Boron, Feqz, viele Kriegskulte, Drachen-, Stier-, Widder- und Skorpionverehrung.

Besondere Örtlichkeiten: Al'Muktur, der Alte Wald (verwünschter Wald), Madahöhen (spiritueller Kultplatz)

Stimmung der Region: Mit den Tulamiden erlebt die geplagte Region einen Aufschwung, der die Nachbarn neidisch werden lässt. Bosparaner und Tulamiden leben in relativer Eintracht und verteidigen den gemeinsam errungenen Wohlstand.

»Das ist es, das Land des Mondes, Al'Mada! Verheißung für unsere Kinder und Kindeskinde! Aslam, geliebter Sohn, bald werden wir wieder vereint sein. Ich werde einen Turm errichten, einen hohen Turm auf den Felsen, auf dass Du mich findest. Ich werde Dich erwarten!«

—Sarhidi ibn Nebahath zu seinen Begleitern, am Ufer des Yaquir, um 400 v.BF



DER ZUG DER ZEHNTAUSEND

Im Shadif machen gegen 405 v.BF Maru-Söldner und Leviatanim im Auftrage Elems Jagd auf die hier lebende Bevölkerung, um neue Sklaven in den Moloch Elem zu verschleppen. Tausende fliehen vor den wildgewordenen Echsen und schließlich beschließt der Rat der Sippenältesten, das Land der Vorfäter zu verlassen. Nach vielen Rückschlägen erreichen die ersten nach einigen Jahren schließlich Al'Mada, das 'Land des Mondes'. Doch da die Flüchtlinge sich in viele Gruppen aufgeteilt haben um ihr gelobtes Land zu finden, dauert es noch Jahrzehnte, bis alle in der neuen Heimat ankommen.

Die Flüchtlinge strömen zunächst ins Sultanat Khunchom. Doch jenes wird von Thronfolgestreitigkeiten beherrscht. Niemand erklärt sich bereit, eine so große Zahl von Menschen aufzunehmen, in der Furcht, die Rivalen um den Thron könnten aus dieser Situation Profit schlagen. Nur mit Hilfe von Magie gelingt es, die Anführer der Karawanen zu überzeugen, den beschwerlichen Weg durch die Khôm auf sich zu nehmen. Ihnen wird das Land jenseits des Yaquir als neue Heimat versprochen. Erleichtert verfolgen alle Thronprätendenten den Abzug der tausend Heimatlosen. Wer sich weigert, wird von Soldaten gejagt und in die Sklaverei geschickt.

☛ In Thalusion herrschen die Nekromanten von Duar al'Agûn. Nur die Verzweifeltsten versuchen, einen Weg nach Thalusa zu finden und werden von den Horden der Nekromanten gestellt.

☛ Die Khômwüste – der Ort, der durch den Kampf der Großen Drachen Famerlor und Pyrdacor verheert wurde – ist reich an Gefahren – nicht nur Hitze und Wassermangel machen den Flüchtlingen zu schaffen. Magische Phänomene führen die Karawanen in die Irre, manche verschwinden gar im Limbus oder in Globulen. Risse im Gefüge der Sphären ermöglichen grotesken Kreaturen den Sprung auf Dere, unsägliche Schrecken und finstere Sphärenwanderer überfallen die Reisenden. Mehr als einmal meinen die erschöpften Flüchtlinge eine Heimat in einem fruchtbaren Tal gefunden zu haben, doch immer wieder werden sie von unaussprechlichen echsischen Schrecken oder wachsamem Orden von Wüstenkrieger vertrieben.

☛ Die letzten Gruppen Flüchtlinge treffen beinahe 50 Jahre nach ihrem Aufbruch in Al'Mada ein. Viele von ihnen verirren sich in Globulen, in denen die Zeit langsamer verläuft. *Aslam ybn Sarhidi*, der Sohn des Anführers der Flüchtlinge, ist in einer dieser Gruppen und trifft seinen Vater erstmals nach Jahrzehnten wieder im Land des Mondes.





»Bastrabun und Rashtul sind meine Zeugen, o ehrwürdiger Vater. Dieses Land, in das Dich die Götter geführt haben, es ist unserem Stamme ein fruchtbarer Grund geworden. Der Praefect ist nun fort, hinaus getrieben von seinen eigenen Kriegern. Unwürdig diejenigen, die ein solches Geschenk der ewigen Götter verschmähen! Lieber Vater, dort, wo Du wandeltest, sollen noch in tausend Jahren Deine, unsere Enkel leben.«

—Aslam ibn Sarhidi am Grab seines Vaters, Al'Muktur, 331 v.BF

DAS EMIRAT IM WANDEL DER DUNKLEN ZEITEN

Die Lande am Yaquir wurden ursprünglich von den Bosparanern besiedelt, die die hier lebenden Elfen sowie Trolle und Goblins weit zurückdrängten. Die Dämonenschlacht auf den Silkwiesen forderte von den Yaquiriern, die zum Krieg gepresst wurden, einen enormen Blutzoll, Schwarzpelze überfallen wiederholt die schutzlose Provinz, die Goblins breiten sich aus. Für eine Beschreibung der Region unter bosparanischer Herrschaft zu dieser Zeit siehe das Buch **Schatten über Bosparan**.

Im vierten Jahrhundert v.BF erreichen tulamidische Flüchtlinge aus dem Shadif den Yaquir und lassen sich nieder. Ihre stark zunehmende Zahl drängt die Marodeure zurück und verängstigt zunächst auch die wenigen verblieben bosparanischen Bewohner. Doch weil die immer zahlreicher werdenden Tulamiden Kenntnisse in Ackerbau, Viehzucht und Baukunst besitzen und als Siedler kommen, nicht als Plünderer, schwindet der Widerstand schon bald. Mit großem Eifer errichten die Siedler eigene Städte. Unter Anleitung ihres Anführers *Sarhidi ibn Nebahath* entsteht die Feste *Chabetz* in Ragathia sowie kurze Zeit später das neu gegründete *Al'Muktur* ('die Unbezwingbare'), das Hauptstadt des Emirats wird. Auch südlich des Yaquir werden zahlreiche Siedlungen gegründet, begünstigt durch Edelsteinfunde, etwa des legendären Almadin *Cyclo-penfeuers*, in den Bergen. Die Emire lassen eine Reihe von Bergfestungen, den *Krak Al'Keshir*, *Shinadra* und *Ferchaba* zum Schutz vor räuberischen Wüstenstämmen errichten.



Das bosparanische Reich verkommt zusehends, so dass schließlich der Praefect von seinen Legionären gestürzt wird und der Centurio und spätere Horaskaiser *Jel* 331 v.BF keinen anderen Ausweg sieht, als das Land in die Hände der Tulamiden zu geben. *Aslam ibn Sarhidi* wird zum ersten Emir ernannt. Bis

zum Ende der Dunklen Zeiten erblüht das Emirat Al'Mada in Wohlstand und kulturellem Reichtum und wird erst ein Ende finden, wenn es 83 v.BF von den Heeren des wiedererstarkten Bosparans bedrängt wird. Bis dahin erweist es sich als ein Zufluchtsort für viele Verfolgte, insbesondere Anhänger obskurer Götter, aus dem Diamantenen Sultanat.

AL'MUKTUR – DIE UNBEZWINGBARE

Einwohner: 3.500

Herrschaft/Politik: Sitz der Emire Al'Madas. Das Amt des Wesirs ist erblich und wird immer vom Hairan der vorherrschenden Sippe bekleidet.

Garnison: leichte Reitermiliz und berittene Schützen zur Abwehr von Marodeuren

Tempel: Boron, Ra'andra, Ras'rag, Feqz, Tsatvara, Schrein des Brajanos in der Unterstadt

Besonderheiten: Almadinpalast mit Drachenhof, Kerker im Berg

Entlang des Yaquir gibt es viele Siedlungen, die von den fortwährenden Raubzügen der Ferkinas, Orks und Goblins verwüstet werden. Als die Tulamiden diesen Ort erreichen, stehen nur die kohlschwarzen Überreste eines bosparanischen Wachturms auf den Felsen, zu dessen Füßen sich einst ein kleiner Ort erstreckte, bis er von den verzweifelten Bauern aufgegeben wurde. *Sarhidi ibn Nebahath* beschließt, auf diesem Felsplateau weithin sichtbar ein Symbol seiner Herrschaft zu errichten, die Zitadelle Al'Muktur, 'die Unbezwingbare'. In vielen Jahren Bauzeit entsteht die wohl eindrucksvollste Festungsanlage tulamidischer Bauart fernab von Mhanadi und Gadang. Wie eine Krone ragen die Mauern und Türme der Zitadelle in die Höhe, unmöglich, sie zu bestürmen. Auf dem Felsen findet eine ganze Stadt Platz, dicht gedrängte Häuser mit verwinkelten Gassen. Auch die Oberstadt wird von einer gewaltigen Mauer umgrenzt. Schließlich siedeln sich immer mehr Fellachen zu Füßen der Zitadelle an, sie bestellen die Weinberge und Olivenhaine, die welligen, weitläufigen Felder und hüten die Rinder- und Pferdeherden.

Die Zitadelle beherbergt den *Almadinpalast*, der im Laufe der Herrschaft der Emire immer prunkvoller ausgebaut und eingerichtet wird. Die Mauern schmücken großflächige Reliefs und bunte Kacheln. Sein achteckiger, von einer Kuppel aus Zedernholz gekrönter Thronsaal wird zum Symbol des Wohlstandes des Emirats. Die Emire lassen sich eine eindrucksvolle Grablege in den Felsen bauen. In den Kammern finden sie und ihre nächsten Angehörigen eine letzte Ruhestatt. Magische Fallen versiegeln die Grabkammern und schützen sie vor Räubern. Tiefer in den Fels geschlagen werden die Zellen des Kerkers, der im Laufe der Jahrhunderte etliche gefährliche Insassen beherbergt: *Khukrach*, den Anführer einer Orkbande von nahezu Kohortenstärke, die Goblin-Schamanin *Redaikam*



und ihre sieben Töchter, für die eigens besondere Bann-Zellen erbaut werden mussten, in die später auch der ehemalige Hofzauberer *Al'Gharriol* gesperrt wird und über 70 Jahre auf den Tod warten muss, sowie der verrückte Renegat *Yarius der Blutsäuer*.

Der Drachenhof

Einer der Hofzauberer lässt gegen 300 v.BF den großen Haupthof der Zitadelle mit einem gewaltigen Mosaik eines Drachen pflastern. Der Mudramul, heimlicher Anhänger eines Drachenkultes, mischt Splitter und Staub des Karfunkels eines Kaiserdrachen in das Mosaik und bindet auf diese Weise die astrale Essenz des Drachen in dem Bildnis. Durch passende Anrufungsformeln lässt sich auf diese Weise ein magischer Geisterdrache beschwören. Ursprünglich als machtvolle Verteidigungswaffe der Zitadelle gegen Angreifer gedacht, lässt sich die Wesenheit auch gegen die Bewohner von Stadt und Zitadelle wenden.

Punin

Einwohner: 10.000

Herrschaft/Politik: Wesir, bestellt vom Emir

Garnison: tulamidische leichte Reiter; Söldnermanipel, das aus Überresten der bosparanischen Legionen entstand

Tempel: Boron, Tsa, Brajan, Rondra, Tempel und Schreine einer Vielzahl von Göttern

Besonderheiten: Pferdemarkt, Academia der Hohen Magie, Gladiatorenschulen, Stadtpalast

Punin als ehemalige Hauptstadt der bosparanischen Provinz verliert 331 v.BF stark an politischer Bedeutung. Aufgrund seiner Lage bleibt die Stadt jedoch merkantiles und auch kulturelles Zentrum. Viele Tulamiden, die aus ihrer Heimat geflohen sind, werden in Punin heimisch und errichten ihren Göttern Schreine. Die bosparanische Lebensart wird nach dem Auszug der *Legio III Yaquiria* in den Hintergrund gedrängt, doch es bleiben etliche Familien in der Stadt und übernehmen Gebräuche und Sitten der neuen Herren. Zeitweise leben die Emire hier statt in Al'Muktur, *Alman al'Sfahor* lässt den Stadtpalast erweitern und errichtet dem Kriegsgott Ras'Rag einen Tempel.

Insbesondere der Boron-Kult, der aggressiv andere Totenkulte bekämpft, und die Academia der Hohen Magie gewinnen an Einfluss. Zu letzterer finden Sie in **Schatten über Bosparan** weiterführende Informationen.

Ein Held aus Al'Mada

Das Emirat Al'Mada ist der Schmelztiegel zwischen bosparanischer und tulamidischer Kultur. Auf diesem Boden gedeiht kulturelles Leben, da die Gesellschaft von gegenseitiger Achtung, aber auch einer gewissen Ignoranz gegenüber Sektierern geprägt ist. Religiöse Fanatiker finden hier ein Zuhause und begründen die Tradition des Vielgötzentums, welches noch über tausend Jahre später bemerkbar sein wird. Ein Held aus Al'Mada kann daher jede noch so obskure politische oder religiöse Anschauung besitzen.





AM WELTENRAND – DER FERNE NORDEN, SÜDEN UND OSTEN

Jenseits der Lande der Tulamiden liegt nicht nur das Reich der Bosparaner im Osten. Nördlich des Reiches der Alhanier liegen Lande, die laut Legenden das ganze Jahr im Griff des Eises liegen sollen, wo Spitzohren und Rotpelze sich tummeln. Im Süden sind die Küsten am Rande der undurchdringlichen Dschungel bereits von Tulamiden besiedelt worden, doch in den Dunklen Zeiten haben die weni-

gen verbliebenen Siedler mit den blutsaufenden Wudu und anderen Gefahren zu kämpfen. Noch jenseits dieser Lande liegen die Inseln des Feuermeers, die nach Glauben der Tulamiden das Innere vom Äußeren Meer trennen. Hier und auf dem verfluchten Eiland Marustan leben auch die Echsen, die bereits Raschtul vor Urzeiten aus den Landen der Tulamiden verbannt hat.

JENSEITIGE WILDNIS – DER HÖCHSTE NORDEN

Geographische Lage: gesamter aventurische Norden östlich des Svellt und nördlich von Pandlarin, Drachensteinen und Goblinka

Landschaften: ganzjährig vereiste Gebirge und Hochebenen im äußersten Norden, südlich anschließend ausgedehnte Taiga- und Tundra-Gebiete, riesige Waldgebiete an Kvill, Oblomon, Puuraach und Waalsaach, Sümpfe entlang des Svellt, Steppe in der Grünen Ebene und östlich des Svellt

Geschätzte Bevölkerungszahl: über 300.000 Goblins, 50.000 Nivesen, 30.000 Orks, einige tausend Elfen aller Völker, einige hundert Yetis, Brobrim, Fjarninger und Serrach; etwa 1.000 Hjaldinger in den einzigen Siedlungen Hjalmefjord und Tjorlmarsch

Religion: Mailam Rekdai und Orvai Kurim (Goblins), Himelwölfe, Ingra (Nivesen), orkisches Pantheon (Orks), da-

neben Götter der kleineren Völker (etwa Mokoscha für die Serrach oder Swafnir für die Hjaldinger)

Magie: Schamanismus von Goblins, Orks und Nivesen, Elfenmagie, fremdartige Zauberei der Yetis

Besondere Örtlichkeiten: Asainyf (firunheiliger Berg, an dem der Gott sich den Hjaldingern offenbarte), Narai Tuschas (Goblin-Kulthöhle in der Roten Sichel), Kultstätten der Nivesen, das Eherne Schwert mit der Dämonenzitadelle, das mythische Bernsteinschloss, das Frevlergrab, Städte der Shakagra

Stimmung der Region: Unendliche und fast menschenleere Weiten, die es zu erkunden gilt. Die Leere und Wildheit dieser Lande ist für Südländer fast unbeschreiblich. Hier ist jeder Entdecker auf sich gestellt, denn die nächsten Zeichen der Zivilisation sind meist hunderte Meilen entfernt.

Für die meisten Aventurier sind die Lande nördlich von Pandlarin und Goblinka nur unbekannte Wildnis, gleich ob sie dem Bosparanischen Reich oder dem Diamantenen Sultanat entstammen. Sogar die Hjaldinger und Alhanier wissen nur wenig über die unerforschten Weiten des Nordens, obgleich sie noch am häufigsten Teile dieser riesigen Region bereisen und erforschen.

In Baliho und den Städten Alhaniens erzählt man sich von weiten Ebenen voll hüfthohem Gras, in dem sich Goblins und Orks tummeln, und den undurchdringlichen Wäldern der Elfen. Jenseits dieser Gebiete sollen eisige Lande liegen, die das ganze Jahr über unter einer Decke aus Schnee verborgen liegen. Noch abstrusere Geschichten berichten von kleinen rot haarigen Menschen, die auf Rehen reiten, weißfelligen Orks, nackten Barbaren aus den Eiswüsten und weiteren Absonderlichkeiten. In südlichen Gefilden wird all dies als Legenden abgetan. Doch manchmal beflügeln solche Berichte auch die Neugier und ziehen Abenteuerlustige in den Norden.

EISIGE SPLITTER DES WISSENS

DIE ALHANIER UND DER NORDEN

»Wenn man die Goblinka überquert und der Küste folgt, kommt man bald an die Mündung eines riesigen Stromes, den die Rotpelze Puuraach nennen. Schon manches Mal bin ich seinem Lauf gefolgt, um zu den Handelsplätzen der Nivesen zu gelangen. Auch unsere verlorenen Brüder der Serrach kannst du dort gelegentlich treffen. Aber den Norden sollte man nur bereisen, wenn man vorsichtig ist und das Gebiet kennt – sonst ist man schneller tot als einem lieb ist. Menschenfressende riesenhafte Kreaturen treiben in den undurchdringlichen Wäldern ihr Unwesen, ich habe selbst eines gesehen, groß wie ein Turm! Und auch mancher Stamm der Rotpelze mag dir nach dem Leben trachten, wenn du unwissentlich ihre heiligen Stätten betrittst. Einzig von den Nivesen hast du nichts zu befürchten. Was jenseits dieser Länder liegt? Woher soll ich das denn wissen, das musst du die Rotschöpfe schon selbst fragen.«
—der alhanische Kundschafter und Fährtenucher Okjadir zu einem Freund, um 480 v.BF



Gelegentlich reisen alhanische Händler oder Jäger in die Lande nördlich ihres Reiches, wo sie mit Nivesen und Goblins Tauschhandel treiben. Über die Serrach, die zwar nahe der Grauen Berge in den Landen der Hjaldinger siedeln, aber große Teile des Nordens bereisen, gelangen selbst Waren aus fernen Gebieten nach Alhanien und von dort weiter ins Diamantene Sultanat oder die bosparanischen Nordprovinzen.

AUS FEUER GEBOREN

Schon zu den Zeiten der Wanderschaft der Kinder Brogars um 4000 v.BF hat sich bei den Nivesen der Glaube an den Feuergott Ingra verbreitet. Auch in den Dunklen Zeiten gibt es noch Sippen im Süden, die diesem Glauben angehören. Als diese auf die Alhanier mit ihrem Glauben an Ingerimm treffen, vermischen sich beide Kulte bald. Auf der Suche nach Relikten ziehen manche Geweihte mit wenigen Gefährten in die nördliche Wildnis, um Hinterlassenschaften ihres Gottes zu finden. Ihr Weg kann sie dabei auch zu den Ruinen einer alten Kultstätte über einem Vulkan an der Stelle des späteren Notmark führen. Hier gilt es, Ingras Zorn über ketzerische Verehrer, die unwillentlich namenlose Schwertzauberer aus dem Riesland herbeigerufen haben, zu besänftigen und eben jene Kreaturen aus den feurigen Kavernen unter dem Vulkan zu vertreiben.

DAS FREVLERGRAB

Fran-Horas hatte viele dämonische Artefakte in seinem Besitz, darunter das *Erstarrte Wams des Belshirash*, ein Teil des legendären Frevlergewandes. Ein hoher Centurio-Magus der Prätorianer trug die erzdämonische Rüstung während der Lebenszeit des Dämonenkaisers, wird jedoch zu Beginn der Dunklen Zeiten in den Nordprovinzen von einigen tapferen Kämpfern erschlagen. Getrieben von der Kraft des Erzdämons und durch die Macht seiner niederhöllischen Rüstung steht er aber als Wesen aus pervertiertem Eis wieder auf.

Immer wieder begeht die bald als *Eisiger Wanderer* bekannte Kreatur in kalten Wintern Untaten zwischen Havena und Pericum, bis schließlich Firun-Priester aus Tralupum mit Hilfe einiger Abenteurer die schützende Macht des Artefaktes binden und den Träger vernichten können. Um weitere Untaten zu verhindern, beschließen die Geweihten, weit im Norden, in den Landen des Winterherrn, einen geweihten Aufbewahrungsort für das *Erstarrte Wams* zu finden und beauftragen die bewährten Abenteurer mit dieser gefährlichen Aufgabe.

Tief führt sie ihr Weg in die unerforschten Weiten, stets verfolgt von Dienern des eisigen Erzdämons. Nachdem sie Kontakt mit Nivesen, Goblins, Fjarningern und sogar Yetis machen, finden sie schließlich in einem bis dahin unbekannten Gebirge eine heilige Kaverne, in der sie das Wams verstecken. Jeder Paktierer wird durch die Kraft Firuns im Eis eingeschlossen, wenn er die Höhle betritt, so dass das Wams im *Frevlergrab* wohl sicher verwahrt ist.

Durch diesen Kontakt sind immer wieder Geschichten aus fernen Landen in Alhanien zu hören, die von den weiten Steppen der Nivesen, den Waldschraten der tiefen Forste, den Elfen und Feen hinter dem Waalsaach und selbst den Ländern unter Firuns glitzerndem Eispanzer erzählen. Doch auch von Gefahren wie dem Riesen Milzenis und seinen blutdürstigen Geschwistern, den Drachen und anderen Schrecken des Eherenen Schwertes und sogar von feuerspeienden Bergen in eisigen Wüsten erzählen diese Berichte.

DER VIERTE EXODUS DER ALHANIER

Mit der Eroberung des Königreichs Alhanien um 300 v.BF beginnt der vierte Exodus der Alhanier, als viele Bewohner des Reichs über die Goblinka in die Wildnis getrieben werden. Dort leben sie in den Landen zwischen Puuraach und Waalsaach vom Handel mit Goblins und Nivesen. Mehr hierzu finden Sie auf Seite 98.

DIE BOSPARANER UND DER NORDEN

»Nein, jenseits des Pandlarin liegt mitnichten das Ende der Welt, tala. Dort liegt sala mandra, der Beginn des Seins, wo-Licht-Leben-träumt. Doch ist dies kein Land für euch, es ist das Gebiet der fey. Dahinter liegen weite grün wogende Lande. Gras-wo-Einhorn-streift, Rotpelz-Wiese und Trocken-Land-aus-Gras nennen unsere Brüder von den vindha'a manche dieser Gebiete. Rotpelz und Rothaar leben hier ebenso wie Wildpelz. Solche wie euch mit euren Häusern aus Stein habe ich dort aber nie gesehen. Was noch jenseits dieser Lande liegt? Wenn du das Ende der Welt finden willst, dann musst du suchen, tala, nicht immer nur fragen.«

—der Elf Finvariel Schwalbenflug zu Balihoer Pionieren während der ersten Besiedlung des Königreichs

»Die Alben im Balihoer Land berichten, das als Pandlarin bezeichnete Gewässer sei kein Meer, sondern nur ein großer See. Nördlich sollen sich noch weite Lande erstrecken, in denen sich höchstens Rot- und Schwarzpelze tummeln. Ihr solltet diese herrenlosen Gebiete für Euch beanspruchen, mein Horas, denn niemand weiß, was für Schätze sich dort noch finden lassen mögen.«

—aus den Aufzeichnungen des Valtoron, Zensor des Bosparanischen Reichs unter Yarum-Horas

Die Geschichte der bosparanischen Nordland-Erforschung begann schon mit den Fahrten *Admiral Sanins*. 868 v.BF brach er zu den Gestaden nördlich der Lande der Hjaldinger auf und verschwand spurlos. Sein Sohn *Sanin der Jüngere* erkundete an Bord der *Horasschwalbe* 865 v.BF die Küsten des Gjalskerlandes, entdeckte den nach ihm benannten Sinus Saninus und berichtete erstmals von Treib- und Küsteneis sowie "anmutig bunten Nachtluchtern". *Sanin III.* schließlich führte von 819 bis 802 v.BF auf der Suche nach der Nordumrundung des Kontinents eine ganze Flotte in das Mare glaciei. Er starb in der Bernsteinbucht, und der Großteil seiner Flotte kehrte nie



in die Heimat zurück. Danach lag die Erforschung der Nordlande für lange Zeit brach, nur selten wurden weitere Anstrengungen zur Erkundung unternommen.

In den Dunklen Zeiten gibt es praktisch keine gezielte Erforschung des Nordens, zu sehr sind die Menschen mit anderen Problemen beschäftigt. Somit liegt es an tapferen Einzelpersonen, die weiten Ebenen und Wälder zu erforschen. Beliebte Ziele von Schatzjägern sind das Flaggschiff von Sanin III., das angeblich aufgrund der vielen im Norden gefundenen Schätze gesunken sein soll, sowie das Bernsteinschloss des Winterkönigs, über das wegen des gelegentlich über Alhanien zu den Bosparanern gelangenden Bernsteins bald Gerüchte aufkommen.

Bemerkenswert ist dabei, dass in den gebildeten Schichten des Horasiats durch die Sanin-Expeditionen und die Kontakte mit den Hjaldingern der Cyclopeninseln häufig mehr Wissen über die Küsten des höchsten Nordens existiert als über die Lande direkt nördlich der eigenen Provinzen. In den Nordprovinzen hingegen haben die meisten wohl niemals von Sanin gehört und ahnen nicht einmal, dass jenseits der Wälder und Ebenen ein ganzer Ozean liegt. Dafür vermutet man hier das Ende der Welt irgendwo im Norden, und selbst Isegrein der Wanderer sucht danach (siehe das Kapitel zum Königreich Baliho im Buch Schatten über Bosparan).

DIE HJALDINGER UND DER NORDEN

*»Von Olvir Gundilsson will ich euch künden,
von Sängern in Liedern Nordfahrer benannt,
kein and'rer Ifirns Meer besser gekannt,
zum Weltenend' must' er sich wenden.*

*Mit nur einer Otta der Tapfere aufbricht,
die mutigsten Rekker die Riemen bemannen,
das Ziel liegt im Nebel, dem kalten und klammen,
was keinen der ihren doch anficht.*

(...)

*Die Insel des Eises sie schließlich umrunden,
wo Weißpelz in klirrender Weite haust,
wo Schneesturm über die Küste braust,
und wo bunte Lichter von Göttern ihn' künden.*

(...)



*Gegen Hranngarsbrut kämpfen sie, Swafnir im Blut,
Seeschlangen und Eisdrachen zerreißen die Segel,
manch' tiefe Wunde schlagen eisige Igel,
Tod holt manchen, doch nicht ihren Mut.
(...)*

*Die Funzel aus dem Meer sich kaum erhebt,
und Nacht den Großteil des Tages verschluckt,
vor Kälte und Hunger fast verrückt,
die Otta dem Ziel doch entgegenstrebt.*

*So gelangen sie doch noch an ihr Ziel,
ihr Ende der Wintermaid Wasser hier finden,
wo Feuerberg, Eisschlund die Fluten fest binden,
und Olvir wendet schließlich den Kiel.»
—aus der Saga von Olvir dem Nordlandfahrer
aus den frühen Dunklen Zeiten*

Die größten Erkunder der nördlichen Meere sind die Hjaldir, deren Drachenboote den Küsten folgen und selbst auf den Flüssen tief ins Landesinnere vordringen. Dabei stoßen sie auf Nivesen, Goblins und Firnelfen, mit denen sie meist freundlichen Kontakt haben, während es mit Orks, Gjalskern, Fjarningern und den mysteriösen Shakagra immer wieder zu Auseinandersetzungen kommt. Schon einige Jahre vor den Dunklen Zeiten gründeten die Hjaldir mit Tjorlmarsch und Hjalmeifjord die einzigen dauerhaften Siedlungen des hohen Nordens und stießen 593 v.BF erstmals bis zum Ehernen Schwert vor. In den Dunklen Zeiten werden Siedlungen an den Küsten des Gjalskerlandes gegründet. Mehr zu den Entdeckungen der Hjaldir finden Sie im **Band Schatten über Bosparan**. Über die Südfahrten der Hjaldir gelangt ihr Wissen nach und nach auch in andere Lande.



VÖLKER DES NORDENS

Fast im gesamten Norden kann man auf die nomadischen Stämme der **Nivesen** treffen. Da manche Sippen sogar in Alhanien oder in von Hjalldingern bewohnten Gebieten wandern, sind sie vergleichsweise gut bekannt. Einzig im Bosparanischen Reich haben bisher wenige Menschen von ihrer Existenz gehört. Die Sippen im Westen, die sich häufig Orks erwehren müssen, sind deutlich kriegerischer als ihre Brüder. Um 207 v.BF kommt es in den Brinasker Marschen sogar zu einem Krieg zwischen beiden Völkern, bei dem der Hochschamane *Jukuk-der-mit-den-Tieren-spricht* einen Pakt mit dem Biberkönig schließt. Als die Nagetiere ihre Dämme brechen lassen, ertrinkt eine ganze Streitmacht der Schwarzelze erbärmlich.

Das kleine Volk der Serrach ist im ganzen Hohen Norden aktiv und treiben Handel von den Landen der Hjalldinger bis ins Reich ihrer Brüder in Alhanien. Sie haben die hochstehende Zivilisation der Alhanier gegen ein freies Leben auf der Wanderschaft eingetauscht.

Aus versprengten Hjalldingern haben sich in den Eiszinnen bereits die **Fjarninger** gebildet, die erbittert gegen die verhassten seefahrenden Brüder kämpfen und auch sonst kaum Fremde in ihren Landen dulden.

Die **Gjalsker Barbaren** des Hochlandes sind nicht gut auf die Hjalldinger zu sprechen, haben in den Dunklen Zeiten aber mehr Probleme mit Streitigkeiten zwischen den Stämmen. 473 v.BF kommt es zu einer blutigen Fehde zwischen den Haeradi *Mortakh* und *Lyrgach* auf der einen und *Niellyn* auf der anderen Seite, bei der die letztere Siedlung komplett ausgelöscht wird. Noch bedrohlicher ist der massive Einfall der Orks ab 200 v.BF, vor dem die Barbaren teilweise in die uralte Festung *Amanma Rudh* fliehen. In der finalen Schlacht gehen sämtliche Wollnashorn-Tierkrieger in den Tod, die Gjalsker erhalten jedoch auch unerwartet Hilfe von einigen Fremdländern.

Zu Goblins, Orks und Elfen schlagen Sie bitte in den entsprechenden Kapiteln im Buch **Schatten über Bosparan** nach. Als Besonderheit sind die **Weißpelz-Orks** und die **Schneegoblins** zu nennen, die allenfalls einigen wenigen Hjalldinger Seefahrern und Händlern der Serrach bekannt und ansonsten Stoff für Legenden sind.

DAMPFENDE DSCHUNGEL – DER TIEFE SÜDEN

Geographische Lage: die gesamte Syllaner Halbinsel östlich des Regengebirges und südlich des Jalob; die Dschungel südlich und westlich des Regengebirges

Landschaften: undurchdringliche Dschungel, Nebelwälder des Regengebirges, die Spinnenberge, Küstenstrände, dünner Streifen Kulturland um Sylla

Geschätzte Bevölkerungszahl: 15.000

Wichtige Städte: Sylla (1.000–1.300), Khefu (500), Yar'Dasham (300; wird vernichtet), Nabuleth (200), Hôt-Elem (1.000)

Wichtige Verkehrswege: Küstenschiffahrt; sonst nur schwer begehbarer Dschungelpfade

Herrschaft: der finstere Dschungel kennt keinen Herrscher, die einzelnen Städte und Kleinst-Reiche sind auf sich gestellt; hier herrschen die Nisut der Kemi, der elemitische Statthalter von Hôt-Elem, die Harani von Sylla, der Vampir-Praefect von Yar'Dasham und der Zirkel der Dreiköpfigen Echse in Nabuleth

Religion: verschiedene bosparanische und tulamidische Götter; Zirkel um die dreiköpfige Echse von Nabuleth; Kamaluq-Glaube der Waldmenschen und Visar-Glaube der Wudu; H'Ranga-Glaube der Echsen

Magie: Zauberei aller Traditionen (sehr wenige); Schamanismus von Waldmenschen und Wudu; Kristallomantie der Echsen

Besondere Örtlichkeiten: Bäume der Ahnen, Jadefelder von Ku-mai-Pau, Tal der Geisterkrieger, diverse Elefantenfriedhöfe

Stimmung der Region: Die Dschungel des Südens sind ein undurchdringliches und von den zivilisierten Reichen praktisch unerschlossenes Land. Hier ist noch Platz für Entdeckungen und die Erschließung neuen Landes – und nur die Waldmenschen und Echsen sind die wirklichen Herrscher der grünen Hölle.

Der tiefe Süden ist in weiten Teilen von Dschungel bedeckt, nur an den Küsten und an einigen Stellen in den tiefen Wäldern sind Zeichen von Zivilisation zu erkennen. Zwar war das Gebiet schon vor den Dunklen Zeiten von Bosparanern und Tulamiden besiedelt und unterworfen worden, doch erlischt spätestens ab 550 v.BF jegliche Kontrolle über die Region. Nun sind es vielmehr die erneut unabhängigen Kemi und die verbliebenen Siedler der wenigen Ortschaften, die versuchen im und am Rande des lebensfeindlichen Dschun-

gels ein Auskommen zu finden. Dabei sind sie und die in den tiefen Wäldern lebenden Waldmenschen ständig von den blutsaufenden Wudu bedroht, die aus ihrem Stammland an den östlichen Hängen des Regengebirges bis in den Süden vorstoßen.

Für eine Beschreibung der Wudu und des östlichen Regengebirges siehe S. 128, im folgenden Kapitel werden hingegen die anderen Mächte und Gruppierungen des Südens beschrieben.



DAS KÁHET NĪ KEMI – VOR ALLEN BLICKEN VERBORGEN

»Wie alt bist du, mein Kleiner? Und wie alt ist dein Ziehvater? Wie alt ist der älteste Großvater im ganzen Dorf? Versuche dir dessen Lebensspanne vorzustellen und all die Tage und Nächte, die er gesehen hat. Und auch dieser Großvater hatte einen Großvater. Und der ebenso. Stell dir für jedes Reiskorn in dieser Schüssel einen weiteren Großvater vor. Und während all dieser Zeit herrschte unser Königsgeschlecht segensreich und sorgte für uns in Zeiten der Not. Was das Káhet Nī Kemi und seine Kinder vor allen anderen Völkern auszeichnet, ist Ewigkeit. Wir haben schon mehr heldenhafte Herrscher vergessen, als die Reiche der Tulamiden überhaupt hervorgebracht haben.«

—Priester Merenptah zu einem hellhäutigen Findelkind in Yleha, 564 v.BF

»Unsere Zeit ist gekommen, Brüder. Blut den Legionären, Blut ihren Anführern, Blut denen, die ihren Fuß in das alte Land zu setzen wagten, Blut all jenen, die ihnen noch folgen! Vermal Blut im Morgengrauen, Ehre und Stärke dem Reich. Heil unserer Nisut Rhônda! Lass uns das Joch der Fremdlinge endgültig abschütteln.«

—Verschwörer in Khefu, in der Nacht vor der Zerschlagung der Legio VIII Brabacia, 547 v.BF

Für das Káhet Nī Kemi beginnen die Dunklen Zeiten mit einem Paukenschlag. Schon immer war das Reich am Rande der Welt eine leichte Beute für seine mächtigen Gegner, doch zu jeder Zeit war die Herrschaft über die Bewohner der verstreuten und glutheißen Städte nur eine äußerliche. So hat auch der Praefect in Khefu nur dank seiner Legionäre einen leidlich festen Griff über das von den Bosparanern Trahelien genannte Land. Das Volk der Kemi weiß tief in seiner Seele, dass es schon länger im flachen, immerfeuchten Land beheimatet ist, als andere Völker überhaupt auf Aventurien hausen. Mit dem Zerfall des Bosparanischen Reichs und dem Ausbleiben von regelmäßigem Nachschub und frischem Entsatz wittern die Dschungelbewohner ihre Chance. So vernichtet im Jahre 547 v.BF die junge Kriegerin Rhônda mit einem Schlag die Legio VIII Brabacia. Bald darauf ruft das Káhet Nī Kemi unter Königin Rhônda I. seine Unabhängigkeit vom Bosparanischen Reich aus. Von diesem Moment an beginnt für das kleine Dschungelkönigreich ein goldenes Zeitalter, das bis zu seiner erneuten Niederlage gegen die Güldenländer im Jahr 72 v.BF andauern soll.

RHÔNDA I. – DIE BLÜTE DES SÜDENS

DER KAMPF GEGEN BOSPARAN

Seit 870 v.BF herrschen die bosparanischen Praefecten zwar friedvoll über das Land der Kemi, werden von Teilen der Bevölkerung aber als Besatzer wahrgenommen. Vor dem Hintergrund der Schwäche des Bosparanischen Reichs, das sich im Chaos nach der Dämonenschlacht nicht mehr ausreichend um seine südlichen Provinzen kümmern kann, sieht die junge Anführerin der Auxilia der Stadt Khefu, die Kämpferin Rhônda, die Zeit für einen Aufstand gekommen. Nachdem sie 547 v.BF von heldenhaften Verbündeten in Brabacia erfahren hat, dass sich die dortige Legion auf Befehl des Trodinars für den Marsch gen Osten vorbereitet, um den Aufstand in Sylla niederzuschlagen, ruft sie alle Streiter ihrer Auxilia zusammen, die ihr treu ergeben sind. Den bosparanischen Verwaltern in Khefu teilt sie mit, im Dschungel den Kampf proben zu wollen, um mit den Auxilia die Legio VIII auf ihrem Weg nach Sylla zu verstärken. In Wirklichkeit aber stellen die Dschungelkämpfer unter der jungen und waghalsigen Rhônda den Legionären eine



Falle. Das Heer unter ihrem Kommando schlägt mitten im dichten Regenwald die Legio VIII Brabacia, die gar nicht weiß, wie ihr geschieht. Die Legionäre, die nicht den Waffen der Getreuen Rhôndas zum Opfer fallen, nehmen meist Reißaus oder laufen gar über. Der Legat der Legion, *Alvoncius*, wird nach seiner Gefangennahme in Khefu in Ketten vorgeführt und dabei von der aufgebrachten Bevölkerung in Stücke zerrissen. Die überlebenden Legionäre, der Praefect und die bosparanischen Verwalter in Khefu desertieren daraufhin und suchen ihr Heil lieber in der Flucht, als sich das Volk der Kemi unter der Führung Rhôndas und ihrer Gefährten endgültig erhebt.

DIE UNABHÄNGIGKEIT

Rhônda proklamiert daraufhin als Nisut Rhônda I. die Auferstehung des Káhet Nī Kemi und damit den Untergang der Praefectura Trahelien. Die Nisut und ihre königlichen Berater beginnen in ihren ersten Amtsgeschäften schleunig mit der Strukturierung des kleinen Reichs. Sie werben um die Gunst von Dorfherrschern der Umgebung, Boron-Priestern und Gesinnungsgenossen. Das Káhet Nī Kemi erhält dabei Hilfe in Form von



Geld und Nahrung aus Sylla, das der Attacke Rhôndas seine gesicherte Unabhängigkeit verdankt. Im ganzen Land werden Spuren der bosparanischen Herrschaft entfernt, Statuen umgestoßen und Inschriften getilgt, selbst die bosparanischen Versorgungslager und der erst kürzlich fertiggestellte Leuchtturm von Khefu fallen den Reformen zum Opfer. Rhônda beruft sich bei all ihren Taten und Plänen auf die Traditionen und die Ahnen des alten Landes. Kemi wird wieder die allgemeine Sprache im Herrschaftsgebiet der Nisut, die schließlich in mehreren Vorstößen gegen die Waldmenschen das Reich ausweitet. Als sie nach 27 Regierungsjahren stirbt, umfasst das Königreich der Kemi wieder große Teile seines einstigen Gebiets. Allein die Wudu bleiben eine ständige Bedrohung.

DAS HERZ DER KÖNIGIN

Es heißt, nach ihrer Thronbesteigung habe Rhônda nicht nur einen königlichen Beraterkreis um sich versammelt, der sich auch aus der Gruppe der Gefährten des Aufstands rekrutierte, sondern sich auch einen Mann erwählt, mit dem sie seitdem das Kâhet Ni Kemi beherrschte und ihre Nachfolge sicherte. Um erst den geeigneten Kandidaten für diese Aufgabe zu finden, mussten allerdings einige Bewerber gegeneinander im Wettkampf antreten.

DAS VERBOTENE REICH

Als eine der ersten Amtshandlungen der wiedereingesetzten kemischen Herrscherhäuser werden alle bosparanischen Spuren im Reich getilgt. Eine neu aufgestellte Garde soll dafür sorgen, dass *„kein Mensch fremden Blutes je wieder uneingeladen seinen Fuß auf das heilige Land der Könige setzt“*. Dies richtet sich in erster Linie gegen die ehemaligen Beamten und Soldaten des Bosparanischen Reichs, doch werden andere Völker im Überschwang der wiederentdeckten Stärke ebenfalls mit diesem Bann belegt, der mehrere Jahrhunderte lang von Bedeutung sein soll. Den Waldmenschen gegenüber ist man freilich nachsichtiger: mit einzelnen Jägern und kleinen Sippen der im Umland lebenden Stämme wird weiterhin friedlich Handel getrieben, wie in allen Jahrhunderten zuvor auch. Kriegsmeuten hingegen werden selbstverständlich als Feinde bekämpft. Der Kontakt zu anderen Städten des Südens wird bis auf den zum während der Dunklen Zeiten von den Elemiten 341 v.BF gegründeten Hôt-Elem abgebrochen.

Dies hat verschiedene Auswirkungen: Zum einen wird das Reich der Kemi in den Augen aller passierenden und auf Zwischenhäfen eigentlich dringend angewiesenen Seefahrer mehr und mehr zu einem mystischen Ort verklärt, dessen Bevölkerung ungesehen große Schätze und üppige Reichtümer sammelt und innerhalb dessen Grenzen sich alle erdenklichen Wunder des Dschungels manifestieren. Diese landläufige Meinung führt schließlich am Ende der Dunklen Zeiten zu neuerlichen Begehrlichkeiten äußerer Mächte und zu neuen Eroberungsplänen. Zum anderen wird die militärische Stärke des nun vor den Augen aller verborgenen Reichs völlig überschätzt. Die Gerüchte um uralte Krieger, die sich aus den

SCHATTENSEITEN EINER KÖNIGIN

Wo Licht ist, da ist auch Schatten: die junge Nisut Rhônda steht vor gewaltigen politischen und gesellschaftlichen Aufgaben, die es zu meistern gilt. Um die eigene Leistungsfähigkeit aufrecht zu erhalten und von Zeit zu Zeit die Probleme der Wirklichkeit auszublenden, verfällt sie trotz ihrer eifrigen Berater nach einigen Jahren der Rauschkrautsucht. Ihre Psyche leidet arg darunter, alle merken es, nur sie nicht. So wird die Königin immer mehr zu einer verrückten und herrischen Tyrannin, die bald des Nachts im Palast wie eine Furie ihre Berater weckt, um brutale Erlasse zu verkünden oder auch nur, um ihre Diener auszuschicken, damit sie neues Rauschkraut beschaffen. Rhôndas Getreue verlieren ihr Vertrauen und bald fordert sogar das Volk der Kemi, Rhônda solle den heiligen Leguanen zum Fraß vorgeworfen werden. Was aus ihr wird, ob es gelingt, sie zu heilen oder ob sie tatsächlich als Leiche in den Sümpfen endet, sei Ihnen überlassen.

Nach ihrem Tod wird Rhônda von den Boron-Priestern des Reichs eine wundersame Entrückung in die Totenwelt, in das 'Land im Westen' angedichtet – gleich wie sie wirklich umgekommen ist.

GERÜCHTE ÜBER DAS KÂHET NI KEMI

Das Wasser des Lebens

Jeder Südaventurier kennt die Mär vom *Quell der Jugend* oder vom *See der Lebenskraft*, der denjenigen, der daraus trinkt, von der Last des Alterns befreien soll. Während der Dunklen Zeiten wird die Lage dieses mythischen Ortes von manchen im Gebiet des Kemireichs vermutet, das mit seinen uralten Steinbauten und scheinbar überzeitlichen Herrscherdynastien mehr als einen Hinweis auf dessen Existenz zu geben scheint. Immer wieder machen sich daher tollkühne Abenteurer auf, dem verborgenen Reich dieses Geheimnis zu entreißen.

Die Jaguarkrieger

Die Niederlagen, erst in der Dämonenschlacht und dann der als überlegen eingeschätzten Legio VIII Brabacia, kränken den Stolz der Bosparaner des Südens nachhaltig und sind mit ihrem Selbstbild als unbesiegbares und von den Göttern gesegnetes Volk kaum vereinbar. Unauslöschlich hält sich daher in Brabacia das Gerücht, Königin Rhônda verdanke ihren Sieg der Hilfe steinerne Echsenkrieger, die auf das Wort desjenigen, der sie als winzige Jafefigürchen im Dschungel fände, zu voller Größe anwüchsen und im Kampf nicht mehr zu besiegen seien. Statuen, Statuetten und antike Steinfiguren aus dem Kemi-Reich, von denen einige ihre ganz eigenen Geheimnisse bergen, werden daher zum begehrten Ziel zahlreicher Schatzsucher und Magier.



Grüften und Grabkammern der Kemi erhoben haben, um neuerlich ihren wahren Königen zu dienen, vermengen sich mit den grausigen Geschichten über die Wudu und die allgemein angewachsenen Schrecknisse des Dschungels. So hat das Káhet Ni Kemi über eine ungewöhnlich lange Zeit hinweg die nötige Ungestörtheit, um seine Aufmerksamkeit ganz seinem Innern zuzuwenden.

Eine größere Bedrohung stellen jedoch tatsächlich die Wudu dar, die besonders während der mittleren Dunklen Zeiten weite Teile der Syllaner Halbinsel erobern und hunderte Kemi zu ihren Opferpyramiden am Visra verschleppen. Die Kemi ziehen sich in dieser Zeit immer weiter in einzelne befestigte Dschungelsiedlungen zurück und erwehren sich der übermächtigen Feinde so gut es geht. Die Befreiung bringt jedoch erst die 366 v.BF erfolgte *Schlacht von Hôt-Elem*, in der ein ungewöhnliches Bündnis aus Waldmenschen, Elemiten, Resten bosparanischer Siedler und den Kemi die Wudu entscheiden schlägt. In der Folge erholen sich die Kemi langsam wieder und können die Wudu aus ihren Siedlungsgebieten vertreiben.

AUF SATIDAVS SPUREN

Die Herrscher des Kemi-Reichs sind traditionell eng mit dem Glauben an den göttlichen Leguan Boron verbunden und scharfe Gegner jeglicher finsternen Art von Todesverehrung. In den Dunklen Zeiten stellt sich die kemschen Boron-Priesterschaft auch unter dem Eindruck der Wudu sehr fügsam in den Dienst der Herrscherhäuser des wiedererstarkenden Reichs, um die neu gewonnene Handlungsfreiheit nicht zu gefährden. Aus dieser Verbindung erwächst der starke Wunsch, an die glorreiche Vergangenheit des lange untergegangenen Mittleren oder gar des Alten Kemi-Reichs wieder anzuknüpfen. Dies äußert sich in zahlreichen Bauvorhaben, die der Würde des Reichs und dem allgegenwärtigen Tod im Dschungel Rechnung tragen: Totengrüfte, Ahnensteine und Tempelkomplexe, sogar ganze Pyramiden werden im Dschungel neu errichtet und mit angemessenen Kostbarkeiten ausgestattet. Mit tödlichen Wächterkreaturen und kunstvollen Fallen vor unwürdigen Besuchern geschützt, dienen sie als Kultstätten des Reichs und bergen ungeahnte Schätze.

SYLLA, HAFEN ZWISCHEN DEN WELTEN

»An Sylla führt kein Weg vorbei.«

—Südmeerfahrerweisheit

Das bereits lange vor den Dunklen Zeiten von tulamidischen Siedlern gegründete und unter Fran-Horas dem Bosparanischen Reich einverleibte Sylla zog und zieht seine Bedeutung aus der günstigen Lage an der Meerenge zwischen der syllanischen Halbinsel und Altoum, die beide durch ihre schiere Landmasse das Südmeer vom Perlenmeer trennen. Keine militärische Unternehmung, die sich über diese natürliche Grenze zwischen der tulamidischen und der bosparanischen Welt hinwegsetzen will, kann die Hafenstadt unbeachtet lassen. Zu gefährlich kann die nahe Hafenstadt passieren-den Flotten werden, zu günstig ist ein sicherer Hochseehafen voll seefahrtkundigen Siedlern an diesem Schlüsselpunkt des Südens. Durch die Dunklen Zeiten wird die Bedeutung der Hafenstadt noch erhöht. Ohne die Abhängigkeit von einem Großreich kann Sylla seine Bedeutung als Machtzentrum im Süden über die Jahre mehr und mehr ausbauen und wird zu einem eigenständigen Zentrum des Südens.

DAS REICH DER KEMI IM SPIEL

Das Königreich der Kemi ist in den Dunklen Zeiten ein geheimnisvolles und von vielen Legenden umranktes Reich im Dschungel, das mehr durch seine Abgelegenheit als durch tatsächlich existierende Reichtümer Begehrlichkeiten mancher Abenteurer weckt. Die selbstgewählte Isolation tut das ihrige dazu bei, ebenso wie die für alle überraschend kommende Zerschlagung einer ganzen bosparanischen Legion im Dschungel. Doch mancher Kemi ist auch neugierig auf die Welt außerhalb des Dschungels oder möchte vor Wudu oder Armut fliehen und zieht daher in die Welt hinaus.





AUFSTIEG: DER SYLLANER TURMSTURZ

Die Dunklen Zeiten beginnen für Sylla denkbar günstig. Der Fremdherrschaft der Bosparaner und vor allem der hohen Abgaben zum Unterhalt der Besatzungstruppen überdrüssig, stürzen Aufständische im Jahr 548 v.BF die fremden Beamten und Offiziere von dem vor wenigen Jahren erst eingeweihten Leuchtturm, darunter auch den Praefecten der Stadt. In der Folgezeit herrscht die tulamidische Offizierin *Ismaban* als Harani von Sylla uneingeschränkt über die Hafenstadt. Als Verhandlungen über einen engen Anschluss an die tulamidischen Heimatländer scheitern, erklärt die Harani Sylla zum Freihafen für alle Schiffe, die bereit sind, den syllanischen Anspruch auf Unabhängigkeit zu unterstützen. Als Gegenleistung erhalten die Schiffe der

heldenhaften Kapitäne aus aller Herren Länder einen sicheren Rückzugsort. Als sich die Legio VIII Brabacia 547 v.BF unmissverständlich anschickt, die verlorene Stadt zu unterwerfen und wieder in den bosparanischen Herrschaftsbereich einzugliedern, kommt es in Sylla zu allerlei übereifrigen Maßnahmen wie dem systematischen Umbau der Kaperschiffe zu kleinen Flotteneinheiten, um listenreich den befürchteten bosparanischen Galeeren Paroli bieten können. Die Syllaner können sich jedoch bald glücklich schätzen, dass die Legio VIII im Dschungel den Kemi zum Opfer gefallen ist und fremde Kämpfer somit die Unabhängigkeit der Hafenstadt gesichert haben. Denn alleine hätte Sylla seine Unabhängigkeit niemals gegen eine ganze Legion verteidigen können.

ISMABAN, BEFREIERIN SYLLAS

Im Jahr 583 v.BF erblickt *Ismaban* als Tochter eines Kapitäns der bosparanischen Flotte und einer Tulamidin das Licht der Welt. Anders als den meisten Tulamiden Syllas steht ihr durch den Vater der Aufstieg in der bosparanischen Hierarchie offen. Im Alter von zwölf Jahren beginnt sie die Ausbildung bei der in Sylla stationierten Flotte.

Erst jetzt bemerkt sie die Vorurteile und Verachtung, die ihr als vermeintlicher Tulamidin entgegenschlagen. Stets verlangt man von ihr das Doppelte von dem, was die anderen erbringen müssen. Niemals erhält sie Lob, aber stets Tadel – obwohl ihre Leistungen herausragend sind. Auch körperliche Züchtigungen muss das Mädchen ertragen. Da der Vater häufig für Tage und Wochen auf See ist – und *Ismaban* zu stolz ihm ihr Leid zu klagen – erfährt er nichts von der harten Behandlung. Schließlich, nur wenige Wochen vor dem Abschluss ihrer Ausbildung, verschwindet sein Schiff spurlos. Es heißt, tulamidische Piraten hätten es aufgebracht und die Besatzung in die Sklaverei verschleppt. Zur Vergeltung dieses feigen Aktes erhöht der Praefect von Sylla die ohnehin schon hohen Abgaben für die tulamidischen Bewohner. Außerdem lässt er die Flotte auf Piratenjagd gehen. Was das bedeutet, erkennt *Ismaban* auf ihrer ersten Fahrt. Statt Piraten aufzubringen, machen sie Jagd auf jedes tulamidische Schiff dessen sie habhaft werden können. Wer Widerstand leistet, wird niedergemacht und nur einige wenige Schiffe können dank beherzter Helden den bosparanischen Galeeren entkommen.

Die Überlebenden werden auf die Plantagen des Praefecten verschleppt, wo sie als 'zur Strafarbeit begnadigte Piraten' schuften müssen. In dieser Zeit steht *Ismaban* mehrmals kurz vor der Befehlsverweigerung. Zum Glück verschafft ihr bald ein Freund ihres Vaters das Kommando über einen bosparanischen Kauffahrer und sie verlässt gemeinsam mit einigen Freunden die syllanische Flotte. Als ihre eigene Herrin, nur verpflichtet dem Profit des Imperiums, gelangt sie mit ihren Gefährten nach Elem, Cusilicum und sogar weit über Khun-

chom hinaus bis ins ferne Zorrigan. Überall sieht sie Männer, die der Herrschsucht verfallen, ihre Reiche und Untertanen ins Verderben stürzen. Im alten Mutterreich Syllas, in Haranija, lernt sie eine von diesem Bild abweichende Kultur kennen: Weise Frauen lenken die Geschicke des Volkes und niemand scheint Hunger zu leiden oder andere versklaven zu müssen. Tief beeindruckt kehrt sie nach Sylla zurück, wo sie erfährt, dass ihre Mutter in die Schuldklaverei verschleppt wurde, wo sie nach wenigen Wochen starb.

HERRIN VON SYLLA

Zornig entführt *Ismaban* ihr eigenes Schiff und macht fortan Jagd auf die Schiffe des syllanischen Praefecten. Schnell erlangt sie Berühmtheit und immer mehr Unzufriedene scharren sich um sie, um die Bosparanier davon zu jagen. Bald schließen sich weitere Schiffe unter dem Kommando tapferer Helden dem noblen Ziel an. So manche tollkühne Tat wird in jenen Tagen vollbracht, doch sind alle ihre Übergriffe nur mehr Nadelstiche für die Besatzer. Nadelstiche, die immerhin soviel Aufmerksamkeit auf die Stadt lenken, dass deren Praefect ersetzt wird – doch nicht wegen Korruptionen und Amtsmissbrauch, sondern wegen seiner fortgesetzten Unfähigkeit, mit den Aufständischen fertig zu werden. Dennoch erreicht der abgesetzte Stadtherr die Heimat nicht, denn seine Galeere mitsamt seinen persönlichen Schätzen wird von Verbündeten *Ismabans* aufgebracht.

Der neue Gouverneur Syllas verschlimmert die Lage noch: Er vervierfacht die Abgaben und lässt für jeden getöteten oder verschleppten Bosparanier zwei tulamidische Kinder in Geiselschaft nehmen. Bevor der Widerstand um *Ismaban* zusammenbricht, entschließt sie sich zu einer Verzweiflungstat. Gemeinsam mit ihren engsten Getreuen ersinnt sie einen Plan, dem Gouverneur und seinen wichtigsten Offiziere während einer Feier zu Ehren *Brjans* im imposanten Leuchtturm den Garaus zu machen. Das Vorhaben glückt und es kommt zum Turmsturz zu Sylla. Das ist das Signal, auf das die geknechtete Stadt gewartet hat. Die unterdrückten Tulamiden und die in-



zwischen auch unter dem Praefecten leidende bosparanische Unterschrift erheben sich unter der Führung von Ismaban und ihren Gefährten und jagen die Besatzer endgültig davon. Schnell formiert sich die Bevölkerung unter ihr und Ismaban nimmt den Titel einer Harani an. Der befürchtete Gegenschlag der Bosparaner bleibt aus, da die Legio VIII Brabacia auf dem Weg nach Sylla von den Kemi vernichtet wird.

In der Folge treten verschiedene Reiche an die Harani heran, um Sylla in ihre Reiche einzugliedern, doch Ismaban verweigert die Stadt allen Interessenten – und kann auch halbherzige Eroberungsversuche abwehren. Für den Rest ihres Lebens bewahrt sie dem Stadtstaat die Unabhängigkeit und führt ihn zu verhältnismäßigem Wohlstand.

...UND FALL: DER HAUCH DES TODES

Die Pläne der Herrscherinnen Syllas, zum überragenden Machtfaktor im Süden aufzusteigen, werden durch eine finstere Gefahr aus dem Dschungel jäh beendet, die sich der Stadt nicht von der Seeseite, sondern vom dampfenden Landesinnern her näherte: den grausamen Wudu. In den Jahren 450–360 v.BF sind die Syllaner den blutgierigen Horden der Waldmenschen fast wehrlos ausgeliefert. Mehrere Angriffe können immer wieder nur an den Mauern der Stadt oder sogar in den verwinkelten Gassen zurückgeschlagen werden. Die Dörfer im Umland müssen sogar völlig aufgegeben werden. Mitunter wird mit den Wudu ausgehandelt, dass sie die Stadt gegen Tribut an Sklaven einige Jahre in Ruhe lassen, nie ist so eine Abmachung jedoch von langer Dauer, zumal die Angehörigen der Verschleppten nur selten mit der 'Opferung' ihrer Verwandten für das Allgemeinwohl einverstanden sind. Und auch die Verschleppung unbekannter Fremder sorgt mehr als einmal für Probleme. Die Erlösung kommt erneut erst durch weit entfernte Ereignisse, denn die Wudu werden 366 v.BF von einem Bündnis aus Waldmenschen, Tulamidern und Bosparanern bei Hôt-Elem besiegt. In der Folge ziehen sich die Wudu langsam von der Syllaner Halbinsel zurück und auch Sylla kann wieder aufatmen.

DIE SCHWÄRZE DES DSCHUNGELS

Während der Zeit der höchsten Ausbreitung des Wudu-Reichs ist Sylla trotz seiner Schwäche häufig Ausgangspunkt für Unternehmungen, die sich gegen die finstere Bedrohung richten. Immer wieder nehmen in Sylla Expeditionen, die sich auf die Suche nach Verschleppten machen oder versuchen, den Wudu ihre dunklen Geheimnisse zu entreißen, ihren Ausgangspunkt. Eine solche Expedition können Sie im Abenteuer Unter Wudu im Band Helden der Geschichte nachspielen.

Verwendung im Spiel

Die junge Ismaban benötigt häufig Hilfe, um der harten Ausbildung stand zu halten – allerdings ist sie zu stolz, das zuzugeben. Auch wenn sie es nicht ahnt, so wissen ihre Eltern recht genau um die Umstände ihrer Ausbildung. Gerade der Vater heuert immer wieder Abenteurer an, um die schlimmsten Exzesse der Handlanger des Praefecten von Sylla zu unterbinden.

Im späteren Leben wandelt sich Ismaban zur Anführerin und Auftraggeberin. Im Umfeld des syllanischen Widerstands kann sie zur Urheberin einer ganzen Piraten-Kampagne werden, die ihren Höhepunkt mit der Befreiung Syllas erreicht. Denn Ismaban ist auf Verbündete und treue Freunde angewiesen, die ihr bei ihren großen Plänen helfen.

Doch weckt die erstarkende und wieder wohlhabender werdende Stadt auch neue Begehrlichkeiten: das finstere Elem streckt bereits seit der Gründung Hôt-Elems gierig seine Finger in den Süden aus, ebenso wie die verbündeten Krakonier aus Wahjad. Nachdem es ab etwa 200 v.BF vermehrt zu Plünderungen Syllaner Schiffe. Ein Ultimatum Elems sorgt in der Folge um 180 v.BF für die kampflose Unterwerfung der Stadt. Sylla blüht in der Folge zwar wirtschaftlich auf, da von hier nun der gesamte Warenverkehr von und nach Hôt-Elem und in das Feuermeer bestritten wird, doch als Preis hierfür grassiert auch in Sylla die Dekadenz der Elemiten und die Freiheit der Bewohner wird deutlich eingeschränkt. Wer aufbegehrt oder einfach in Armut fällt wird versklavt, nur wer sich mit den neuen Herren arrangiert findet ein leidliches Auskommen.

SYLLA IM SPIEL

Die Hafenstadt an der Meerenge zwischen Altoum und dem Festland ist in den Dunklen Zeiten einer der wenigen Schmelztiegel bosparanischer und tulamidischer Kultur. Hier können Helden aus den verschiedenen Reichen aufeinander und auf gänzliche fremdartige Gestalten wie Waldmenschen, Wudu oder gar Echsenmenschen treffen. Dabei ist Sylla nicht nur ein Tor in die tiefen Dschungel und zu den unerforschten Waldinseln, sondern dank wagemutiger Seefahrer auch nach Brabacia, Elem, Thalusa, Khunchom oder gar ins Feuermeer – und damit ein perfektes Sprungbrett ins Abenteuer.

WEITERE SPRENKEL DER ZIVILISATION

Neben Sylla und den kleinen Siedlungen der Kemi gibt es auch noch einige weitere Siedlungen, in denen bosparanische und tulamidische Siedler zumindest teilweise ausharren und den Gefahren des Dschungels trotzen.



YAR'DASHAM, DORF DER VERRÜCKTEN

Das kleine Yar'Dasham war eine der ersten Siedlungen der Bosparaner im Süden, denn das Dorf wurde von ausgesetzten Meuterern noch während der großen Sanin-Expedition lange vor den Dunklen Zeiten gegründet. Hier vermischten sie sich teilweise mit Waldmenschen und Tulamiden, sowie nach der bosparanischen Besetzung von Sylla auch mit den hier nun stationierten Legionären. Während der Dunklen Zeiten entgeht das Nest größerer Aufmerksamkeit und bleibt auf sich gestellt. Bald erlangt ein mysteriöser Mann Einfluss, der sich nur als Vampir-Praefect bezeichnen lässt und den Großteil der Bevölkerung in seinen Bann zieht. Auf sein Betreiben hin wird seinem Schädelgott ein Heiligtum außerhalb des Dorfes errichtet, in der Folge werden immer wieder Seeleute oder Syllaner Siedler entführt. Erst einige Helden können dem Treiben des Blutsaugers ein Ende bereiten und die Siedlung niederbrennen. Erst Jahrhunderte später wird sie wieder neu besiedelt werden.

НABULETH, STADT DER DREIKÖPFIGEN ECHSE

Nabuleth am Jalob war schon unter den Echsen eine wichtige Stadt, wurde aber bereits 1200 v.BF vom Diamantenen Sultanat vernichtet und neu besiedelt. In den Dunklen Zeiten leben in den überwucherten Ruinen nur noch wenige hundert Tulamiden, die selbst vor den Wudu sicher sind, da die Stadt für sie ein Tabu darstellt. Die Siedler wählen aus ihrer eigenen Mitte einen Führungszirkel, der auch ihrem echsischen Dämonenkult vorsteht. Denn hier wird an der halb versunkenen Stufenpyramide die dreiköpfige Echse von Nabuleth verehrt – und gegen Ende der Dunklen Zeiten wird gar per chimärologischem Wissen versucht dem finsternen Gott einen würdigen Leib aus allerlei riesenhaften Dschungelkreaturen zusammenzustellen.

HÔT-ELEM, VORPOSTEN IM GRÜNER HÖLLE

Die auf Betreiben Elems und unter Rückgriff auf brabacische Siedler gegründete Stadt wird im Elem-Kapitel auf S. 104 genauer beschrieben.

DIE EWIGEN WÄLDER DER WALDMENSCHEN

»Den Waldmenschen haben wir noch immer die Stirn geboten. Auch vor der brütenden Hitze weiß sich der Veteran so gut es geht zu schützen. Man lernt mit der Zeit die Fährte der Raubtiere erkennen und ihnen so gut es geht auszuweichen. Aber die Nässe, Centurio, diese vermaledeite Nässe. Faule Vorräte, rutschige Steine, Myriaden von Tropfen, Tag um Tag, Stunde um Stunde. Stets durchnässte Kleidung. Kein trockener Ort, sich zu setzen, in all den Jahren nicht. Ich konnte die Nässe nicht mehr ertragen. Niemand kann das.«

—desertierter Legionär Albus vor dem Tribunal in Corapia

UNWIRKLICHE SCHÖNHEIT...

Eifersüchtig verbirgt der Regenwald durch eine grüne Mauer aus Mangroven, Palmen und Mohagonibäumen seine Wunder vor dem Betrachter. Doch wer den trennenden Wall aus Blättern, Lianen, Gestrüpp und Kraut mit einigen Mühen durchschritten hat, dem können angesichts der Pracht leicht die Augen übergehen. In allen erdenklichen Farben breiten sich Paranas Geschenke inmitten des wie für sie geschaffenen Paradieses aus: Leuchtende Orchideen- und Lotosblüten, satt schimmernde Obstfrüchte und in allen Farben des Regenbogens funkelnde Beeren lassen den Betrachter ehrfürchtig vor der verspielten und doch majestätischen Urgewalt der überbordenden Lebenskraft erschauern und ihn seine eigene Nichtigkeit erahnen. Prächtige Kreaturen, die in der dampfenden Hitze eitel ihre Reviere durchschreiten, haben keine Scheu vor dem Menschen, Schwärme von schillernden Insekten tanzen unablässig und in unerdenklicher Anzahl kaum fassbar vor den Blicken des schweißgeplagten Besuchers. Das Spiel von Licht und Schatten, das unablässig entsteht, wenn die höchsten Wipfel der Elefantenbäume durch einen Windstoß einige Strahlen des kostbaren Lichtes bis in tiefere Regionen hinab gelangen lassen, erfüllt das Innere des Regenwaldes mit einem ewigen Spiel der Bewegung in der grünen Welt.

... UND UNGEKAHPTE GEFAHR

Der Regenwald ist sein eigener Herr. Allein die Waldmenschen haben durch den Segen des himmlischen Jaguars im Laufe endloser Generationen gelernt, sich die Wunder der grünen Hölle zu Nutze zu machen und seine Gefahren zu meiden oder soweit es geht zu ertragen. Schönheit und Tod liegen nah beieinander im Reich des Lebens. Riesenwüchsige Kreaturen jagen unsichtbar und tödlich im Schutz des Rauschens der Blätter. Dornige, giftige und zauberhafte Pflanzen machen dem Reisenden das Leben zur Qual. Insekten, Würmer und Skorpione sind unbarmherzige Gegner, gegen die selbst die beste Rüstung nicht zu schützen vermag. In der undurchdringlichen Weite des Regenwaldes tobt unablässig ein Kampf um das Überleben, dem nur die stärksten und listigsten Lebewesen und Gewächse immer neu einige Zeit auf Dere abringen können. Wer den Respekt und die Furcht vor dem ewigen Wald verliert, mit dessen bleichen Knochen spielen schon bald die Kinder der Moosäffchen, sagen die Waldmenschen. Kundige Führer sind daher ebenso begehrte wie selbstvergessene Abenteurer, die sich für eine Expedition in den Dschungel überreden lassen.

IM DUNKEL DES WALDES

»Ich dachte, ich sehe nicht recht: Die schwächliche Schwarzhaut steht auf einer Anhöhe, Felle an den Armen, wie es diese blöden Wilden eben tun, ganz allein auch noch. Und wir hatten den irren Jaguarier erwartet, den mit den Blutmessern, hal – der Decurio also sofort mit der Order: Bogen spannen, angelegt! Taucht



doch auf einmal – direkt hinter ihm! Taucht da doch ein Untier aus dem Wald auf, größer als alles, was ich bisher gesehen habe. Und der Moha, der meckert ihn an! Und der himmelhohe Affe antwortet ihm! Mit gurgelndem Brüllen! Da hat der Decurio dann doch lieber den Rückzug befohlen.»

—gehört in der Taverne Salve Horas in Brabacia

Der Wald des Lebens ist ewig und genügt sich allzeit selbst in seiner ganzen Grausamkeit und Pracht. Keine menschlichen Belange können ihn jemals stören. Dennoch lassen sich während der Dunklen Zeiten aus den Augen der Menschen einige bedeutende Veränderungen feststellen. Dies betrifft vor allem die Siedler aus dem Norden. Ging es in den vergangenen Jahrzehnten und Jahrhunderten hauptsächlich darum, den Dschungel immer weiter zurückzudrängen und ihm nach und nach seine Schätze zu entreißen, so kehrt sich die Stoß-

richtung während der Dunklen Zeiten um: Die Siedler des Südens führen nun einen verzweiferten Abwehrkampf gegen die Urgewalten.

Das bedeutet, dass sich die Verlustzahlen häufen, dass Siedlungen nach und nach verlassen werden, verloren gehen oder in den Weiten des Dschungels vom Rest der zivilisierten Welt abgeschnitten ihr eigenes Überleben sichern müssen. Auffällig ist die Zahl der Sichtungen von Riesenkreaturen, die einstmals von den Siedlern aufgeschreckt die Tiefe des Regenwaldes suchten und nun zurückkehren und selbstbewusst und herrisch die Siedlungen der Menschen geradezu bedrängen, um die Eindringlinge in ihre Schranken zu weisen. Ob diese Ereignisse von den Waldmenschen gezielt befördert werden oder ob es sich bei den aufbegehrenden Giganten um den manifestierten Lebensatems der Seele des Südens handelt, ist von Fall zu Fall verschieden.

WALDMENSCHEN

»Die Geister der Ahnen sind erzürnt über dich, Han-Hepi. Sie weissagten mir daher, dass dein erster Sohn noch vor dem großen Regen bleich und kalt zu den Seegeistern im Schwarzwasser hinabsteigen wird. Dein zweiter Sohn wird in die höchsten Wipfel verschleppt werden, wo ihm die Jungen des Brüllaffen die Augen auskratzen. Dein dritter Sohn wird den großen Wald für immer verlassen, es sei denn, er verspeist noch vor der Yagoraq-Blüte dein warmes Herz. Dann allerdings soll er als neuer Häuptling herrschen und die Toten der Gegner unseres Stammes werden zahlreich sein wie die Blätter des Sakotaq-Sa.«

—der falsche Schamane Cankuna-Ha vor der Stammesversammlung seiner Feinde

Der himmlische Jaguar hat seinen Kindern die immergrünen Wälder zum Geschenk gemacht, und während die Reiche der Tulamiden und der Bosparaner eine Zeit des Verfalls durchleben, beginnt für die Waldmenschen eine Ära der Wiederbesinnung auf ihren Herrschaftsanspruch im Dschungel, der Regeneration und der Rache. Während man den hellhäutigen Siedlern lange Zeit mit Erstaunen und Ehrfurcht gegenüber trat und dort, wo sie im Tiefen Süden Fuß fassten, ihren Plänen meist weichen musste, bemerken die Waldmenschen während der Dunklen Zeiten schnell die wachsende Schwäche ihrer Feinde.

Dies führt zu immer stärkeren Konflikten mit den bosparanischen Kolonien, in denen die Waldmenschen nun die aktive Rolle übernehmen und so manches ehemals wehrhafte und nun unterbesetzte Kastell monatelang durch stetes Bedrängen von der Außenwelt abschneiden. Dunkelhäutige Kriegshelden, deren Namen noch Jahrhunderte später in Tayas ehrfurchtsvoll von Generation zu Generation weitergereicht werden, zerstören mal taktierend und zermürend, mal jäh und tollkühn die Lebensgrundlage der hellhäutigen Eindringlinge und – für die hoffnungsvollen Siedler oftmals viel schlimmer – demütigen ihren Stolz und lehren ihnen die Frucht vor der grünen Hölle neu. Zwar können immer wie-

ENTFESSELTE LEBENSKRAFT – DIE MONSTER DES DSCHUNGELS

An'Aconda und Sss'Kha, die Riesenschlangen

Während der Dunklen Zeiten treiben zwei gewaltige Riesenschlangen ihr Unwesen, deren Fangzähne die Größe eines Mannes besitzen und die sich dennoch fast geräuschlos fortbewegen. Immer wieder fallen den Untieren Siedler zum Opfer. Es wird in späteren Zeiten nicht überliefert sein, ob wenigstens eine der beiden Schlangen während der Dunklen Zeiten gestellt und erlegt werden kann, oder ob sie trotz ihrer weit auseinanderliegenden Jagdgründe (Belenas und Brabacia) schließlich zueinander finden und ein Gelege in die Welt setzen können. Immer wieder scheinen Echsenmenschen eine Paarung gezielt herbeiführen zu wollen und immer wieder versuchen menschliche Draufgänger, die Monster zu stellen, um ihre Körperteile als unschätzbar wertvolle Paraphernalia verkaufen zu können. Doch gegen solche Bemühungen bildet sich schließlich sogar ein Geheimbund des Hesicon, die beide Riesenschlangen als göttliche Kinder ihres Herrn verehren. Die Kultisten entführen nicht immer nur wieder Siedler als Opfer für die Schlangen, sondern sabotieren auch jeden Versuch, die Kreaturen zur Strecke zu bringen.

Mohong, der Riesenaffe

Im Gebiet des Kemi-Reichs kommt es immer wieder zu Sichtungen eines riesenhaften Affen mit unbeschreiblichen Kräften, der Siedlungen terrorisiert. Der Affe besitzt eine ungewöhnlich hohe Intelligenz und scheint ein gewaltiges Gebiet systematisch abzusuchen. Mit der Zeit häufen sich die Legenden, dass er nur Männer mit seinen kräftigen Zähnen zerreißt, blonde Frauen jedoch stets verschont.



der tapfere Helden den Siedlern beistehen und einzelne der Waldmenschen-Krieger zur Strecke bringen, doch auf lange Sicht können nicht alle Siedlungen vor dem Ansturm der Ureinwohner geschützt werden.

Dschungelfürsten und Menschenfresser

Verschiedene Helden der Waldmenschen erreichen während der Dunklen Zeiten so große Berühmtheit, dass sie sowohl im Dschungel als auch bei den Siedlern von sich reden machen.

Der schwarze Marchio,

moh: Lioma-waha ('weiser Schattenlöwe')

Dieser Kriegshäuptling der aggressiven Chirakah führt die ausgesandten Truppen aus Corapia so häufig in die Irre und zu derart hohen Verlusten in zahlreichen Gefechten, dass sie eine Verfolgung der Waldmenschen über die Stadtgrenzen hinaus und in den Dschungel hinein schließlich völlig aufgeben. Als Folge davon sind nach und nach sämtliche Kastelle und kleinen Außenposten um Corapia niedergebrannt und deren Einwohner vertrieben.

Der Jaguar, moh: Yaco-can (*Katze, die Vipern verschlingt*)

Der Träger eines Jaguarfells fordert über einen unnatürlich langen Zeitraum besonders wehrhafte Krieger im Dschungel zu Zweikämpfen heraus und gewinnt jeden einzelnen von ihnen. Die unterlegenen Kämpfer, oft professionelle Söldner oder Legionäre, werden nackt und mit abgeschnittenen Ohren zu ihren Siedlungen zurückgeschickt. Irgendwann verschwindet Der Jaguar so plötzlich wie er gekommen ist und niemand weiß, wer ihn zur Strecke gebracht hat.

DAS ERSTARKEN DER STÄMME

Neben den immer zahlreicher werdenden Kriegszügen kommt es während der Dunklen Zeiten auch zu einer inneren Stärkung der Waldmenschstämmen, welche diese vor allem dazu nutzen, verloren gegangene heilige Orte neu unter ihre Kontrolle zu bringen und durch alte Riten von der Befleckung durch Fremde zu reinigen. Dies führt dazu, dass bis vor kurzen passierbare Gebiete schlagartig zu erbittert verteidigten Tabu-Zonen werden können und dass die Waldmenschen im ehemals befriedeten Nahgebiet um die Siedlungen der Nordländer neue Kraftquellen der Geisterwelt nutzen können.

Dies betrifft vor allem die *Bäume der Ahnen* (ein Waldstück mit sprechenden Mammutbäumen in der Nähe von Belenas, die prophetische Gaben besitzen), die *Jadefelder von Ku-mai-Pau* (ein früh von Siedlern geplündertes Küstengebiet nördlich von Brabacia, in dem Schamanen der Mohaha feinziselierte Abbilder aller Dschungelkreaturen aus feinsten Jade hüten, um die Tiergeister zu besänftigen), das *Tal der Geisterkrieger* (in der Nähe der Spinnenberge im Reich der Kemi, das die Siedler unwissentlich als Friedhof für die eigenen Toten verwenden) und verschiedene Elefantenfriedhöfe, die im Laufe der Zeit entdeckt und entweiht wurden. Auch gewaltige Wesenheiten wie Donnerechsen oder Riesenaffen, die dereinst von den Schamanen kontrolliert wurden und nun ziellos durch den Dschungel streifen, rücken nun wieder in das Auge und das Interesse der Waldmenschen.

Zum Glück für die Siedler verfügen die Waldmenschen jedoch weder über eine übergeordnete gemeinsame Planung, noch sind sie in ihrem Bestreben, zu neuem Selbstbewusstsein und Größe zu gelangen, untereinander eins. Immer wieder kann es zungenfertigen Helden gelingen, die Stämme gegeneinander aufzuhetzen und auf diese Weise den Untergang einer Ansiedlung für den Moment abzuwenden. Die finsternen Wudu stellen zudem eine ganz eigene Bedrohung dar, mit der sich die verschiedenen Stämme auseinandersetzen müssen.

GEISTERTÄNZE UND BLUTKRIEGER – DAS REICH DER WUDU

Einwohner: Um 15.000 Wudu (Zahl abnehmend), ca. 1.000 bosparanische und tulamidische Siedler, einige Achaz

Herrschaft: Triumvirat des Geistes, des Geistersehers und des Blutkriegers; der Leichenblase Prophet Nemeka

Religion: Visar, animistischer Glaube

Besondere Örtlichkeiten: Schwarze Pyramiden, Vulkan Visra, Zitadelle der Geister

Stimmung der Region: Das mysteriöse und fremdartige Großreich, dessen Dschungelbewohner Schrecken und Angst verbreiten.

DIE WUDU

AUFSTIEG UND NIEDERGANG DES WUDU-REICHES

»Da schälte sich unvermittelt ein Schatten aus dem dunkelgrünen Blätterwald, und mir schien, als verstummten sogleich sämtliche Geräusche des unheimlichen Dschungels, die mir in den letzten Nächten den Schlaf geraubt hatten. Auch der Admiral und seine Mannen waren überrascht und spielten nervös an ihren Wehrgehängen. Bei der Allweisen, was war das? Der gesamte Körper des Geschöpfes war mit einem weißen Puder bestäubt, bis auf die rostigroten Zeichnungen und Handabdrücke am Oberkörper. Darunter konnte man die Farbe von Haut und Haar gut erkennen,



von solch tiefschwarzer Finsternis war sie. Zwei weißliche, wie im Wahn hervortretende Augäpfel starrten uns an, Lippen und Zähne waren blutverschmiert. Das menschenähnliche Wesen trug nur einen Umhang aus dunklen Federn um die Schultern und den mächtigen knöchernen Kiefer eines anderen Tieres als Kopfschmuck. Mir schauderte, als ich erblickte, was das Wesen in seiner Rechten hielt: den abgetrennten Kopf von Haricella, die wir seit Tagen vermissten. Ihr Mund und ihre Augen waren zugenäht worden, die Kopfhaut hing nur noch in blutigen Fetzen vom Schädel herab. Der Admiral hatte sich als erster wieder gefasst und gab den Befehl (...)*

—aus dem Vademecum der Heschint-Geweihten Viviona Djugan Kaij, die Admiral Rateral Sanin III. bei seinen Perlenmeer-Expeditionen begleitete, 802 v.BF

»Ich aber sage, die Wilden sind bar jeden Verstandes und keine vernunftbegabten Wesen. Und der Götze, den sie Visar flüstern, und dem sie Ströme von Blut opfern, ist nichts als ein finsterner Dämon. Wie aber, so frage ich mich, konnten diese Wilden unsere Siedler vertreiben und die südlichen Gefilde mit ihren blutigen Ritualen verheeren? Dass der Horas, salve, salve, salve, Imperator Aventuriae, seine unbezwingbaren Legionen nicht in die grüne Hölle schicken mochte, ist nur ein kleiner Teil der Wahrheit. Vielmehr müssen wir davon ausgehen, dass einst Fran-Horas, geschmäht und verachtet sei er, bei seiner Reise in den Süden den Wilden magische Praktiken beibrachte und geheimes Wissen offenbarte, deren sie sich heute bedienen. Einmal mehr ist Bosparan von Gefahren bedroht, die es selbst geschaffen hat, und es ist allerhöchste Zeit, dass wir aufhören, unsere Errungenschaften den anderen Völkern dieses Kontinentes zu offenbaren, da sie diese früher oder später gegen uns einsetzen werden.«

—aus einer öffentlichen Rede des Darbonius, Gelehrter zu Bosparan, 501 v.BF

»Als der Wald noch jung war, durchstreifte der Jaguar das Geäst, beherrschte die Schlange den Boden und erhob sich der Rabe in die Lüfte. Da der Vogel sowohl das Geäst als auch den Boden zu überblicken vermochte, begehrte er gegen die Ordnung des Waldes auf und beanspruchte die Alleinherrschaft. So verbündeten sich Schlange und Jaguar und brachten den Raben zu Fall, als er sich auf eine vermeintlich leichte Beute stürzte. Die Schlange bene-

belte seinen Geist mit ihrem Gift, und der Jaguar riss ihm Federn und Fleisch von den Knochen. Nun dürstet es dem knöchernen und verwirrten Raben nach Blut und Geist, und Blut und Geist sammeln die Wudu.«

—aus einer Taya des Cekpa-Stammes, 403 v.BF

»Oragnor, mein Herz, meine Seele, mein Geist. Verleih mir die Kraft, meine Feinde niederzustrecken. Marumbo, die zwiegespaltene Zunge, verweigerte mir,

was mir zustand, denn ich war es, der den Eindringling tötete. Mit meinen eigenen Händen riss ich ihm die Zunge heraus und mit meinen eigenen Zähnen durchbiss ich seine Kehle. Mein Vorrecht ist es, ihn Visar zu opfern, damit sein Geist die Anzahl meiner Geisterkrieger stärkt, die ich dereinst an der Seite Visars anführen werde. So will es die Tradition.«

—der Wudu-Krieger Rongaro im Zwiegespräch mit seinem Tapam, 350 v.BF



»Da du den morgigen Sonnenaufgang nicht mehr erleben wirst, will ich dich an meinen Gedanken teilhaben lassen. Stell dir vor, du hättest die Möglichkeit, über ein Heer willenloser Sklaven zu verfügen, was würdest du tun? Und komm ja nicht auf falsche Gedanken... , wie sonst wäre es diesen Waldmenschen gelungen, ein solches Reich im Süden zu etablieren? Sie hüten die Geheimnisse der Zitadelle der Geister und der Schwarzen Pyramiden am Visra, eine Wacht, die sie den Echsen entrissen haben. Sie beherrschen das Yaq-Hai und kennen die verschlungenen Pfade ins Jenseits. Sie ernähren sich von den Überresten ihrer Toten und meiden die Sonne, die Geheimnisse des Blutes sind ihnen kein Rätsel mehr. So mögen sie sich heute noch im Blute ihrer Feinde suhlen, morgen schon werden sie die geballte Macht Elems spüren.«

—der Hohe Kophta Marwan Ar-Ennum zu einer Leibsklavin, Elem, 251 v.BF

Als die Waldmenschenstämme der Kemi und der Cuori durch die Expansion der Bosparaner und des Diamantenen Sultanats fast vollständig ausgerottet oder versklavt wurden, witterten andere Stämme ihre Chance, das Dschungelreich Kamaluqs zu erobern. Der Stamm der Wudu unterschied sich von seinen Rivalen vor allem in seinem Glauben an Visar, den Geist der Geister. Ab 960 v.BF begannen die Wudu ihren Kampf gegen



rivalisierende Stämme und die blasshäutigen Eindringlinge. Bereits früh waren sie für ihre Grausamkeit und blutigen Rituale bekannt, doch ihr wahrer Aufstieg begann erst 640 v.BF. In diesem Jahr übernahmen sie vom Echsenstamm der Ssitt'Sar die Wacht an der Zitadelle der Geister und den Schwarzen Pyramiden am Visra-Berg.

Dank dem Ruf, der ihnen vorauselte, ihrer lautlosen Kriegstaktik, den Tschumbi und dem Beistand der Geister gelang es ihnen, noch im gleichen Jahre die letzten bosparanischen und tulamidischen Siedler aus Al'Anfa und Mirham zu vertreiben und die beiden Städte gleich selbst zu besiedeln. Durch Gerüchte über Blutmagie und Geisterbeherrschung auf die Wudu aufmerksam geworden, reiste Fran-Horas im Jahre 606 v.BF in den Süden und stattete den Wudu einen Besuch ab.

DIE WUDU IM WANDEL DER DUNKLEN ZEITEN

Mittlerweile hat sich das Wudureich über das gesamte östliche Regengebirge und die syllanische Halbinsel ausgebreitet und sich als einen ernstzunehmenden Machtfaktor im Süden etabliert. Ihren Niedergang läutet erst die Ankunft des Leichenblassen Propheten Nemeka ein, der 444 v.BF plötzlich am Visra-Berg erscheint und fortan die Geschicke des Stammes lenkt. In den Jahren Nemekas werden Menschen zu Tausenden geopfert, und er weiht die Wudus in die Geheimnisse des Yaq-Hais ein. Angestachelt von seinen Lehren, durchstreifen die Wudu das Land von den Sümpfen im Süden bis vor die Mauern Elems und verschleppen Opfer für ihre grausigen Zeremonien. Ihre Verehrung Visars wendet sich dabei immer weiter von den göttlichen Wegen ab und hin zu unaussprechlichen Dämonen.

Wo Bosparan und Khunchom durch die Wudu vorerst jegliches Interesse am östlichen Regengebirge und seinen Schätzen verlieren, drängt das Großsultanat Elem immer stärker in den Süden und fügt den Wudu 336 v.BF bei Hôt-Elem die erste große Niederlage bei. Nach zahlreichen Schlachten und Scharmützeln gelang es Elem schließlich, im Jahre 250 v.BF das Wudureich zu zerschlagen.

ÄUßERLICHKEITEN

»Findest du es nicht auch erstaunlich, dass selbst diese gefürchteten Wudu unsereins kaum bis zur Schulter reichen und sie allesamt zwar von edlem Wuchs sind, jedoch mehr an ungezogene Kinder gemahnen denn an rücksichtslose Mörder? Ah, ich vergaß die Tapasuul, die Seelenfresser, wie sie sie nennen. Wahre Hünen, die selbst einen jener nordischen Barbaren noch um Haupteslänge überragen. Nein, frag besser nicht, wie sie zu ihrem Namen kamen. (...)

Kein Wunder, dass ihre bedrohlich glimmenden braunen Augen, ihr ungezähmtes, glänzend schwarzes Haar, ihre dunkle Haut und ihre makellos weißen Zähne solche Spitzenpreise auf dem Sklavenmarkt erzielen, sofern es gelingt, ihnen ihre angeborene Wildheit auszutreiben. «

—der Hohe Koptha Marwan Ar-Ennum zu einer Leibsklavin, Elem, 251 v.BF

»Kind der Fantasie, dachtest du etwa, die Wudu würden den edlen Damast, den altehrwürdigen Burnus oder den vornehmen Kasian zu schätzen wissen? Die Männer einen Turban und die Frauen einen Schleier tragen? Ihre Körper mit Gold- oder Edelsteinen schmücken und mit Bronze schützen? Nein, Wüstenrose, sie kennen nichts von alledem. Das Blut der Geopferten und der Knochenstaub ihrer Feinde ist ihr Schmuck, die knöchernen Überreste von Tieren und Menschen ihre Rüstung, das Federkleid der Vögel und die Felle der Raubtiere ihr Umhang. Barfuß schleichen sie durch das Blattwerk, ihre Opfer erlegen sie mit bloßen Händen und Zähnen. Nur bei großen Kriegszügen wappnen sie sich mit Schild, Speer, Keule und Blasrohr, mit dem sie lähmende Pfeile verschießen.«

—Shulamin sal'Laal, ehemalige tulamidische Siedlerin aus Mirham, zu ihrer Enkeltochter, 560 v.BF

SCHAMANE, GEISTERSEHERIN UND BLUTKRIEGER

»Der Gefangene wirkte äußerlich ein wenig tumb und langsam, aber in seinen Augen erkannte ich die Weisheit Heschints. Ein cantus der magica clarobservantia bestätigte meinen Verdacht, der Wilde besaß einen mächtigen Astralkörper (...)

Mittlerweile bin ich seit drei Wochen wieder zu Hause, und langsam tragen meine Bemühungen Früchte. Gurangro, wie er sich vorstellte, ist ein außerordentlich heller Kopf, so dass es nicht allzu schwer war, mit ihm zu kommunizieren. Ein Wudu sei er, ein Geisterseher, den wir bei einem Ritus zu Ehren einer Wesenheit namens 'Visar' gestört hatten. »Dafür werden meine Ahnen blutige Rache an jedem einzelnen von euch nehmen!« Erstaunlich, dass er es wagte, eine solche Drohung in Ketten und gegenüber einer erdrückenden Mehrheit auszusprechen. »Für eure schändliche Tat«, fuhr er fort, »werden unsere Schamanen die Heere der Tschumbis rufen und unsere Krieger den Wald in Blut tauchen.« Welche Anmaßung, Gurangor verkannte seine Lage völlig – wie konnte er sonst ernsthaft denken, dass irgend jemand die Ausdehnung des Bosparanischen Reichs und die Erschließung des Südens aufhalten könne?«

—aus dem Vademecum der Heschint-Geweihten Viviona Djugan Kaij, die Admiral Rateral Sanin III. bei seinen Perlenmeer-Expeditionen begleitete, 802 v.BF

Wie die anderen Waldmenschenstämme kennen die Wudu Familien, Sippen und den Stamm, Frauen und Männer werden als gleichberechtigt angesehen. Im Gegensatz zu den anderen Waldmenschen ist für die Wudu die Stammeszugehörigkeit von zentraler Bedeutung, sehen sie sich doch als direkte Abkömmlinge Visars, und nur wer das Blut Visars (also von Wudu-Eltern abstammt) in seinen Adern trägt und von seinem Geist erfüllt ist (das richtige Weltbild kennt), gilt als wahrer Wudu.

»Tapam-Wa, sei aufmerksam, denn das nächste Mal spreche ich vielleicht aus der Geisterwelt zu dir. Von Tonkuro weißt du ja schon, dass du zur Geisterseherin gezeichnet wurdest. Nun erhöhe mich: Ehre deine Ahnen, denn sie kannten die Welt noch wie sie war, als die Nipakau sich uns offenbarten. Behüte dein Tapam,



denn gesegnet ist es und darob besonders wertvoll in den Augen der Satuuls. Öffne deinen Geist und beherrsche die Nipakau, ehe sie dich beherrschen.«

—der Wudu-Krieger Rongaro zu seiner kleinen Tochter Tapam-Wa, 350 v.BF

Bereits im jüngsten Alter werden die Kinder der Wudu von der Sippe beobachtet und abgeschätzt, auf welchem Pfad sie dereinst wandeln werden. Kinder, die früh als besonders begabt eingestuft werden, übergibt man der Obhut der Schamanen, welche die Zöglinge weiter prüfen und ausbilden. Sprösslinge, denen man eine besondere Nähe zu den Geistern der Ahnen attestiert, werden zu Geistersehern erzogen. Der Großteil der Kinder wird aber zu Blutkriegern, Jägern und Kriegern des Stammes.

Es obliegt den Schamanen und Geistersehern, Tiere zu beherrschen, Nipakau zu lenken, mit den Tapams der Ahnen zu vermitteln, Satuuls zu bekämpfen und Tschumbis zu erschaffen. Die Schamanen sind außerdem in der Heilkunst und Alchimie bewandert, während die Geisterseher über die Macht verfügen, sich zeitweise von einem Geist besessen zu lassen und auf dessen Fähigkeiten zurückgreifen zu können. Die Kopfhagd, der Brauch, den Kopf eines getöteten Feindes zu präparieren und als Trophäe zu verwenden, ist das Privileg der Blutkrieger. Tsantsa nennen sie die Schrumpfköpfe, denen Mund- und Augenöffnungen vernäht werden, um zu verhindern, dass der besiegte Tapam aus dem Schrumpfkopf entweicht.

Mit einem geheimen Ritual können die Blutkrieger den so gefangenen Tapam beherrschen und einzusetzen. Die Tapasuul wiederum sollen die Fähigkeit erlangt haben, durch den Verzehr von Teilen menschlicher Opfer das innewohnende Tapam permanent in sich aufzunehmen.

Während ihrer Kindheit werden die Wudu nicht nur in den spezifischen Gebieten ihrer späteren Bestimmung geschult, sondern lernen auch alles für das Überleben in der Wildnis und in der Gemeinschaft Wichtige: Schleichen, Jagen, Klettern, Schwimmen, Kämpfen, die Tabus und Rituale. Nur besonders zähe und furchtlose Kinder erreichen das Erwachsenenalter; wer während seiner Ausbildung zögert oder scheitert, wird Visar geopfert und kann sein diesseitiges Scheitern unter Umständen als erwählter Krieger Visars, als willenloser Tschumbi, wiedergutmachen. Während der Herrschaft Nemekas werden noch bedeutend mehr Kinder und Jugendliche geopfert und ihre Körper dem Yaq-Hai unterworfen.

HERRSCHAFT

Bis 444 v.BF, als Nemeka sich den Wudu offenbart, leitet jeweils ein Triumvirat, das aus einem Schamanen, einem Geisterseher und einem Blutkrieger besteht, die Geschicke des Stammes. Dem obersten Schamanen obliegt die Wacht der Schwarzen Pyramiden und der Grotte am Visra-Berg, während der tapferste Blutkrieger als Kriegshäuptling das Territorium des Stammes zu verteidigen und zu erweitern hat. Außerdem herrscht er über die beiden Städte Mirham und Al'Anfa. Ein von einem besonders machtvollen, fremdem Tapam besessenes Kind gilt jeweils für sieben Jahre als höchster Geisterseher, der die Aufgabe hat, zwischen der Geisterwelt und der Menschenwelt zu vermitteln, die Wacht an der Zitadelle der Geister aufrecht zu erhalten und ausufernde Streitigkeiten unter den Stammesangehörigen zu schlichten. Nach Ende seiner 'Amtszeit' wird das Kind geopfert und ein neuer oberster Geisterseher erkoren. Ob über den ganzen Zeitraum der gleiche mächtige Tapam die Kinderleiber lenkt und er erst von Nemeka überwunden werden kann oder ob bei jedem Wechsel auch ein neuer Tapam Einfluss nimmt, muss vorerst als ungeklärt gelten.



LEBENSUMSTÄNDE

»Sprach der Geschuppte: "Folge mir, ich werde dir V'Sars Weg weisen."

Erwiderte der Geisterkrieger: "Ich begleite euch, doch wandle ich auf Visars Pfaden."

Zischte der Geschuppte: "Narr, was kriechst du durch den Wald, wo du doch Herr des toten Steins sein könntest?"

Fügte der Geisterkrieger an: "Recht hast du, gespaltene Zunge, doch was geschieht mit meinen Brüdern und Schwestern?"

Frage der Geschuppte: "Wer ist dir wichtiger, deine Ahnen oder deine Brüder und Schwestern?"

Da folgte der Geisterkrieger dem Geschuppten, verließ Kamaluqs Dschungelreich und wandte sich dem Tod zu.«

—aus einer Taya des Cekpa-Stammes, 403 v.BF

»Sternenauge, ohne uns Siedler balgten sich die Wudu heute noch mit den Raubtieren um ein rohes Stück Fleisch und hausten im weit verzweigten Geäst der Dschungelbäume. Wir lehrten sie, was es heißt, in einer Gemeinschaft zu leben, wie man Werkzeuge herstellt und wie man der Erde die nahrhaftesten Pflanzen entlockt. Und sie dankten es uns, indem sie unsere Kinder verschleppten, unsere Eltern ermordeten und unser mit mühseliger Arbeit dem Urwald abgetrozttes Land eroberten.«

—Shulamin sal'Laal, ehemalige tulamidische Siedlerin aus Mirham, zu ihrer Enkeltochter, 560 v.BF



DIE MACHTERGREIFUNG NEMEKAS

»Mit dem Leichenblassen Nemeka kam das Yaq-Hai, Nipakau, Tapam und Satuul sind in Aufruhr. Ihr habt euch kriecherischen Ameisen gleich unterworfen und eure Ahnen hintergangen. Bereits eure Großeltern waren mit der heiligen Aufgabe betraut worden, und ihr habt euch an ihnen vergangen. Das Tabu ist gebrochen und eurer Untergang gewiss.«

—die letzten Worte einer geopferten Cekpa-Schamanin, 346 v.BF

»BORon bedachte den Erwählten mit dem Geschenk der Unsterblichkeit, denn eine Ewigkeit dauert seine Aufgabe, ehe er wieder an der Seite des Götterfürsten Platz nehmen darf. Kein Leib vermag seine Macht dauerhaft festzuhalten, so dass er immer und immer wieder geboren wird. Nur selten gibt er uns so klare Hinweise auf seine Anwesenheit, wie es dieser Tage der Fall ist. Im Süden, tief im schwarzen Reich der Wudu, hat er sich offenbart, Nemekath oder Nemeka, wie er sich heute nennt, und unser Herz frohlockt. Eine große Aufgabe erwartet ihn, die Wilden anzuweisen, den Pfad der Dämonenverehrung zu verlassen und den wahren Glauben zu erlangen. Doch wem, wenn nicht dem wiedergeborenen Propheten, könnte es gelingen, die abtrünnigen Seelen zu retten und in BORons Hallen zu geleiten?«

—aus einer Anmerkung zum Codex Corvinus, 289 v.BF

Ab 479 v.BF verdichten sich die Gerüchte, wonach der von den Wudus ershnte Leichenblasse Prophet Nemeka durch den Dschungel wandert und sich dem Waldmenschenstamm in Kürze offenbaren wird. 35 Götterläufe später tritt ein hagerer Mann mit nachtschwarz glänzendem Haar und blasser, weißer Haut aus der verbotenen Grotte des Visra-Vulkans und gibt sich als Prophet Nemeka zu erkennen. Mit einer einzigen Handbewegung lässt er das Yaq-Hai in einige zweifelnde Blutkrieger einfahren und besteigt die höchste der Schwarzen Pyramiden, wo er sogleich als Machtbeweis einhundert Ska-ven opfert. Das herbeigerufene Triumvirat der Wudu äußert sich skeptisch und trägt Nemeka drei zu vollbringende Aufgaben auf, ehe man ihn als Leichenblassen Propheten anerkennen kann. Trotz dieser scheinbar einvernehmlichen Lösung kommt es später zum Streit, da der Tapam, der den Kinds-körper des obersten Geistersehers besitzt, Nemeka nicht anerkennt. Ein blutiger Zwist entspringt, bei dem viele Wudu ihr Leben lassen und aus dem schlussendlich Nemeka als Sieger hervorgeht. Bis zum endgültigen Untergang der Wudu lenkt nun Nemeka die Geschicke des Stammes.

Für Helden gibt es sowohl die Möglichkeit, für, wie auch gegen Nemeka zu arbeiten. Wer oder was Nemeka genau war, bleibt auch den Helden ein Rätsel, lassen Sie sich jedoch dabei von den oben zitierten Quellen inspirieren.

☛ Für Nemeka: Durch ein altes Ritual stark geschwächt, siecht Nemeka Jahrzehnte im Dschungel vor sich hin, während er auf Heldenhilfe angewiesen ist: Niemand soll sein Versteck finden (mögliche Feinde sind neben den Wudu auch Nekromanten, borongläubige Krieger und tulamidische

Sklavenjäger), gleichzeitig soll ein Weg gefunden werden, ihn von seinem Siechtum zu befreien. Zusammen mit Nemeka müssen die Helden unbemerkt einen Weg ins Innere der verbotenen Grotte des Visras finden und sich der nach Lebenskraft gierenden Wächter erwehren, ist die Grotte doch der einzige Ort, an dem Nemeka 'geheilt' werden kann. In seinem Namen absolvieren die Helden die drei Aufgaben des Triumvirats: den bösen und gerissenen Satuul *Arghanyok* im tiefen Innern der Zitadelle der Geister aus seinem Gefängnis befreien und beherrschen; das Blut einer blasshäutigen Prinzessin Visar opfern; und den Jahrhundert alten Streit zwischen zwei Wudu-Sippen endgültig schlichten. Unterdessen bereitet sich Nemeka, vorausahnend, auf die bevorstehende, Kräftezehrende Auseinandersetzung vor. Wenn die Helden alle drei Aufgaben bestehen, hat Nemeka umso leichteres Spiel, falls sie scheitern, wird ihm und den Helden der blutige Machtkampf einiges abverlangen. Den obersten Schamanen und den Kriegshäuptling lässt Nemeka durch die Helden beseitigen, während er selbst sich des obersten Geistersehers annimmt. Nicht zuletzt dank den Helden herrscht Nemeka fortan und bis zu seinem Ende unangefochten über die Wudu, wofür er die Helden reich belohnt (z.B. mit der Herrschaft über die Städte Mirham und Al'Anfa).

☛ Gegen Nemeka: Bereits die ersten Gerüchte über Nemeka rufen die Boron-Kirche auf den Plan, welche die Helden anheuert, mittels einer Expedition das Dschungelreich der Wudu nach Nemeka zu durchkämmen, in dem man den wiedergekehrten Ketzner Nemekath (siehe das Heft *Schatten über Bosparan*) vermutet. Bis 444 v.BF können Helden ihm zwar nah auf den Fersen sein und einiges über die Wudu in Erfahrung bringen, zu fassen kriegen sie ihn jedoch nicht. Im Namen des Triumvirats begleiten und überwachen Helden die Fortschritte Nemekas bei seinen drei auferlegten Aufgaben und können in Erfahrung bringen, dass Nemeka heimlich einen Anschlag auf das Triumvirat plant. Nun gilt es für die Helden, diesen Anschlag in letzter Sekunde zu vereiteln, so dass Nemeka sich gezwungen sieht, die Maske fallen zu lassen und offen gegen die derzeitigen Machthaber vorzugehen. Diese Tragen den Helden auf, einige wichtige Artefakte dem Zugriff Nemekas zu entziehen und tief im Innern der Zitadelle der Geister zu verstecken. Der blutige, sich über mehrere Tage hinziehende Kampf um die Herrschaft über das Wudu-Reich findet hauptsächlich auf den und um die Schwarzen Pyramiden statt. Für Helden gilt es, Gefangene zu befreien und Unschuldige in Sicherheit zu bringen, sowie den Nemekas Einflüsterungen bereits verfallene oberste Schamane und den Kriegshäuptling auszuschalten. Der oberste Geisterseher fällt zwar durch die Hand Nemekas, sein in ihm innewohnender Tapam kann aber von den Helden gerettet werden. Nun gilt es, ein neues Gefäß für ihn zu finden und dieses gut zu verstecken, damit der Tapam die nächsten Jahrhunderte überdauern und eines Tages Rache an Nemekas Nachkommen nehmen kann.



»Ja, ich weiß, ich selbst traute meinen Ohren kaum, doch so hat es meine ausgesandte Expedition geschildert. Das Leben der Wudu wird von unzähligen verworrenen Gesetzen und Ritualen beherrscht, über deren Einhaltung die Geisterseher wachen. Wer den Flug eines Vogels beobachtet, dessen Augen werden ausgestochen, wer mit seinen Heldentaten prahlt, wird sogleich herausgefordert, in dem primitiven Glauben, dass dessen Heldentaten auf den Sieger übergehen. Tabu nennen sie ihre Verbote, und wer gegen ein solches verstößt, wird mitsamt seiner Familie versklavt oder geopfert. Über die Toten wird nur mit den Toten gesprochen, auserkorene Menschenopfer erkennt man an der schwarzen Gesichtsbemalung, und ihre Krieger fürchten mächtige Magieanwendung. Während rauschender Feiern tanzen sie sich in Ekstase, trinken das Blut ihrer Feinde, kopulieren wild untereinander und ehren ihren finsternen Götzen. Jegliche Musik außer dem wilden Trommelwirbel ist ihnen untersagt, alleine den Schamanen ist es gestattet, Todeslieder anzustimmen, um die Geister zu beruhigen oder zu reizen. Was für Beweise brauchen wir denn noch, um zu erkennen, dass dieses Reich von einem mächtigen Dämon gelenkt wird?«

—aus einer öffentlichen Rede des Darbonius, Gelehrter zu Bosparan, 501 v.BF

Über ihr ganzes Reich verteilt finden sich kleinere und größere Hüttendörfer, die sich äußerlich nur durch die Marterpfähle, Opferaltäre und dem Knochen- und Federschmuck von den Dörfern anderer Waldmenschenstämme unterscheiden. Die beiden eroberten Städte Mirham und Al'Anfa werden ebenfalls von den Wudu bewohnt, wurden aber von tulamidischen und bosparanischen Siedlern errichtet. Da die Wudu keine Steinbauten errichten, leben sie in den zurückgelassenen Häusern der Siedler und bessern diese mit Holz und Lehm aus, den Hauptbaumaterialien ihrer traditionellen Hütten. Der Regenwald und seine Schätze, auf die insbesondere das Diamantene Sultanat ein Auge geworfen hat, werden von den Wudu erbittert verteidigt. Gifte, Kräuter, Gewürze, Früchte, Tiertrophäen jeglicher Art, Jade, Opale und andere Edelsteine besitzen auch für die Wudu einen hohen Stellenwert. Wer immer in ihrem Herrschaftsgebiet jagen möchte, muss sich erst in ihren Augen beweisen, dem Handel sind die Wudu grundsätzlich aber nicht abgeneigt. Jedoch muss eine Sippe erst davon überzeugt werden, dass ein bestimmtes Handelsgut für sie von Interesse sein könnte – keine ungefährliche Aufgabe. Geisterseher und Schamanen beschäftigen sich ebenfalls mit dem Sternenhimmel, eine Wissenschaft, in der die Wudu sehr bewandert sind. Nicht zuletzt an diesem Wissen ist das Großsultanat Elem interessiert, als es seinen Feldzug gegen die Wudu führt. Die Wudu kennen ursprünglich keine Schrift, Nemeka jedoch brachte ihnen eine solche (da er sie offensichtlich für seine Zwecke brauchte) bei.

GLAUBE UND WELTSICHT

»Gurangro sprach immer wieder von Visar, dem blutigen (oder blutenden, ich bin mir nicht sicher) Seelenraben. Als Herr über den Tod und die Nacht führt er sein Seelenheer gegen seine Feinde und ermöglicht den Seelen auf diese Weise, den endgültigen Tod zu sterben.

Visar bildet den Mittelpunkt von Gurangros Glauben, und er erscheint mir als ein gar finsterner Herrscher über den Tod, der unserem Herrn Boron aber in manchen Belangen ähnelt. Verehrt Gurangro vielleicht auf seine blutige Weise den Schweigsamen? (...)

Laut Gurangro wurde Visar seines Tapams, seiner Seele, und seiner fleischlichen Gestalt beraubt. Er und seine Wudu-Geschwister haben die Aufgabe, stellvertretend die Seelen und Geister dieser Welt zu lenken und ihrem Gott Blut zu opfern, um ihm auf diesem Weg einen neuen Leib zu erschaffen. Jede geopfert Seele lässt die Totenarmee Visars und die persönlichen Geisterkrieger, die jedem Wudu beistehen sollen, erstarken. Zum Glück sind die Wudu nur ein kleiner, unbedeutender Waldmenschenstamm, denn ihre Weltsicht ist gefährlich.«

—aus dem Vademecum der Heschint-Geweihten Viviona Djugan Kaij, die Admiral Rateral Sanin III. bei seinen Perlenmeer-Expeditionen begleitete, 802 v.BF

»Sitt'Sar, der Wächter der Seelen, sprach zu uns: "Der Wald gehört euch, die Pyramiden gehören euch, der Baum der Nipakau gehört euch, dies ist der Wille Visars." Dann verließ der kaltblütige Wächter den Wald und wurde nicht mehr wieder gesehen. Und so wurden wir die Wächter der Seelen (...)

Schwarzes-Blut-schwarzer-Geist möchte wissen, was das Tsantsa ist? Der Kopf ist der Sitz des Tapams, und solange er mit seinem Körper vereint, so lange ist der Feind nicht überwunden, solange kann der Tapam nicht zu seinen Ahnen, solange besteht die Möglichkeit, dass ein Satuul den Tapam verführt oder das Yaq-Hai ihn aufrüstet. Nun ist das Tabu gebrochen, meine Seele verloren, das Unheil nimmt seinen Lauf. Doch das Kristallherz ist sicher.«

—der unter dem magischen Bann Fran-Horas' stehende Wudu-Schamane Tonkahepa, 606 v.BF

Einer der wichtigsten Glaubenssätze der Wudu ist, dass ihr rabengestaltiger Gott in jedem Jahr eine bestimmte 'Ernte' von Toten fordert, um seine Heere für den Kampf gegen seine Feinde zu stärken. Wer ihm nun von eigener Hand ein Opfer anbietet, bleibt für ein Jahr verschont, wer – mit den richtigen Ritualen – viele Opfer bringt, kann sich den Segen Visars und dadurch praktisch die Unsterblichkeit verdienen. Tapam (die Seele, die jeder Mensch besitzen soll), Satuul (verdorbene Tapams, Dämonen), Nipakau (in der animistischen Weltsicht der Wudu überall anzutreffenden gute und böse Geister) und Tschumbis (Untote, die als besonders erwählte Krieger Visars gelten) spielen eine wichtige Rolle.

»Blut- und Menschenopfer sind der ritualisierte Dreh- und Angelpunkt der Wudu. Deswegen versinnbildlicht der Wandel dieses Rituals auch die Veränderung, welche die Wudu mit dem Erscheinen Nemekas vollzogen haben. Früher wurden die Opfer sorgfältig ausgewählt und je nachdem, ob man als Blutopfer oder als Tschumbi vorgesehen war, unterschiedlich behandelt. Die einfachen Opfer, die Visar Blut und Seele zuführen sollten, rekrutierten sich aus allen Schichten des Stammes und ihrer Feinde und wurden vor ihrem Opfer in den finsternen Katakomben der Schwarzen Pyrami-



den eingepfercht. Diejenigen aber, die als Tschumbi, also als Untote dem Stamm dienen sollten, zeichnete man mit der Farbe Visars und gönnte ihnen, manchmal über Wochen hinweg, ein luxuriöses und abgeschiedenes Leben in den Palästen Mirhams und Al'Anfas. Die Glücklicheren wurden zu den Schwarzen Pyramiden verschleppt, wo ihr Herz und ihr Gehirn Visar geopfert werden. Wer aber Pech hatte, der hauchte sein Leben in der Zitadelle der Geister aus und niemand weiß, was mit seiner Seele geschah. (...)

Nemeka löste die Unterscheidung auf, denn vor Visar sollen alle gleich sein, auch die Opfer. Seither wissen nicht einmal mehr die Wudu, ob ihr dargebrachtes Opfer tot liegen bleibt oder von Visar als Tschumbi akzeptiert wurde. Nur die auf dem Dunklen Altar, einem mächtigen Artefakt, Geopferten erheben sich als Wesen mit einer lebenden Seele und einem toten Körper – das berichteten mir zumindest meine Späher. Wer weiß, vielleicht ein göttliches Wunder. Eine weitere Möglichkeit der Schamanen ist die Erhebung der Tschumbis durch ein Ritual bei der Zitadelle der Geister, das ebenfalls einen lebenden Körper ohne Seele erschafft. Aber auch die einfachen Zaubersprüche zur Erhebung von Untoten dank Dharguns Wirken ist ihnen bekannt. Aber davon verstehst du ja sowieso nichts.»

—der Hohe Koptha Marwan Ar-Ennum zu einer Leibsklavin, Elem, 251 v.BF

»Das schönste aber ist: Sie kennen das Yaq-Hai, ja, sie vermögen es gar zu rufen und zu kontrollieren. Leider ließ sich nicht in Erfahrung bringen, wie sie dieses Wissen erlangten, Echsenmagie, Fran-Horas, Nemeka? Oder aber ruhte es in der bodenlosen Finsternis der Geisterzitadelle und wurde von den Wudu nur geweckt? Oder gar aus dem Kerker befreit? Und schließlich, was ist das Yaq-Hai? Ein mächtiger Dämon? Eine Erscheinungsform der TGT? Ein mächtiger Zauber? (...)

Gar schrecklich sind die vom Yaq-Hai besessenen Krieger, die sobald der Beherrschungszauber nachläßt, nicht mehr im Stande sind, zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Lautlos, von tödlichem Hass getrieben lauern sie ihren Opfern auf und scheinen eine regelrechte Lust am Töten zu entwickeln. Als Untote müssen sie wohl gelten, und doch ist ihnen mit den herkömmlichen

Mittel nicht beizukommen. Zum Glück kann das Yaq-Hai nur eine begrenzte Zeit in unserer Sphäre wüten und hinterläßt den geschundenen Gastkörper in einem Haufen ekligem Unrats und Schleims. (...)

Die Erkenntnisse führen nicht weit, eingehendere Forschungen sind unverzichtbar. Doch woher das Geld nehmen, um wagemutige Begleiter anzuheuern?«

—Randnotiz zu Wege ohne Namen, Verfasser unbekannt, datiert 420 v.BF

Neben ihren beiden Hauptheiligtümern, der Zitadelle der Geister im Regengebirge und den Schwarzen Pyramiden an den Hängen des Visra-Berges, bei denen der Großteil der Menschenopfer vollzogen wird, kennen die Wudu noch zahlreiche weitere kleinere heilige Orte, die nahe an der Geisterwelt liegen sollen oder an denen sie die Leiber der Geopferten und ihrer balsamierten Verstorbenen in schlichten Gräbern bestatten. Auch der Einsatz von Artefakten ist den Wudu nicht fremd. Während der Herrschaftszeit Nemekas fertigen die Schamanen nekromantische Artefakte an, die Macht über das Yaq-Hai ermöglichen. Die am Visra-Berg auf dem Dunklen Altar Geopferten sind für eine Zeit lang durch keine Waffe mehr zu verletzen, bis Visar entscheidet, dass ihre Zeit auf Dere abgelaufen ist und er sie zu sich ruft. In der Zitadelle der Geister befinden sich steinerne Särge, die dem Liegenden für einige Zeit die Reise ins Totenreich ermöglichen. Von einem echsischen V'Sar-Priester erhielten die Wudu den heiligen Stab der Seelenerkenntnis, dessen Berührung einen kurzen Blick auf vergangene Leben erlauben soll. Der Stab geht jedoch im Verlaufe der Dunklen Zeiten im Dschungel an blasshäutige Helden verloren.

»Erfreue dich, denn du wirst Zeuge einer mächtigen Gabe der Wudu. Im Kristallherz schlummert unerreichte Macht, dein Blut und das Ritual der Wudu werden es mir erlauben, diese Kraft endlich zu nutzen. Vita aeterna mihi erit!«

—Fran-Horas zu einem unglücklichen Kriegsgefangenen, Bosparan, 595 v.BF

DER BLUTENDE KRISTALLSCHÄDEL

Sankan Thar, ein mächtiger Tapasuul, überwirft sich mit Nemeka, als er sich heimlich Zugang zur Zitadelle der Geister im Regengebirge verschafft und so viele böse Geister und Tapam verzehrt, dass sein Kopf sich in einen dunkel schimmernden Kristallschädel verwandelt und die leeren Augenhöhlen sich mit Blut füllen. Über die schier unermesslichen Fähigkeiten der verzehrten, von Hass zerfressenen Geisterseelen verfügend, gelingt es ihm, seinen Häschern zu entkommen. Er lässt sich in den Mysobsümpfen nieder und gründet dort zusammen mit anderen ausgestoßenen Waldmenschen aus allen Stämmen, die dem blutenden Kristallschädel abergläubisch folgten, ein kleines Dorf. Sankan Thar wählt die Lage des Dorfes mit Bedacht: Am Kreuzpunkt mehrerer Kraftlinien, auf den steinernen Ruinen einer längst vergangenen Hochkultur und Nahe

der Geisterwelt. Im Laufe der Zeit errichtet Sankan Thar hier ein düsteres Zentrum des Visar-Kults, das geprägt ist von grausamen Hinrichtungen und Opferungen von hunderten Unschuldigen, um auf der Suche nach Unsterblichkeit und unbegrenzter Macht seinen bodenlosen Hunger nach Geisterseelen zu stillen. Tief in seinem Innern weiß Sankan Thar jedoch, dass er eines Tages für all die verzehrten Geister zur Rechenschaft gezogen werden wird, und so suchte er nach einem Weg, diesen Tag so lange wie möglich hinaus zu zögern.

Die Angehörigen eines verschleppten Opfers bitten die Helden, der Entführung auf den Grund zu gehen. Vielleicht locken aber auch die Gerüchte von einer unheimlichen Stadt tief im Dschungel, welches als Aussenposten des geheimnisumwitterten Wudu-Reiches zahlreiche Schätze beherbergen soll, die Helden in den Süden. Nachforschungen in der kar-



gen Siedlerstadt Brabacia fördern zu Tage, dass einige skrupellose Siedler unerfahrene Neuankömmlinge gegen wertvolle Edelsteine an wortkarge Waldmenschen verkaufen. Es liegt an den Helden, ob sie diese Gruppe infiltrieren oder zerschlagen will, die Spur der Entführten führt aber aus der Stadt tief in den dampfenden Dschungel und die Mückenverseuchten Mysobsümpfen, wo sich die Helden der natürlichen Gefahren erwehren müssen (u.a. ein leibhaftiger Schlinger). Während ihrem Streifzug durch die grüne Wildnis stoßen sie auf ein altes bosparanisches Kastell, das von einigen Pflichtbewussten bosparanischen Legionären gehalten wird, die auf ihre Ablösung warten (und dies seit fünf Götterläufen). Man hält die Helden für die Vorhut eben jener Ablösung. Werden die Helden mitspielen oder die Erwartungen der Legionäre enttäuschen? Schließlich erreichen die Helden die Dschungelstadt des Wudu-Priesters, wo sie Zeuge werden, wie Sankan Thar einen Geist verschlingt. Mit viel Geschick kann es den Helden gelingen, das gesuchte Entführungsoffer aus den Klauen des Wudu-Priesters zu reißen (bzw. einige Schätze zu entwenden). Doch ihnen wird klar, dass sie alleine nichts gegen den

Wudu-Priester und seine Getreuen unternehmen können – sie brauchen Verbündete.

Welche, liegt allein in den Händen der Helden, möglich wären: Andere Waldmenschenstämme, nemekatreue Wudus, Siedler aus Brabacia, die auf Verstärkung wartenden Legionäre aus dem Dschungelkastell oder die soeben in Brabacia eingetroffene Verstärkung (deren Anführer aber erst zu diesem waghalsigen Unternehmen überredet werden muss, lautet sein Befehl doch klar anders).

Die Konfrontation zwischen Sankan Thar und seinen Getreuen auf der einen und den Helden mit ihren Verbündeten auf der anderen Seite eskaliert, als Sankan Thar merkt, dass seine Kultstätte unter dem Ansturm zu fallen droht und er seine gesamten gespeicherten Kräfte freisetzt: Körper vergehen zu Asche, Geister verlieren den Verstand, Blut färbt den Sumpf rot, die Stadt versinkt im Sumpf und die astrale Katastrophe lässt den Ort für kommende Jahrhunderte unpassierbar zurück. Nur ganz wenige überleben die entfesselnden Kräfte Sankan Thars (darunter die Helden) – von Sankan Thar selbst bleibt nur der leblose Körper, der blutende Kristallkopf ist unauffindbar.

DAS ÖSTLICHE REGENGEBIRGE

Das Wudu-Reich erstreckt sich über das gesamte östliche Regengebirge, zeitweise bis zur syllanischen Halbinsel. Dampfender Dschungel, sandige Küstenstreifen und bis zu 6.000 Schritt aufragende Gipfel prägen die Landschaft. Tulamidische und bosparanische Siedler sendeten in der Vergangenheit immer wieder Expeditionen und Siedlerzüge in die grüne Hölle aus, um ihr ihre Schätze abzuringen und das Land in Besitz zu nehmen. Halb verrottete hölzerne Waldfestungen und die beiden von den Wudu eroberten Städte Al'Anfa und Mirham sind die Relikte jener Zeit. Seit die Wudu das Gebiet beherrschen sind diese Siedlungsbemühungen abgeklungen, meist schlägt es nur noch besonders wagemutige (oder gut bezahlte) Streiter in die Gegend, und nur noch einige hartnäckige Siedler, ehemalige bosparanische Legionäre und tulamidische Sklavenjäger behausen die wenigen gut erhaltenen Garnisonen und bieten den Wudu die Stirn.

DIE SCHWARZEN PYRAMIDEN VOM VISRA

Herzstück und geistiges Zentrum des Wudu-Reiches ist der Vulkan Visra, der inmitten von tiefhängender Nebel liegt und an dessen Flanken sich eine Vielzahl von Pyramiden aus schwarzem Stein schmiegen. Trotz seiner geringen Höhe von 1.500 Schritt überragt der Vulkan das übrige Küstenland. Sein kristalliner Obsidian, mattschwarzer Basalt und die zu Erde gewordene Asche haben die gesamte Küste geformt. Dohlen und Fledermäuse tanzen durch wehende Nebelschleier, und bisweilen brausen Feuergeister und Schlackenwirrlinge aus alten Vulkanschlotten hervor.

»XI. Tag: Seit Tagen schon behandeln sie uns wie Fürsten und lassen es uns an nichts fehlen. Sicher, wir waren Gefangene, doch entgegen aller Märchen haben sie uns weder bei lebendigem Leibe verspeist noch Geister auf den Hals gehetzt. Ich verstehe ihre Sprache zwar nicht so gut, doch ich vermute, dass sie uns für Tschumbis, eine Art erwählte Krieger ihres fremden Gottes, halten.

XII. Tag: Etwas Besseres hätte uns nicht passieren können: Ich habe gehört, dass sie uns in ihre heilige Stadt führen werden. Direkt zu ihren unermesslichen Schätzen – so einfach hätte ich es mir nie ausgemalt, das Ziel unseres Vorhabens zu erreichen. Uns wird wohl ein feierlicher Empfang bevorstehen, von Kopf bis Fuß wurden wir mit schwarzen und roten Symbolen gezeichnet und das Festmahl fiel noch üppiger aus als sonst.

XIII. Tag: Sie haben Ogman kaltherzig ermordet und ihr wahres Gesicht offenbart! (...) In einem langen, schweigsamen Zug führten sie uns durch den Wald. Je näher wir dem dunklen Gebirge kamen, desto stärker schwollen die Trommelgeräusche und Todesschreie an. Und dann eröffnete sich mir das Bild des Schreckens: Zwischen den bewaldeten Ausläufern des Vulkans erhoben sich unzählige eckige Bauten aus dunklem Gestein von wenigen Schritt Höhe, die an allen vier Seiten grob behauene Stufen aufwiesen und von einem flachen Dach gekrönt wurden. Zwischen den unzähligen kleinen Pyramiden erhoben sich zwölf wuchtige, sicherlich über 50 Schritt hohe Pyramiden mit kleineren Plattformen und Bauten. Und wohin ich auch blickte, überall waren diese Wudu, Krieger, Greise, Frauen und Kinder, die uns teilnahmslos beäugten, ehe sie ihrem grausamen Tagwerk nachgingen (...)

Ohne Erbarmen ließen sie uns die blutigen Treppen hochsteigen, vorbei an leblosen, grässlich entstellten Körpern und fein säuberlich aufgehäuften Totenschädeln und Knochen. Auf der Spitze erwarteten sie uns bereits, Krieger und Schamanen, wie wir sie be-



reits kannten. Sie zündeten die Feuerschalen an, gingen durch unsere Reihen und packten Ogman. Sein Flehen und Schreien werde ich nie vergessen. Sie drückten ihn auf den blutverschmierten Obsidianblock. (...) Ich sollte wohl der Nächste sein, doch da erblickte ich ein Blinken am Fuße des Tempels. Rettung nahte. (...)»

—aus dem gefundenen Bericht einer im Wudu-Reich verschollenen bosparanischen Expedition, um 460 v.BF

Die kleineren Bauten dienen vornehmlich als Behausungen oder Grabstätten, während im Verlaufe der Geschichte der Wudu mehrere tausend Unglückliche auf den zwölf großen Pyramiden zu Tode gemartert und Visar geopfert werden. Bereits vor den Wudu opferten hier die Ssrkhrsechim und nach ihnen der Achaz-Stamm der Ssitt'Sar. Auf Geheiß Nemekas hin verfolgen und erweitern die Wudu mit Hilfe von Untoten einige natürliche Magmakanaäle, ohne genau zu wissen, nach was der Leichenblasse Prophet genau sucht.

Nur von einigen auserwählten Geistersehern und Schamanen darf die heilige Grotte am Visra-Berg unweit der Pyramiden betreten werden. Dort hüten sie ein Geheimnis Visars, dessen Wesen ihnen selbst verschlossen bleibt. Gefangen in den Stollen wird ihnen ein ewiges Leben zwischen den Schatten geschenkt, nicht tot, aber auch nicht lebendig, genährt durch das Sikaryan, das die Gläubigen bei ihren Opferzeremonien

vergießen. Für die Sippen der Erwählten bedeutet der Gang in die Dunkelheit eine große Ehre, da auch sie geistig an die Wächter gebunden bleiben und diejenigen, die stark genug sind, ihnen nachfolgen, während die übrigen dahinwelken, bis der dunkle Gott sie zu sich ruft.

DIE ZITADELLE DER GEISTER

»Dies ist die Heimstatt der Toten auf Dere und das Tor der Verstorbenen auf ihrem Weg in die Vierte Sphäre. Am Weltenpuls gelegen, mag hier der Geschulte Geister mit einem Wort rufen und mit einer Handbewegung beherrschen. Nicht alle Geister vermögen gleichzeitig die Pforte und ihre Wächter zu passieren, und ihr Klagen, Heulen und Kichern erfüllt die Zitadelle, deren Spitze sich im Diesseits und deren Fundament sich im Jenseits befindet, mit einer ohrenbetäubenden Kakophonie. Es giert den Geistern nach Blut, sie beneiden die Lebenden und trachten danach, in sie einzufahren und noch einmal die Freuden des Lebens zu genießen. Nur wer die richtigen Rituale kennt, vermag die Zitadelle zu betreten und ihre Geheimnisse zu ergründen. Die Totenwächter bewachen die Pforte, hindern die Geister daran, ungeprüft in die Totenhalle durchzubrechen und achten, dass die heulende Finsternis nicht durch die Ritzen der Zitadelle entweicht. Die Rituale aber werden von den Zitadellenwächtern eifersüchtig gehütet, und wo einst Geschuppte Wache hielten, ist über die heutigen Behüter



nichts bekannt. Wer aber weder Wächter des Tors noch Behüter der Zitadelle ist und trotzdem danach trachtet, die Pforte zu beherrschen, den erwarten Tod, Untod und das Yaq-Hai.»

—Wege ohne Namen, Pforten des Grauens, Abschrift aus Brabacia, Yarum-Horas-Zeit, Übersetzung aus dem Zelemja

»Entgegen meiner Annahme bewohnen die Wudu ihre Festung im Regengebirge gar nicht und trachten auch nicht danach, von hier aus ihre Machtansprüche auf den restlichen Teil Südaventuriens auszuweiten. Nach allem, was mir meine Späher berichteten, können wir davon ausgehen, dass es sich bei der Festung um nichts geringeres als die legendäre Zitadelle der Geister handelt, die im gleichen Atemzug mit der Zitadelle der Elemente und der Zitadelle der Dämonen genannt werden muss. Unglaublich! (...)

Langsam erhärten sich meine Hypothesen:

Primo: Das Yaq-Hai hat seinen Ursprung in den Tiefen der Geisterzitadelle. Da die Zitadelle als Hort der Geister gelten muss, in dem Dämonen kaum Macht haben dürften, ist wahrscheinlich, dass das Yaq-Hai gar keinen dämonischen Ursprung besitzt, sondern dass es sich um besonders grausame Geister handelt. Andererseits deuten unsere bisherigen Forschungsergebnisse alle auf eine dämonische Natur des Yaq-Hais hin.

Secundo: Die Lebenskraft der von den Wudu auf den Altären ihrer schwarzen Pyramiden Geopferten soll die Macht der Pfortenwächter stärken. Heißt das umgekehrt, dass ihre Macht schwindet? Und weshalb braucht es Pfortenwächter und Zitadellenwächter, gerade wenn man bedenkt, dass über die Natur der Ersteren noch nichts herauszufinden war?

Tertio: Ihr momentaner Anführer Nemeka (weshalb dieser Name, der dem geschmähten Nemekath so gleicht?) ist fast häufiger bei der Zitadelle anzutreffen als anderswo in seinem großen Reich. Er will die alten Pfortenwächter überwinden und selbst Herr der Zitadelle und der Pforte werden. Nur wieso?

Leider lassen sich all meine Hypothesen nur verifizieren, wenn meine Späher sich einen Zugang zur Zitadelle verschaffen können. Das wird mich wohl einiges kosten.»

—Randnotiz zu Wege ohne Namen, Pforten des Grauens, Verfasser unbekannt, 415 v.BF

Die bizarren, zackigen, mehrere hundert Schritt in den Himmel ragenden Gebilde aus grau-schwarzem Gestein heben sich wie ein gigantischer Fremdkörper von ihrer Umgebung ab. Tatsächlich ist dies nur der sichtbare kleine Teil der Zitadelle, befindet sich doch der Großteil tief im Erdinnern, in einem Irrgarten aus katakombenartigen Gangsystemen, schummrigen Mumienhöhlen, schwindelerregend tiefen Spalten voller Gebeine und Tropfsteingefängnissen böser und verdorbener Geister. Der Gestank nach Asche, Blut und Verwesung raubt den Atem, hohle Stimmen, leises Wispern und grausames Gelächter erfüllen die Luft, und die konzentrierte Ansammlung an Geisterwesen erzeugt ein tödlich-bedrückendes Gefühl. Selbst die Wudu wissen: Dies ist kein Ort für Lebewesen, und so wagen sie selbst sich nicht zu tief in die Zitadelle hinein. Denn in den tiefsten Tiefen der Zitadelle öffnet sich eine Pfor-

te direkt in die Vierte Sphäre, streng bewacht von Dienern der Totengötter.

Jeweils einige Dutzend Wudu werden für einen Zeitraum von gut einem Jahr ins Regengebirge geschickt, wo sie die Wache der Zitadelle der Geister stellen: Sie bekämpfen Eindringlinge (vornehmlich aus den nördlichen Gefilden, da für die meisten Waldmenschenstämme die Zitadelle eine Tabu-Zone ist), bewahren die Rituale, die das Betreten der Zitadelle ermöglichen, initiieren angehende Schamanen, suchen Kontakt zu den Ahnen und beschwichtigen die aufgebrachten Geister, lassen Geister in sich einfahren (nur die Geisterseher), horten in den zahlreichen Höhlen Gefäße mit darin eingesperrten Satulen und opfern Gefangene, deren Seele sie vom Körper trennen und diesen zum Tschumbi erheben. Die Wächter selbst überleben das Jahr nur selten und wenn, so werden sie von ihrer Sippe verstoßen, da Visar anscheinend nicht gewillt ist, den Betroffenen zu sich zu rufen.

Nach der Zerschlagung des Wudu-Reiches nistet sich das *Konzil der Geister*, die vermutlich finsterste Akademie, die Aventurien je gekannt hat, in den Gemäuern der Zitadelle ein.

MIRHAM UND AL'ANFA

Einwohner: 1.000

Herrschaft: Der oberste Blutkrieger

Tempel: Verschiedene Tempel und Schreine alttulamidischer Gottheiten, alle von den Wudu zerstört oder entweiht

Besonderheiten: zerfallende Paläste tulamidischer Potentaten und bosparanische Villen, Dornenwall von Mirham

Das reiche Emirat Mirham mit seiner gleichnamigen Hauptstadt und dem von einem Wesir regierten Al'Anfa begründete mit seinen Tributen an Seide, Edelsteinen, Sklaven und Edelhölzern einst den märchenhaften Reichtum des Sultanats Elem. Der Großteil der tulamidischen Siedler wurde im Zuge der 'Khunchomer Korrespondenz' von den Bosparanern vertrieben, so dass es für die Wudu ein Leichtes war, die beiden Städte 640 v.BF zu erobern.

Mirham am östlichen Abhang des Regengebirges am Fluss Chamir ist von einer rauen und kriegerischen Stimmung geprägt, da hier die meisten Blutkrieger mit ihren Familien und Sippen leben, und nur selten verirren sich Fremde in die Stadt, doch es heißt, wer den obersten Blutkrieger und Herrscher der Stadt zu beeindrucken weiß, dem blüht nicht zwangsläufig der Opferaltar. Der riesige Dornenwall, den die Schamanen um die Stadt gezogen haben, erstickt jeden Versuch einer Rückeroberung im Keim (bis der Großsultan von Elem den Wall mit einer List, die ihm ein Fremder zuflüstert, überwindet). Nicht einmal den Elemiten gelingt es, den *Knochenmann* des letzten Emirs, einen Golem aus Gebeinen, zu zerstören, doch immerhin finden sie einen Weg, ihn ruhig zu stellen.



Während der Besetzung haufen die Wudu in den kunstvollen Palästen und Villen der vertriebenen Siedler und inmitten gehorteter Schätzen, die bei der Rückeroberung der Stadt 250 v.BF durch das Großsultanat aber nicht gefunden werden können. Die Aussicht auf den Fund dieses verlorenen Schatzes lockt zahlreiche wagemutige Questadores in den Dschungel Mirhams.

Das am Fluss Hanfla gelegene Al'Anfa beherbergt ebenfalls eine große Anzahl Wudu, doch hier sind Sklaven und Verschleppte alltäglich; die zukünftigen Opfer Visars werden in

Al'Anfa festgehalten, ehe sie zu den Schwarzen Pyramiden am Vulkan Visra oder der Zitadelle der Geister verschleppt werden. Nicht wenige verzweifelte Angehörige zahlen gutes Gold, um Verschleppte aus den Fängen der Wudu befreien zu lassen. Doch so mancher Beauftragte verliert in Al'Anfa und Umgebung seinen Verstand, sein Leben oder seine Seele.

Al'Anfa und Mirham werden im Verlauf der Dunklen Zeiten gegen 250 v.BF vom Großsultanat Elem zurückerobert. Eine Übersicht über die beiden Städte ab diesem Zeitpunkt finden Sie auf Seite 104.

Ein Held aus dem östlichen Regengebirge

Ein Wudu-Held ist wild, todessehnsüchtig und fremdartig. Nur mit viel Fingerspitzengefühl lässt er sich, am besten im Rahmen einer Südkampagne, in eine Heldengruppe einführen. Gerade ehemalige Wächter der Zitadelle der Geister, die ihre Zeit bei der Zitadelle überlebten und von ihrer Sippe verstoßen wurden, bieten sich dafür an oder Schamanen und Geisterseher, die von einem Ahnengeist angetrieben werden. Ebenfalls denkbar sind von Nemeka vertriebene Wudu, die nun einen neuen Platz in der Welt finden müssen.

Ob ihrer archaischen, mystifizierten und blutigen Verehrungsform Visars finden sich die Wudu die meiste Zeit

aber wohl auf der Gegenseite der Helden. Das Wudu-Reich bietet Helden viele Möglichkeiten, schließlich stammt ein Großteil der Erkenntnisse über die Wudu von Berichten, die furchtlose Helden verfassten. Es gilt, verschleppte Opfer zu befreien, Geister verstorbener Freunde die letzte Ruhe zu ermöglichen, mit den übrig gebliebenen Siedlern und Legionären den Widerstand zu organisieren, die Künste und Riten der Wudu zu erforschen und zu entschlüsseln, Artefakte zu bergen oder zerstören, sich aus der Gefangenschaft zu befreien, auf den Spuren Fran-Horas' zu wandeln, Nemekas Pläne zu vereiteln oder ihn dabei zu unterstützen und natürlich im Namen Elems den Untergang der Wudu vorzubereiten.

FERNE INSELN UND FREMDE KÜSTEN

Nur wenig ist den Aventuriern der großen Reiche von den Eilanden südlich und östlich des Kontinents bekannt. Doch gerade das Unbekannte und die Hoffnung auf Reichtum locken immer wieder Wagemutige auf See, um die fernen Inseln zu erkunden.

MARUSTAN

»Die Insel Marustan ist die Wurzel allen Übels. Sie ist die Heimat der siebenmal verfluchten Echsen. Kein Mensch darf Marustan je betreten, so hat es der Sheik al'Sheik Bastrabun bestimmt. Und solange kein Mensch die Insel betritt, kann auch keine Echsenbrut von dort jemals das Festland betreten. Doch wehe, jemand bricht den Zauber. Dann werden sie über uns herfallen und unser Volk vernichten, denn nun haben wir keinen Sheik al'Sheik mehr, der sie bannen kann.«

—Erzählung in den Gassen Khunchoms

»Sechsmal verflucht ist Marustan. Einmal verflucht durch die Insel selbst, denn sie war stets ein Hort von Übel und Bösem, verlassen von den Göttern. Zweimal durch die Echsen, die dort leben, seit der mächtige Bastrabun ibn Rashtul sie dorthin vertrieben hat. Allein ihr kaltes Wesen zwingt der Insel das Böse auf. Dreimal verflucht durch den Bann des vielfach gepriesenen Bastrabun ibn Rashtuls, der die Insel vom Festland trennt und den kein

sterbliches Wesen je brechen kann. Der Bann schützt uns vor den Gefahren Marustans, aber er bindet sie auch an die Insel, so dass sich dort alles sammelt, was Unglück bringt. Viermal verflucht ist Marustan durch den Widerstreit von as-Sefaloth und at-Tsatvarya, die den Wäldern Zähne und den Tieren Giftfüge geben. Fünfmal durch die Geister jener Fehlgeleiteten, die das Bannland betraten und zu ewiger Wacht verdammt sind. Sechsmal verflucht schließlich durch den Spruch der Götter selbst, denn jeden Tag flieht die Sonne aufs Neue aus dem Bannland.«

—Bannspruch aus der Ägide des Diamantenen Sultans Hailif ibn Sinheddi (585 bis 560 v.BF)

»Doch Bastrabun schloss einen Handel mit den Echsen von Yash'Hualay. Sie mussten ihre Stadt verlassen, aber der Sheik al'Sheik wies den Unwesen die Insel Marustan als neue Heimat zu und gewährte ihnen freie Abreise. Der sterngeleitete Herrscher sorgte außerdem dafür, dass kein Mensch jemals die Insel betreten werde und so der Friede gewahrt bleibe. Es war nicht nur im Sinne Bastrabuns, die Echsen zu verbannen, er wollte auch dafür Sorge tragen, dass die Menschen sich nicht der Insel näherten, denn sie war gefährlich für die Kinder Zulhamids und Zulhamins. Inmitten der Insel liegt nämlich der Hort der unermesslichen Freude und dieser strahlt über das ganze Eiland. Die Freude ist so groß, dass weder Herz noch Seele eines Menschen sie ertragen kann und nur das kalte Herz einer Echse davon unberührt bleibt. Das Herz



eines Menschen würde platzen vor Verzückung und die Seele hinaufsteigen in die Gefilde der Götter. Doch ist der Moment der vollkommenen Verzückung es nicht vielleicht wert, dabei seinen letzten Atemzug zu tätigen und als Lohn im ewigen Paradies auf immer von diesem Erlebnis zu zehren?»

—Erzählung am Hofe des Diamantenen Sultans
Sheranbil V. al'Shahr, um 500 v.BF

»Wir sind nun seit einigen Tagen auf der Insel. Ich bin mir sehr sicher, dass dies auch die Stelle ist, an der die Expedition des Magiermoguls auf Marustan gelandet ist. Nachdem das Lager befestigt ist, werde ich versuchen, Kontakt mit den Echsenmenschen herzustellen. [...]

Es gibt bisher keine Spur von intelligenten Wesen. Nur Ungeziefer und Raubtiere. Vier Sklaven sind schon durch Giftschlangen oder Insekten gestorben. Wir werden dennoch ins Innere der Insel vorstoßen. Ein Teil der Mannschaft bleibt zurück und bewacht das Schiff. [...]

Eine Woche lang kämpfen wir nun durch diesen verfluchten Dschungel und haben noch nicht den geringsten Hinweis auf die Echsen aus Yash'Hualay gefunden. Entweder ist die ganze Kultur untergegangen oder sie haben sich gut versteckt. Der Mogul schrieb, dass seine Expedition Hinweise auf eine alte Echsenstadt gefunden habe, die das große Wissen der alten Echsen bewahren soll. Diese ist nun unser Ziel. [...]

O du ewiglich verfluchte Insel, was hast Du nur mit uns gemacht? Immer tiefer stießen wir vor, auf der Suche nach den Echsen. Wir liefen in unser Verderben. Die Wütechsen, sie griffen uns unvermittelt an, nur Nabukad, Dschaxes und Elam konnten mit mir entkommen. Wir liefen, als sei der Große Schwarm hinter uns her. Einen großen Schwarm hat es hier tatsächlich, überall krabbelt es, summt es, und die Echsen – sie sind da, sie waren die ganze Zeit in unserer Nähe, doch sie wollten nicht gesehen werden. Mögen die Winde uns gnädig sein und uns schnell an die vertrauten Gestade bringen. Ich Nichtswürdiger, was wagte ich, die Worte des vielfach gepriesenen Bastrabun anzuzweifeln. Diese Insel ist ein Grab, ein riesiges, von Maden wimmelndes Grab, nicht einmal der Untergang Zhamorras kann so schlimm gewesen sein!»

—aus dem Tagebuch des Entdeckers Chadim al'Alam,
um 350 v.BF

»Tzirtassach Tkartr ist ein Teil von Zsaahs Eierschale und damit ein Quell von Leben. Auf sie setzte die Ewig Junge ihre Kreaturen, von denen sie im Laufe ihrer vielen Häutungen bereits zahlreiche erschaffen hat. Doch mit der Zeit stellte sie fest, dass die Insel zu klein für all ihre Geschöpfe wurde. Also erschuf sie immer kleinere Wesen, so dass noch viel mehr von ihnen auf Zsaahs Eierschale Platz finden können. Und so erfreut es uns, dass wir auch in diesen Zeiten noch auf Kreaturen treffen, die von der Ewig Jungen erst kürzlich geschaffen worden sind.»

—Erzählung der Achaz auf Marustan

»Kr'Thon'Chhs Segen liegt auf der Insel. Jeder von euch kann sich mit jedem Wesen hier messen und dabei nicht sicher sein, ob er überlebt.»

—Kr'Ssf'Zhk, gefürchteter Kampfmeister der Leviatanim

Marustan, die größte Insel Aventuriens, wird von den Seefahrern der Tulamiden gemieden. Sie ist Heimat der Echsen, die vom Volkshelden Bastrabun ibn Rashtul aus Yash'Hualay vertrieben worden waren und sich über das Meer nach Marustan flüchteten. Bastrabun verhängte den Bannfluch über die Insel, auf dass niemand dorthin segele und den Echsenwesen die Überfahrt zurück ermögliche. Bis in die heutigen Zeiten fürchten sich Seeleute und Fischer vor den Gewässern des 'Bannlandes' Marustan.

Schon vor der Verbannung lebten echsische Völker auf Marustan, gründeten Städte und bauten ihren Göttern eindrucksvolle Tempel. Doch auch auf der abgeschiedenen Insel ließ sich der Niedergang der Echsen nicht aufhalten, wenn auch immerhin ein wenig verzögert. Dennoch gibt es nur noch eine Handvoll Orte, an denen die alte Hochzivilisation in vollem Maße besteht, der Dschungel verschlingt Bauwerke und Städte, so dass etliche Siedlungen aufgegeben werden mussten.

Die Völker Marustans heißen Achaz, Krakonier, Marus, Leviatanim und Ssrkhrsechim. Während man die Krakonier vor allem auf der Ostseite Marustans findet (auf die sich höchstens mal ein Rakshazastan-Fahrer verirrt), leben die Marus vorwiegend an den Flüssen und Seen im Inneren der Insel. Die Achaz als das zahlenmäßig größte Volk trifft man überall im Dschungel, ihre Dörfer sind jedoch gut getarnt. Leviatanim und Ssrkhrsechim gibt es nicht mehr in großer Zahl. Die Leviatanim kann man auf dem Kampfplatz *Shr'tr'sz'rrim* ('Pfad, die Wut zu schmecken') antreffen, wo sie den Stärksten und Mächtigsten im Wettkampf suchen. Die Küste ist bis auf wenige von Achaz oder Krakoniern bewohnte Fischerdörfer, vollkommen unbewohnt. Einige wagemutige Piraten und Schmuggler nutzen die geschützten Buchten als Versteck – in den Dschungel wagen auch sie sich meist nicht. Die legendäre Echsenstadt *Akrabaal*, in der die letzten Geheimnisse der Echsen von Yash'Hualay aufbewahrt werden, wird durch 11 verzauberte Siegel vor der Entdeckung geschützt, nicht mal allen Echsenwesen ist ihre Existenz bekannt.

Auf Jandraskan, einer der kleinen Inseln südwestlich von Marustan, haben vor langer Zeit die Shintr ihrem Gott Pprsss ein Heiligtum errichtet. In den Dunklen Zeiten wird dieser Ort gelegentlich von Leviatanim und Achaz besucht – und Gerüchte dringen über Schiffbrüchige bis nach Khunchom und Elem. Die hingegen Krakonier hüten den Friedhof der Seeschlangen, ein großes Gebeinfeld mit Meeresgrotte auf der Ostseite Marustans.

Den Riesen *Ishyatralin* fürchten sogar die Echsen der Insel. Er betrauert den Tod seiner Mutter *Chalwen*, die durch Drachennacht ums Leben kam und sucht auf Marustan nach drachischen Hinterlassenschaften, um sie zu zerstören. Mit einem über 50 Schritt großen Riesenlindwurm im Süden der Insel liegt er in ewiger Fehde und tötet dessen Nachkommen.

Neben den intelligenten Lebewesen auf Marustan gibt es im Dschungel eine Unmenge an giftigen Insekten, Fröschen, Schlangen und anderem Kleingetier, das eine Gefahr für Menschen und Tiere darstellt – ganz zu schweigen von todbrin-



genden Pflanzen, die heimtückisch Gift absondern oder sich von gefangenen Lebewesen ernähren. Während der Dunklen Zeiten existieren auf Marustan noch einige Populationen größerer Raubtiere, die von den kriegerischen Leviatanim gejagt werden. Aber auch Häscher des Diamantenen Sultans oder des Großsultans von Elem werden auf die verfluchte Insel geschickt, um diese seltenen Tiere für die Menagerie zu fangen.

Css'Kr Vrehhg

Die Echsennennen dieses sechsbeinige Raubtier 'feuriger Warmblüter', da es sehr agil ist und eine hohe Körpertemperatur besitzt. Sein Fell ist bräunlichgrau gefleckt. Die Kreatur ist etwas größer als ein Schattenlöwe und besitzt eine äußerst flexible Wirbelsäule. Sie stellt sich im Kampf auf die vier Hinterbeine und attackiert mit dem vorderen Beinpaar sowie dem Maul.

INI 14+1W6 PA 13 LeP 40 RS 2 WS 8

Prankenheiß*: DK HN AT 14 TP 1W6+4

Biss*: DK HN AT 14/18** TP 2W6+1**

GS 13 AuP 40 MR 2/8 GW 13

Beute: 90 Rationen Fleisch, Fell (Luxustrophäe, bis zu 40 Areal)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Dschungel), Hinterhalt (8), Sprungangriff (11) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (zwei Pranken) / Umklammern, 2 AT/KR

* Das Css'Kr Vrehhg attackiert stets dasselbe Ziel mit Pranke und Maul. Im Falle einer Glücklichen Attacke, benutzt es beide Vorderpranken und hält das Opfer darin gefangen, um es totzubeißen.

** Nach einer Glücklichen Attacke wird das umschlungene Ziel mit gezielten Bissen gegen den Hals attackiert. Die AT steigt um 4 Punkte und gegen den Schaden hilft nur Kopfpanzerung.

Himmelsreißer

Ein großer, geierartiger Vogel mit widerstandsfähigem Brustgefieder, das als Panzer wirkt. Er attackiert seine Beute, verkrallt sich und hackt wiederholt mit seinem Schnabel Fleischstücke aus dem noch lebenden Opfer – und verfolgt es in der Erwartung, dass es an seinen Wunden stirbt.

INI 8+1W6 PA 6/6* LeP 20 RS 3 WS 7

Klauen**: DK H AT 14 TP 1W6+1

Schnabel***: DK H AT 9/15* TP 1W6+4

GS 1/18* AuP 100 MR 3/4 GW 8

Beute: 4 Rationen Fleisch (ungenießbar), Klauen (Trophäe, 2 Areal pro Fuß)

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff/Verkrallen, Gelände (Gebirge)

* Werte am Boden / im Flug

** Der Himmelsreißer attackiert im Anflug gezielt mit den Klauen, um sich für ein, zwei Kampfrunden an seiner Beute festzukrallen und sie mit dem Schnabel zu attackieren. Er flieht davon, sobald er einen Treffer erleidet oder eine Wunde verursacht hat (siehe ***)

*** Mit dem Schnabel attackiert er bei aufrecht gehenden Wesen Kopf, Hals sowie Brust oder Rücken, bei Vierbeinern Rücken, Nacken und Kopf. Sobald er eine Wunde verursacht hat (und ein Stück Fleisch herausgerissen) flieht er davon.

Einige mutige Seefahrer haben die Reichtümer der Insel entdeckt und ignorieren alle Verbote, um Pflanzen wie die Horusche, Yagannüsse oder Rauschgurken ins Sultanat zu verschiffen. Besonders skrupellose Händler betreiben auf der Banninsel sogar Steinbrüche zur Alabaster-Gewinnung oder lassen Sklaven nach dem magischen Erz Endurium graben.

Wie es auf Marustan tatsächlich aussieht, ist den meisten Einwohnern Aventuriens jedoch nicht bekannt. Die Tulamiden fürchten sich vor dem Bannland, erzählen Schauermärchen und nur einige wenige haben sich bereits einmal dorthin gewagt. Im Bosparanischen Reich basiert die Kenntnis auf uralten Berichten der Perlenmeer-Expedition *Admiral Sanins III.* (etwa 800 v.BF) und den Erzählungen der Tulamiden. Im Umfeld echsischer Kulte – wie es sie in Elem oder auch Khunchom gibt – gilt Marustan als Land der Freuden, als Insel der Verheißung, dabei fabulieren sich die Zirkelmitglieder bisweilen einen hanebüchernen Unsinn zusammen.

Marustan im Spiel

Marustan, das ist die verfluchte Insel, die unbekannte Insel, die feindselige Insel. Die allermeisten Menschen würden lieber sterben, als dorthin zu segeln und vermutlich dann dort zu sterben. Doch die Schauergeschichten und Märchen entfachen auch die Neugier nach dem Reiz des Verbotenen.

Marustan verfügt über eine einzigartige Tier- und Pflanzenwelt, die jedem Alchimisten eine wahre Freude ist. Doch auch Spinner, Kultisten und Echsensfreunde – wie etwa Sultan Sheranbil V. al'Shahr (509–415 v.BF), der sein Leben mittels Echsensmagie verlängert – haben gute Gründe, sich auf der Insel umzusehen und ihr die Geheimnisse zu entlocken.

Doch Marustan ist gefährlich, die meisten Expeditionen finden im unwegsamen Dschungel ein jähes Ende, zerstochen und fieberkrank durch Mückenschwärme, stets in Furcht vor giftigem Getier und Gestrüpp, aufgerieben von Marus und Leviatanim.

Mögliche Ziele für Erkundungen sind:

- ☞ die verborgene Stadt *Akrabaal* aufzusuchen und ihre echsischen Relikte zu stehlen.
- ☞ der Existenz eines *Pprss-Heiligtums* nachzuspüren und seinen Standort (auf Jandraskan) zu ermitteln.
- ☞ das *Gal'k'zuul-Unheiligtum* der Krakonier zu finden und dem düsteren Kult ein (nur zwischenzeitiges) Ende zu setzen.
- ☞ das legendäre *Schlangennest* (Borbarads zweite Schwarze Feste) zu finden.
- ☞ das Geheimnis um die Heilkraft des *Talued-Quellwassers* enträtseln.
- ☞ den *Schatzhort des Tuzakwurms* oder eines seiner Nachkommen zu plündern.



DIE INSELN IM FEUERMEER

»Der Schwager meiner Schwester, der war als Seefahrer auf einer der Zedrakken bis Al'Toum unterwegs, und er hat mir mal berichtet, wie das Feuermeer aussieht. Schon um Al'Toum herum ist das Wasser deutlich wärmer als hier im Hafen, aber wenn man dann erstmal noch weiter Richtung Osten fährt wird es noch viel wärmer. An manchen Stellen kocht es regelrecht und brodelt wie im Teekessel, und dann ist es sogar so heiß, dass Flammen auf dem Wasser tanzen und ein Schiff, das trotzdem hindurchfährt, brennend untergeht. Da wird jeder auch gleich gut durchgekocht, wenn er ins Wasser fällt. Die Fische schwimmen fertig und gar an der Oberfläche, man muss sie nur noch herausfischen. Aber das ist noch lange nicht alles! Nahe der wenigen Inseln dort, da regnet es Feuer statt Wasser. Da wirst du also von oben und unten gegrillt!«

—Seemannsgarn aus dem Hafen von Khunchom

»Trotz furchtsamer Proteste der Mannschaft, noch weiter ins Feuermeer vorzudringen, haben wir eine der südlichen Inseln angesteuert. Wir schafften all das Gold und die Edelsteine von Bord und versteckten sie gut. Die Segel sind eingeholt, der Mast gesenkt, wir machen uns bereit, wenn die Verfolger kommen. Selbst wenn sie uns wirklich entdecken sollten – die Schätze werden sie niemals finden, nicht mal mit Hilfe ihrer unseligen Zauberer! Die Emerald-Augen haben einen ganz besonderen Platz gefunden, da bin ich schon ein bisschen stolz!

Nachtrag: Djadir zeigte mir seltsame Spuren. Ob diese Insel vielleicht Bewohner hat?«

—letzter Eintrag im Logbuch der elemitischen Piraten-Thalukke Drachenlotos, versteckt auf einer Insel im Feuermeer, 427 v.BF

»Und die Zeit war reif, dass die Schuppe-Blut-kalt für ihre Taten bezahlen mussten. Es war an Roarumu Nipakau-Herz-in-Flammen, alle Kasam'Utulu in ihrer gerechten Rache anzuführen, und Roarumu Nipakau-Herz-in-Flammen war gesegnet von den Geistern, ihm gehorchten sogar Sonne und Sterne. Ihm folgten die Kämpfer unseres Volkes bis zu Kral-Stein-Dunkelheit jener Die-mit-gespaltener-Zunge-reden. Dieser aber war aus den goldenen Strahlen von Obaran-an-Himmel erbaut, und die Geschuppten hatten Licht-Nacht-Himmel geraubt, um ihre Kraft gegen unser Volk zu wenden. Doch Roarumu Nipakau-Herz-in-Flammen rief Obaran-an-Himmel und er befahl den Strahlen der Kraft, so dass Kral-Stein-Dunkelheit in unendlich viele Stücke zerbrach. Die Geschuppten flohen und versteckten sich. Da befahl Roarumu Nipakau-Herz-in-Flammen den Licht-Nacht-Himmel, noch heller zu leuchten, und sie verrieten die Verstecke der Die-mit-gespaltener-Zunge-reden. Da war es unseren Kriegern ein leichtes, Rache zu üben.

Nach dem Sieg über Die-mit-gespaltener-Zunge-reden hieß Roarumu Nipakau-Herz-in-Flammen die Bruchstücke der Stadt und die gestohlenen Licht-Nacht-Himmel zu sammeln. Er verbannte die Reste der ehemaligen Pracht in die Tiefen der Erde, so dass Die-mit-gespaltener-Zunge-reden niemals mehr Macht über sie haben werden.«

—Taya der Kasam'Utulu auf Token über die Kriegszüge gegen die Echsen in ihrer alten Heimat Aeltikan (470–430 v.BF)

»Tag 1: Wir sind heute von Al'Toum aufgebrochen. Das Ziel liegt etwa drei Wochen entfernt, aber die Quellen sprechen von einem wahren Hort echsischen Wissens und auch von Gold und Edelsteinen. Ich bete inständig, dass es wert gewesen sein wird, mein ganzes Vermögen für dieses Vorhaben aufzuwenden. Ich werde





die Reise nutzen, mich weiter mit den bisher unklaren Stellen aus den 'Überlieferungen des Wiedergeborenen' zu beschäftigen. [...]

Tag 16: Ich habe weitere Passagen in den 'Überlieferungen' entschlüsseln können. Diese weisen darauf hin, dass der Hort deutlich älter und größer sein muss als es der Khunchomer in dem Almanach schreibt. [...]

Tag 24: Wir haben gestern endlich den ersten Kandidaten für die 'Ewige Insel' gefunden. Es gibt bisher noch keine Hinweise auf Gebäude oder Bewohner. Die Sklaven werden die nächsten Tage die Insel intensiv absuchen. [...]

Tag 27: Wir haben die Insel verlassen, es gab keinen Hinweis auf irgendeinen Hort. [...]

Tag 38: Sind endlich wieder auf einen vielversprechenden Kandidaten gestoßen. Sie ist etwas größer und scheint bewohnt zu sein. [...]

Tag 40: Die Späher haben bestätigt, dass es sich um Echsenmenschen handelt. Leider haben wir einen Seefahrer dabei verloren. [...] Ich werde versuchen, friedlichen Kontakt mit ihnen herzustellen. [...] Die Männer suchen derweil die Insel ab. [...]

Tag 49: Chuscha hat nun endlich Vertrauen in mich. Ging schneller als ich es erwartet hätte. [...] Ich werde versuchen, bereits morgen das Thema 'Ewige Insel' anzusprechen, hoffentlich weiß sie irgendetwas. [...] Bisher wurden noch keine Hinweise auf ältere Gebäude oder Verstecke auf der Insel entdeckt. Wenn dies die gesuchte Insel ist, so ist der Hort gut versteckt. [...]

Tag 61: Wir haben die Insel verlassen. Wir konnten weder Gebäude noch Hinweise bei den Echsenmenschen finden, die auf den Hort hindeuten. [...]

Tag 73: Nach langer Zeit haben wir endlich eine kleine Insel gefunden, die theoretisch in Frage kommt. Wir wurden dort von einem Eingeborenenstamm herzlich aufgenommen. Ich werde die nächsten Tage versuchen, eine Freundschaft aufzubauen. [...]

Tag 75: Preiset die Götter! Die Legenden der Lomulaer erzählen von einer heiligen Stadt in der Inselmitte! Wir werden morgen aufbrechen und sie suchen. Leider kann uns keiner der Wilden begleiten, da ihre Gesetze es ihnen verbieten. [...]

Tag 77: Wir sind auf die Stadt gestoßen. Niemand weiß, welchen Ursprungs die Stadt ist, ich glaube nicht, dass sie von Echsen oder Drachen errichtet wurde. Aber wer könnte sie sonst erbaut haben? Der Tag geht zu Ende und wir werden hier ein Lager aufschlagen und uns morgen weiterumsehen.»

—Ausschnitte aus dem Tagebuch des Gelehrten Aviotes Belenos über eine Expedition im Feuermeer, gefunden bei einem Utulusstamm, 388 v.BF

Die Gewässer südlich und auch östlich von Altoum sind als Feuermeer bekannt und gelten als unbezwingbar. Die Seefahrer erzählen von kochendem Wasser und Feuerstürmen, schrecklichen Winden, Untiefen und plötzlich auftauchenden Strudeln. Admiral Sanin III. kehrte bei seiner Perlenmeerexpedition (zwischen 857 und 853 v.BF) auf Höhe Sokkina um, auch tulamidische Seefahrer besitzen keine zuverlässigen Kar-

ten der Waldinseln. Zusätzliche Gefahr droht durch Kreaturen der Meere: räuberische Seeschlangen, Dekapoden, Riesenmalm, Segelquallen (deren Körper so groß ist wie ein Zedrakensegel) oder Raubzähnechsen.

Die auf den Inseln lebenden Achaz, Utulus, Waldmenschen, Krakonier, Marus und vereinzelt Leviatanim kennen die Gefahren des Feuermeers hinlänglich und betreiben durchaus Seefahrt – vor allem zum Zweck von Kriegszügen.

Raubzähnechse

Ein Meeresreptil von bis zu 15 Schritt Gesamtlänge, Hals und Kopf machen etwa die Hälfte der Länge aus. Die Echse besitzt einen länglichen Körper mit vier kräftigen Paddelflossen und einem Schwanz. Der Kopf ist bis zu 2,5 Schritt lang und besitzt eine lange, weit zu öffnende Schnauze. Die scharfen Zähne haben dem Untier seinen Namen gegeben, es stößt aus der Tiefe vor und reißt ahnungslose Matrosen von Bord ihrer Schiffe. Kleinere Boote kann die Echse gar durch Rammen zum Kentern bringen. Trotz ihrer Größe sind diese Tiere im Wasser relativ wendig.

INI 12+1W6 PA 5 LeP 150 RS 3 WS 12

Biss*: DK NSP AT 12/18 TP 2W6+4

Rammen**: DK HNSP AT 8 TP 4W6+2**

GS 12 AuP 120 MR 8/14 GW 16

Beute: 750 Rationen Fleisch, Schädel mit Raubzähnen (Luxustrophäe, 100 Dukaten)

Besondere Kampfregein: Gelände (Wasser), sehr großer Gegner

* Gelingt ein Biss-Angriff, so hat sich die Echse in ihrem Opfer verbissen und reißt es ins Wasser. Man kann sich aus dem Zugriff der Zähne befreien, indem eine Schwimmen-Probe +6 gelingt, bevor die Echse neu zuschnappt (mit AT 18).

** Werte gegen menschliche Gegner.

Al'Toum und Souram

Die Insel Al'Toum, von der die meisten Seefahrer nur die Westküste kennen, und die kleine Nachbarinsel Souram wurden von tulamidischen Seefahrern schon gegen 900 v.BF entdeckt. Im Diamantenen Sultanat schätzt man die Erzeugnisse der Inseln, für die Gewürze oder Kräuter wie Kajubo sowie für die Al'Toum-Jade zahlen Händler stolze Preise. Die hier lebenden Haipu und Darna wehren sich energisch gegen die Ausbreitung der Tulamiden, im Laufe der Dunklen Zeiten werden etliche tulamidische Siedlungen gegründet und wieder vernichtet, werden Strafexpeditionen entsandt und waldmenschliche Sklaven verschleppt.

Der Schlangentempel von Al'Taia im Innern der Insel ist das bedeutendste Bauwerk der Tulamiden auf Al'Toum. Der hier praktizierte Kult nimmt deutliche Anleihen bei der echsischen Götterverehrung, die es auf Al'Toum ebenso gibt. Neben einigen Achaz-Fischern sind es vor allem krakonische Seefahrer, die in verborgenen Buchten hausen. Sie pilgern regelmäßig zur Tempelstadt *As-Shabija al-Charypsodor* im Nordwesten der Insel und bringen in der Tempelhöhle ihrer Göttin *Gal'k'zuul* Opfer dar.



GHURENIA

Der Archipel, das später *Efferds Tränen* genannt werden wird, ist den Seefahrern nahezu unbekannt. Seit vielen hundert Jahren leben hier schon einige Achaz und der Utulu-Stamm der *Bujonapi-Ha* in relativ guter Nachbarschaft, als 546 v.BF die bosparanische Oktete *Ghurenia*, die sich im Mare meridie verirrt hat, auf den Felsen Schiffbruch erleidet. Die Besatzung gründet eine nach dem Schiff benannte Siedlung, die Einheimischen müssen sich von nun an mit den Neuankömmlingen arrangieren, was erst nach einigen Jahrzehnten kriegerischer Auseinandersetzung gelingt.

Eine Verbindung zur Außenwelt gelingt erst gegen 350 v.BF, als eine elemitische Zedrakke im Feuermeer auf ein Boot mit Urenkeln der Gestrandeten trifft – und sie sogleich als Sklaven mit nach Elem nimmt. Die Unglücklichen können von einer legendären Echseninsel namens *Yongustra* berichten, von einem zerklüfteten Felsbrocken inmitten des Meeres, auf dem einäugige Zyklopen leben, von einem riesigen Tangfeld und von einem Archipel fremder Unterwasserwesen. Die Berichte der ghurenischen Sklaven heizen die Entdeckerlust und die Gier der elemitischen Potentaten noch mehr an.

Die Inseln im Feuermeer im Spiel

Die Inseln im Feuermeer bieten die Möglichkeit, Expeditionen und Entdeckerfahrten zu unternehmen, unbekannte Gebiete zu erforschen und auf Schatzsuche nach legendären Hinterlassenschaften alter Völker und immensen Reichtümern zu gehen.

Echsenvölker, Waldmenschen und Utulus sind die Bewohner der Inseln, die einander erbittert befehlen. Vereinzelt mag man auf Siedlungen gestrandeter Seefahrer treffen oder auf tulamidische Siedlungen auf Al'Toum. Große Gefahr geht von den Schiffen der räuberischen Krakonier aus.

Die genaue Lage der meisten Waldinseln ist während der gesamten Dunklen Zeiten unbekannt und die Navigation stellt Kapitäne auf eine schwere Probe. Wetterumschwünge und unbekannte Phänomene, Untiefen, Strudel und gewaltige Seeungeheuer haben schon einige wagemutige Entdeckern das Leben gekostet.

ECHSEN – DER URALTE FEIND

„Es stimmt: Bastrabuns Bann hält die Geschuppten fern von den Ländern der Menschen. Doch jenseits dieser Grenze lauern sie, versteckt in den tiefen Sümpfen und auf der Insel Marustan. Wenn wir in unserer Wachsamkeit nachlassen, werden sie zurückkehren und uns zermalmen: Leviatanim, Marus, Achaz ... sie werfen ihre Häute ab, verjüngen sich, vergessen nichts, vergeben nichts ... und warten.“

—aus der Predigt eines Priesters des Avesha, 257 v.BF

Die magische Grenze, die Bastrabuns Bann darstellt, wurde errichtet, um die Echsenwesen aus den Kernlanden der Tulamiden fernzuhalten. Gleichzeitig zementierte er die Herrschaft der vertriebenen Geschuppten über die Insel Marustan, die für Menschen zum Tabu erklärt wurde, und die Echsen-sümpfe südlich von Thalusion und östlich des Shadif. Hier blieben den Achaz, Ziliten, Marus und den letzten verbliebenen Leviatanim nicht nur Rückzugs- und Stammesgebiete, sondern sogar einige Städte, in denen sich Reste der echsischen Hochzivilisation erhielten. Im tiefen Süden hingegen trennt kein Zauber Kalt- und Warmblütige. Hier entscheiden Stärke und Kopfhaut darüber, wer die Oberhand behält, und nur auf einigen von den Menschen noch unentdeckten Inseln bleiben die Echsen unbehelligt.

Im Lauf der Dunklen Zeiten bricht Bastrabuns Bann nach und nach zusammen. Die zu seinem Erhalt nötigen Riten fallen dem Vergessen anheim, Achaz-Kristallomanten und Leviatan-Zauberer trachten danach, die Zauber zu brechen, und skrupellose Kophtanim unterstützen sie dabei nach Kräften, um sich die Echsen zu Verbündeten zu machen.

DIE ECHSENSÜMPFE

Die Echsen-sümpfe sind nahezu unbestrittenes Territorium der Echsenwesen, und die meisten Menschen meiden es ihnen nicht. Für sie bedeuten die Sümpfe vor allem tückischen Morast, allgegenwärtiges Ungeziefer, Sumpffieber und die Gefahr, unvorbereitet einem Schlinger gegenüber zu stehen oder von fleischfressenden Pflanzen gelähmt und verdaut zu werden. Doch es gibt Ausnahmen: Vor allem die Elemiten betrachten die Echsenvölker als mögliche Verbündete, und über die gesamten Dunklen Zeiten hinweg werben sie hier Söldner an. Viele Reittiere der Elemer Kataphrakten stammen aus den Echsen-sümpfen, ebenso wie eine Vielzahl von Tieren (und Kulturschaffenden), die den Kophtanim als Grundlage für ihre Chimären dienen. In der Alchimie finden Pflanzen und andere Rohstoffe aus den Sümpfen Verwendung, und Handwerker schätzen das robuste Leder der Sumpfechsen.

DER SEELENSCHÄNDER

„Chriazzl, Priester des V'Sar, höre den Fluch der Priesterschaft und deines Gottes: Du hast Sterblichen [=Menschen] die Seelen genommen, um Zix'Kran [=Wesen der Seele] und Nra'Czs [=Frieden der Seele mit den Göttern] zu ergründen. Du hast damit ihre einzige Hoffnung zerstört, Nra'Czs jemals zu erreichen. Der Blick V'Sars ruht nun auf dir. V'Sars Blick ruht auf uns allen. Er muss besänftigt werden! Darum soll deine Seele nicht länger nach Nra'Czs streben dürfen, bis du den Frevel gesühnt hast. Du sollst



nach Zsahs Willen sterben und wiedergeboren werden wie jeder A'Chaz, doch deine Seele soll anderen, sterblichen Seelen dienen, bis der Makel getilgt ist. So viele Seelen der Sterblichen rette vor der ewigen Unvollkommenheit, wie du genommen und ewig unvollkommen zu den H'Ranga gesandt hast. So vieler Leben nimm dich an, wie du vernichtet hast. Dann erst soll die Erkenntnis von Zrr'Kran zu dir zurückkehren, dann erst sollst du selbst auf Nra'Czs hoffen dürfen, dann erst wende V'Sar seinen Blick ab von dir!

—Fluch der Priesterschaft von Krs'Zzah über den echsischen V'Sar-Priester Chriazzl, 319 v.BF.

Während weiter südlich Elemiten und Kemi den Visarkult der Wudu zu fürchten lernen, erhebt sich in den Echsensümpfen mit dem Achaz-Priester Chriazzl eine weitere Bedrohung für Leben und Seelen der Menschen. Immer wieder lässt er seine Anhänger 'Sterbliche' entführen, wie die Achaz alle Wesen zu nennen pflegen, die ihrem Glauben nach nicht wie sie selbst wiedergeboren werden. Ihre in seinen Augen minderwertigen Seelen sollen ihm in furchtbaren Ritualen und Opferungen Aufschluss über die Pfade zur Erlösung bringen, Abkürzungen aufzeigen, mit denen sein eigenes Volk den endlos erscheinenden Kreis der Wiedergeburten durchbrechen und endlich wahre Vollkommenheit seiner Seelen erreichen könnte.

Sein Treiben ruft nicht nur die Menschen, sondern auch andere Priester der Achaz auf den Plan, die ihm Einhalt gebieten wollen. Am Ende ist es ein Bündnis aus wagemutigen 'Sterblichen' und Achaz, die Chriazzl zu Fall bringen und ihn dem Zorn seines Gottes ausliefern, der sehr viel länger als ein Leben währen soll.

HEILIGTÜMER UND RUINEN

»Die Ziliten von Chi'Khro waren nicht hilfreich. Mal abgesehen davon, dass sie, obwohl sie von den Echsen als Weise verehrt werden, nicht mal eine verständliche Sprache zuwege bringen, weigerten sie sich sogar, meinen krakonischen Führer auch nur anzuhören. Dabei dachte ich immer, die Ziliten wären Vasallen Wahjads? Hier werden wir weder Söldner noch Schätze finden, nur Schlamm und seltsame Heilige, die auf Sandbänke starren und einer Orchidee mehr Aufmerksamkeit schenken als dem Emisär des Großsultans!

Nördlich des Dorfes jedoch haben einige Ruinen meine Aufmerksamkeit erregt: Dort ist eine ganze Stadt halb im Sumpf versunken. Sie muss einst riesig und von Tausenden bewohnt gewesen sein, denn wohin ich hier auch blickte, überall fand ich eine neue Steinsäule, ein Tempeldach oder eine Statue mit echsischen Zügen. Dieser Ort könnte für eine neuerliche Expedition lohnend sein – eine, die auf das mühsame Ausgraben möglicher Schätze besser vorbereitet wäre als die unsere.«

—aus den Berichten des elemitischen Emissärs und Handelsherrn Dschafadh al'Azwardi, 189 v.BF.

Die Ziliten bewachen in den Echsensümpfen einige ihrer letzten heiligen Laichgründe, die sie zur Fortpflanzung aufsuchen. Da sie dort aufgrund religiöser Tabus keine Fremden dulden, sind selbst kleinere menschliche Expeditionen, die auf der Suche nach Überresten echsischer Hochkultur oder anderen Schätzen zufällig die Laichgründe passieren, für sie eine ernstzunehmende Bedrohung.

Die Achaz unterhalten ebenfalls einige Heiligtümer in den Echsensümpfen, von denen die offenbar ziellos in den Himmel aufsteigende Treppe der Götter (Chrs H'Ranga) nahe der Echsenstadt Ssd'I wohl eines der beeindruckendsten ist. Andere heilige Stätten aus alter Zeit gingen an die Menschenwelt ganz oder teilweise verloren. In Elem jedoch gelingt es echsischen Priestern, die alten Tempel der verlorenen Echsenstadt Z'Lem neu zu weihen und dort gemeinsam mit den Menschen den Göttern Ssad'Huar, Ssad'Navv und vor allem H'Szint zu huldigen.

DER FEIND MEINES FEINDES IST ... MEIN FEIND?

Die Echsensümpfe stellen kein geeintes Echsenreich dar. Als die Geschuppten von den Tulamiden vertrieben wurden, strömten Marus und Achaz in Gebiete, die zuvor anderen ihrer Art gehört hatten, und bald brachen Konflikte um Land und Vorherrschaft aus, die bis heute nicht endgültig entschieden oder beigelegt wurden. Vor allem den Wütechsen kommt immer wieder in den Sinn, ihre Überlegenheit im Kampf zu demonstrieren und schwächere Achaz oder Ziliten zu überfallen. Die letzten Leviatanim unterwerfen sich Städte und Dörfer der Achaz, um in den Trümmern einer untergehenden Zivilisation zu herrschen, wie sie es einst gewohnt waren.

Für menschliche Reisende, seien es Kaufleute, Diplomaten oder Abenteurer, können sich daher durchaus unterschiedliche Gegebenheiten auftun, wenn sie einen Ort zum zweiten Mal besuchen. Wo einst Handel mit friedlichen Achaz möglich war, kann morgen bereits ein Anführer der Marus Tribut fordern oder ein Leviatan Ehrerbietung und Geschenke verlangen.





DIE ECHSEN AUF MARUSTAN

»Nur al'Mahmoud mag wissen, ob es bereits vor der Ankunft der aus Yash'Hualay vertriebenen Echsen auf Marustan Geschuppte gegeben hat. Da das verfluchte Eiland ein wahres Paradies für die fünfmal verdorbenen Achaz ist, mag man dies vermuten. Doch in den Nebeln der Unklarheit ist verborgen, wieviele der Unaussprechlichen es dort gegeben haben mag. Heute ist ihre Zahl sicherlich größer als die der Tiere in Radschas himmlischer Herde und wir tun gut daran, Marustan zu meiden.«

—aus den wenig verbreiteten Schriften des während der Dunklen Zeiten lebenden Zauberers und Echsenforschers Zulhamid ay Raima, um Bosparans Fall zu großen Teilen in den Codex Sauris eingeflossen

»Die aus Yash'Hualay vertriebenen Echsen haben sicherlich den größten Teil ihres niedergelegten Wissens gerettet und mit nach Marustan genommen. Die Zauberer und Priester der Echsen werden außerdem nicht nochmal den Menschen ein Friedensversprechen wie das von Bastrabun abnehmen und daher vermutlich dafür gesorgt haben, dass ihr Wissen irgendwo versteckt wird. Dieses an allzuvielen Orten zu verbergen, wäre töricht. Es ist daher anzunehmen, dass irgendwo auf der verfluchten Insel ein geheimer Ort, vielleicht sogar eine ganze Stadt existiert, die das geheime Wissen der Geschuppten bewahrt. Das Wissen, das uns Menschen in Zhammorah oder Yash'Hualay in die Hände gefallen ist, war schon überwältigend. Wenn dies die unwichtigen Reste waren, was haben die Echsen dann vor uns in Sicherheit gebracht? Wer über dieses Wissen verfügt, kann über enorme Macht gebieten und damit die Herrschaft auf dem ganzen Kontinent an sich reißen. Wir müssen dieses Versteck finden – und zwar bevor es die anderen tun!«

—aus den Aufzeichnungen unbekannter Herkunft eines Magiermoguls, gefunden in den Notizen des tulamidischen Forschers Chadim al'Alam, irgendwann während der Dunklen Zeiten

»Nach dieser List gelang es den Wütungskämpfern, die letzten Widerstände im Nest von 'Dreihands Gelege' niederzumachen und das Nest auszurauchern. Der letzte Körper von 'Rückkehrer' wurde sichergestellt und gebannt. Der 'Ort der Wiedergeburt' wurde versiegelt und mit großer Macht geschützt. Er wird wiederkommen, doch die Allianz wird wieder da sein, um ihn aufzuhalten.«

—Rest einer Schriftrolle aus seltsamen Material, verborgen in einer alten Ruine mitten im Dschungel auf Marustan, in H'Chuchas verfasst, Alter unklar

Marustan (siehe auch S. 138) ist in den Dunklen Zeiten der einzige Ort in Aventurien, an dem die Echsen so gut wie keinen Kontakt zu den Menschen haben. Der durch Bastrabun erzwungene Exodus aus Yash'Hualay und den restlichen Ländern des Diamantenen Sultanats liegt über tausend Jahre zurück. Die Echsen auf Marustan haben die Vertreibung zwar nicht vergessen, aber im täglichen Leben spielt sie eigentlich keine Rolle mehr.

Neben einem halben Dutzend noch bewohnter Städte und zahlreichen einsamen Tempeln oder Festungen gibt es viele Orte, die selbst die Echsen seit deren Gründung vergessen haben und die von der Insel zurückerobert wurden. Die meisten Echsen der Insel leben in der versteckten Stadt Akraabaal, wohin sich der Großteil der Yash'Hualay-Echsen nach dem Exodus zurückgezogen hat. Einige weitere Orte sind weniger gut versteckt, werden aber in den nächsten tausend Jahren wieder vom Dschungel verschluckt.

Während der Dunklen Zeiten gibt es neben zahlreichen Achaz auch viele Marus, einige Leviatanim und mindestens eine Ssrkhrsechu auf Marustan. Letztere ist die Schülerin der Schlange N'shr Sza'Khr Szech, die sich in ihrer Schwarzen Festung im Zentralgebirge Marustans schlafen gelegt hat und in den Dunklen Zeiten nur in wenigen kurzen Wachphasen agiert, z.B. um ihre Schöpfungen in geheimen Brutstätten über die ganze Insel zu verteilen. Eine solche mag in den Dunklen Zeiten mitunter auch zum Untergang einer Echsenstadt führen – oder aber von echsischen und menschlichen Helden vernichtet werden.

Die marustanischen Echsen haben in den Dunklen Zeiten kein Interesse an Erkundungen oder Reisen außerhalb der Insel. Die Echsen, die noch den Hauptteil der alten Traditionen beibehalten, versuchen diese zu bewahren, müssen ihre eigene Existenz jedoch gegen die Insel an sich, aber auch Echsen anderer Städte durchsetzen. Denn nicht selten führen diese Traditionalisten Kriege oder Scharmützel gegeneinander, ohne dass ihnen bewusst ist, dass sie damit ihren eigenen Untergang beschleunigen. Immer mehr Echsen, vor allem Achaz, wenden sich einem primitiveren Lebensstil zu, um ihr eigenes Überleben auf der gefährlichen Insel zu sichern.

Beim Spiel in den Dunklen Zeiten können die marustanischen Echsen für Helden vom Festland – wenn sich überhaupt

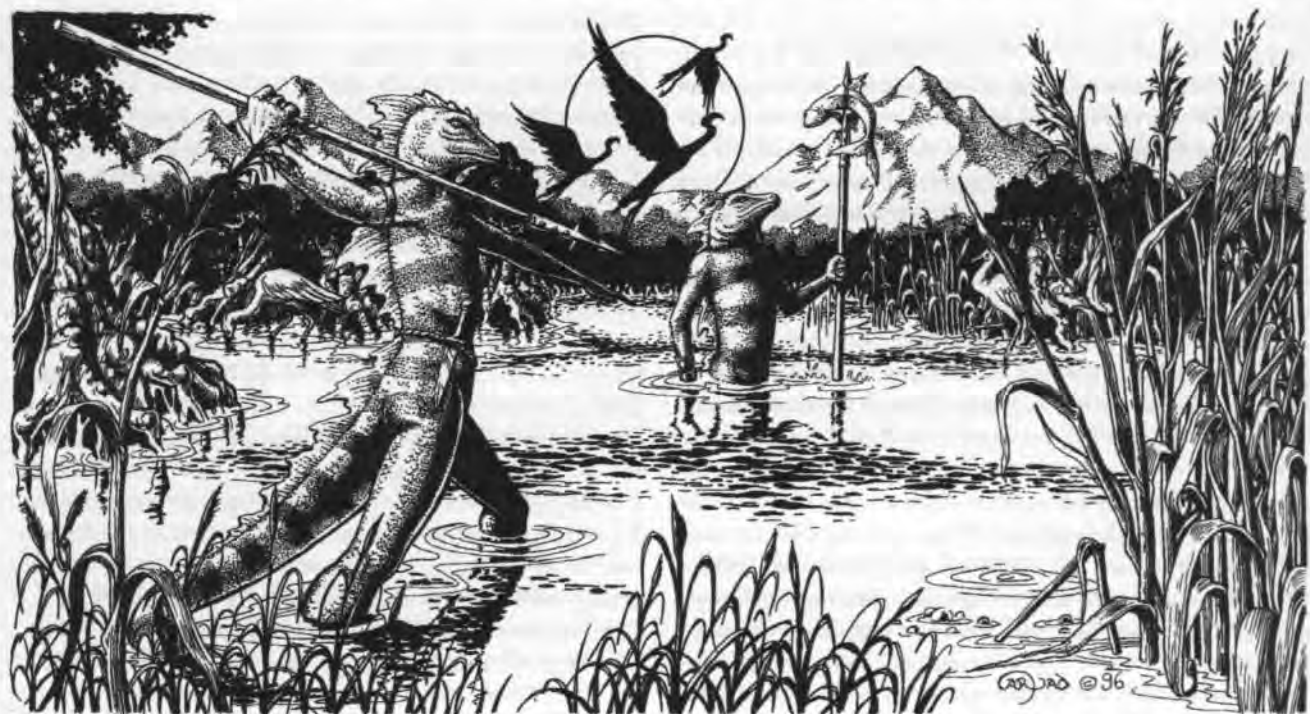
DER UNTERGANG VON A'SARAR

Etwa um 230 v.BF greifen Krakonier aus Wahjad die Echsenstadt A'Sarar an, die als Vorposten und Tor nach Akraabaal gilt. Die Krakonier vernichten die Stadt während ihres Angriffs vollständig.

Dieser Angriff kann als Vorlage für ein Abenteuer rund um Marustan und seine Bewohne dienen.

Der Grund für den Angriff ist das von den Echsen von Yash'Hualay nach Akraabaal gebrachte Zepter der Charyb'Yzz. Die Krakonier würden gerne in den Besitz des Zepters gelangen und nehmen dazu Kontakt mit Akraabaal auf. Die langwierigen in A'Sarar geführten Verhandlungen scheitern schließlich und die wütenden Krakonier starten einen Angriff auf diesen Ort der Niederlage, müssen jedoch schließlich aufgeben, ohne in den Besitz des Zepters zu kommen.

Die genauen Abläufe über die Verhandlungen, mögliche Intrigen, Diebstahlversuche und den folgenden Angriff auf A'Sarar sind im Dunkel der Geschichte verloren gegangen.



solche auf die Insel wagen – eher als zusätzliche Bedrohung im Hintergrund der allein schon sehr gefährlichen Insel Marustan dienen. Abenteuer auf der Insel sind für eine rein aus Echsen bestehende Heldengruppe sehr gut vorstellbar.

DIE ECHSEN DES SÜDENS UND DER INSELN IM FEUERMEER

»Der Auftrag wurde erfolgreich ausgeführt: Die Gefahr durch die Wütechsen wurde eliminiert. Der Kampf hat uns jedoch viel Blut gekostet. 34 Soldaten sind gefallen, elf Soldaten liegen mit schweren Verletzungen und Wundbrand im Lazarett. Auf der Gegenseite gab es keine Überlebenden. Das Nest der Echsen wurde ausgeräuchert und vollständig zerstört. Es ist nicht mit einer Rückkehr der Plage zu rechnen.«

—Bericht von Gerios Stoaqua, Centurio aus Belenas, um 440 v.BF

»Yako war der ganze Stolz seiner Eltern Cankuna und Canhaku. Mit wenigen Sommern schlich und kletterte sie besser als jeder Panther, aber sie hörte nicht auf ihre Eltern und war häufig allein im Dschungel unterwegs. Eines Tages fand sie eine einzelne Menschen-echse sehr stark verletzt im Wald. Yako kannte die Geschuppten nicht und wusste nicht, was zu tun war. Sollte sie das Wesen schnell töten und erlösen oder sich von ihm fernhalten? Die Menschen-echse jedoch befahl über die Geister, und so musste Yako sich ihr nähern. Als Yako nah genug war, verschlang die Echse mit einem Biss Yakos Tapam. Cankuna und Canhaku fanden später Yakos Körper, aber von der Echse war keine Spur. Doch die Geister verrieten den beiden, was vorgefallen war und so wussten auch sie, was nun zu tun war.«

—Taya der Napewanha

In Meridiana und auf den Inseln im Feuermeer leben in den Dunklen Zeiten noch viele Achaz und Marus, die im direkten Wettstreit mit den Menschen stehen. Auch wenn die großen Echsenreiche von H'Rabaal, Gulagal oder Nabuleth vom Diamantenen Sultanat vernichtet wurden, gibt es noch zahlreiche Stämme, die um das tägliche Überleben im Dschungel streiten. Mit Waldmenschen und Utulus haben die Echsen alte Feindschaften. Auch Tulamiden und Bosparaner breiten sich in den Gebieten der Echsen aus und konkurrieren so mit ihnen. So haben sich Tulamiden in H'Rabaal niedergelassen und streiten während der Dunklen Zeiten mit den Echsen um ihre heilige Stadt.

In diesem Gebiet sind die Echsen mindestens eine Gefahr, wenn nicht sogar eine große Bedrohung, und können im Spiel vor allem als Gegner eingesetzt werden. Aber ebenso gibt es alte Überbleibsel aus der Herrschaftszeit der Echsen, die im Dschungel oder auf den Inseln im Feuermeer auf ihre Entdeckung warten.

ACHAZ DES NORDENS: DIE AZHLAZAH

»Die Schwarzpelze hatten mich in ihre Heimat verschleppt, ein Land viele Tagesmärsche von hier, in dem seltsame und fürchterliche Wesen einher gehen: Riesen haben es platt getrampelt und den Boden aufgewühlt, dass dort kein Baum höher wächst als bis zu meinen Knien! Drachen hat es dort, dreiköpfig und schrecklich! Und ihre Diener – ihre Kinder? –, das sind aufrecht gehende Eidechsen. Sie fanden mich, nachdem ich den Schwarzpelzen entkommen war, pflegten mich gesund. Aber ihre Schlangengstadt war nur ein weiteres Gefängnis. Zweifellos wollten sie mich den Drachen opfern oder dem eklen Schlangengezücht zum Fraß vor-



werfen, das allüberall durch ihre feuchten, grünen Hallen krecht. Ich machte mich davon, sobald ich genug Kraft gewonnen hatte. Ich rate Euch: Geht nicht in den Norden, wo die Orks hausen. Das ist kein Land für Menschen!»

—Bericht eines fiebernden menschlichen Flüchtlings aus orkischer Gefangenschaft, 250 v.BF.

Die Achaz des Orklandes sind den allermeisten Menschen der Dunklen Zeiten schlicht unbekannt, denn ihre Heimat in den Bodirsümpfen ist weitestgehend Terra Incognita. Den Orks versuchen die Azhlazah, wie sich die hiesigen Echsenmenschen selbst nennen, nach Kräften aus dem Weg zu gehen. Fast alle Azhlazah sind Stammes-Achaz, die in Biberburgen ähnelnden Dörfern wohnen. Lediglich eine Handvoll Priester und Kristallomanten folgt in der Abgeschiedenheit einer ansonsten längst aufgegebenen Stadt den alten Pfaden ihrer Kultur. Nur der Segen der Zsahh-Priester hat diese kleine Enklave archaischer Achaz bislang vor dem Aussterben bewahrt.

ECHSEN ANDERSWO IN AVENTURIEN

»Als die Menschen noch nicht in den von Paranja geliebten Tälern unserer heutigen Heimat lebten, hatten die Echsen dieses Land in ihrem Besitz. Unter dem fünffach gesegneten Rashtul al'Sheik konnten unsere Vorfahren sie in Nacht und Schatten zurückdrängen. Doch die verfluchten Echsen hatten das Land über Jahrtausende besiedelt und mehr über es gelernt als wir bisher. Was für Geheimnisse mögen ihre Götzen ihnen erzählt haben, die uns noch unbekannt sind? Dieses Land birgt vielleicht noch Schätze oder Gefahren aus den Zeiten unserer kaltblütigen Feinde. Beides sehr gute Gründe, mit Feqzens Segen nach Spuren aus der Zeit der Echsen zu suchen.«

—aus den wenig verbreiteten Schriften des während der Dunklen Zeiten lebenden Zauberers und Echsenforschers Zulhamid ay Raima, um Bosparans Fall zu großen Teilen in den Codex Sauris eingeflossen

»Was mich an diesem Ort sehr überrascht hat, ist die steinerne Basis der meisten Häuser. Sie besteht in den meisten Fällen aus sehr alten Steinen. Manche von ihnen zeigen sogar seltsame Verzierungen. Als ich einen der Einwohner darauf ansprach, sagte er nur, dass die Steine von einer alten Ruine stammen würden. Ich werde mir diese Ruinen in den nächsten Tagen einmal ansehen. Ich bin schon sehr gespannt, welchen Ursprung diese seltsamen Verzierungen haben könnten.«

—aus einem Brief der Händlerin Helenia Equitor an ihren Mann, von ihren Reisen durch das gesamte Bosparanische Reich, etwa in der Mitte der Dunklen Zeiten

Auch in Ländern, die in den Dunklen Zeiten nicht mehr von Echsen bewohnt werden, kann die echsische Vergangenheit Mittelpunkt eines Abenteuers sein. Einen solchen echsischen Hintergrund haben vor allem das Liebliche Feld und die Länder der ersten Sonne. Seien es vergessene Gefahren oder verborgene Schätze aus der echsischen Besiedelung, dies alles kann ein Element beim Spiel in diesen Regionen sein. Hier tritt das Echsische nicht wirklich aktiv auf, sondern gibt eher den Rahmen vor.



- 1 palastmüür
- 2 Thronhalle
- 3 Diamantenr Mhāradī
- 4 Modell der Wändeltürme
- 5 Menagerien
- 6 Astrolabium
- 7 Höhe Pforte
- 8 Tempel des Lebens (Tempel der Alvarvā)
- 9 Sternentempel (Tempel des Pīqz)
- 10 Häfenfestung
- 11 Schule der Mudramölīm (Magierakademie)
- 12 Tempel der Gelübden
- 13 (Tempel der Radschā Ughāmār)
- 14 palast der Rāghāstām
- 15 Straße der Schmiede und Künsthändler
- 16 Sklavemärkte
- 17 Kriegshäfen
- 18 Seehäfen
- 19 Plätze und Fischereihäfen
- 20 Arena des immerwährenden Kampfs
- 21 Größter Bazar
- 22 Halle der Gräben
- 23 Turm der Astrologen

Khunchòm

0 150



Größ-Khunchòm

22

Unterstütz den Verlag, kauf die Werke auch!



Elem

0 150



- 1 Karawanserei Ashubas Heim
- 2 Palast des Hochwesirs
- 3 Halle der letzten Geheimnisse
- 4 Chimären- und Glasgarten
- 5 Palast des Großsultans
- 6 Straße der Götter
- 7 Flusshafen
- 8 Sklavenmarkt
- 9 Heiligtum von Ssad'navv und Ssad'Huarr
- 10 Spelunke Dunkles Wasser
- 11 Tempel der S'e'yss'assar
- 12 Tempel des ewigen Wassers
- 13 Hotel Fran-Horas
- 14 Kriegshafen
- 15 Badehaus Lailanim
- 16 Seehäfen
- 17 Opfermarkt
- 18 Nest der Wandlung (Tempel der H'szint)
- 19 Chimären- und Tiermarkt
- 20 Chimärenlabor des Hydronius
- 21 Basar
- 22 Shr'V'ssra (Giftmischerei)
- 23 Karawanserei Elemgrund
- 24 Arena
- 25 Baalat Khelevatans Höhle (Bordell)



GLOSSAR – FREMDE UND BEKANNTE ORTE IN DIESEM BUCH

Al'Gûriya	Gorien	Kababia	Chababien
Al'Mada	Almada	Khômwall	Berge von Unau
Al'Toum	Altoum	Inneres Meer	Perlenmeer
Al'Zul	Altzoll	Montes Aureos	Goldfelsen
Amhall	Amhallah	Olaford	Olport
Bab-ar-Rih	Baburin	Omlatia	Omlad
Baliho (Herzogtum)	Weiden	Pandlarin	Neunaugensee
Belenas	Mengbilla	Premshjolmr	Prem
Beylunk	Beilunk	Puninum	Punin
Bey-el-Unukh	Beilunk	Puuraach	Born
Bosparan	Vinsalt	Ragathium	Ragath
Brabacia	Brabak	Rommilyser Mark	Darpatia
Chaluq Kandha	Chalukand	Rubio	Rotwasser
Corapia	Chorhop	Saljeth	Greifenfurt
Cuslicum	Kuslik	Sard'Husk	Sardosk
Cyclopea/Cyclopeninseln	Cyclopeninseln	Seculae	Rote und Schwarze Sichel
Darpatia	Darpatien	Shamâlhamma	Shamaham
El'Burum	Elburum	Silve Ferri	Eisenwald, Amboss und Phecanowald
El'Lanka	Llanka	Sinus Saninus	Golf von Riva
El'Sur	Ilur	Talador	Taladur
Elem	Selem	Tenebrae	Finsterkamm
Firdana	Oberfels	Tralupum	Trallop
Garetia	Garetien	Vadocia	Ferdok
Golf von Bey-el-Unukh	Golf von Perricum	Veratia	Wehrheim
Golf von Zorrigan	Golf von Perricum	Waalsaach	Walsach
Gratia Lapis	Gratenfels	War'Hunk	Warunk
Horasiat	Liebliches Feld	Warrunc	Warunk
Hôt-Elem	Hôt-Alem	Windehag	Windhag
Isilela	Ysilia/Yol-Ghurmak	Yol-Fassar	Fasar
Jelenvinia	Elenvina	Ysil'elah	Ysilia
Kabab	Chabab	Zorrigan	Zorgan





IM BANN DES DIAMANTEN

DAS DIAMANTENE SULTANAT UND ANGRENZENDE GEBIETE

Strahlend steht der Diamantene Sultan über seinem Weltreich im Osten des Kontinents, doch die große Zeit der Tulamiden neigt sich dem Ende zu. Unaussprechliche echsische Riten und Streitigkeiten um den Thron des Gottherrschers werfen einen Schatten auf die Kinder Tulams. Werden Sie Teil der Sagen und Legenden aus dieser Zeit, kämpfen Sie gegen die blutsaufenden Wudu, retten oder stürzen Sie das Reich der Alhanier und führen Sie Ihr Volk in das gelobte Land Al'Mada!

Dieses Buch enthält alle Informationen, die Sie zum Spiel im Diamantenen Sultanat und den angrenzenden Gebieten benötigen.