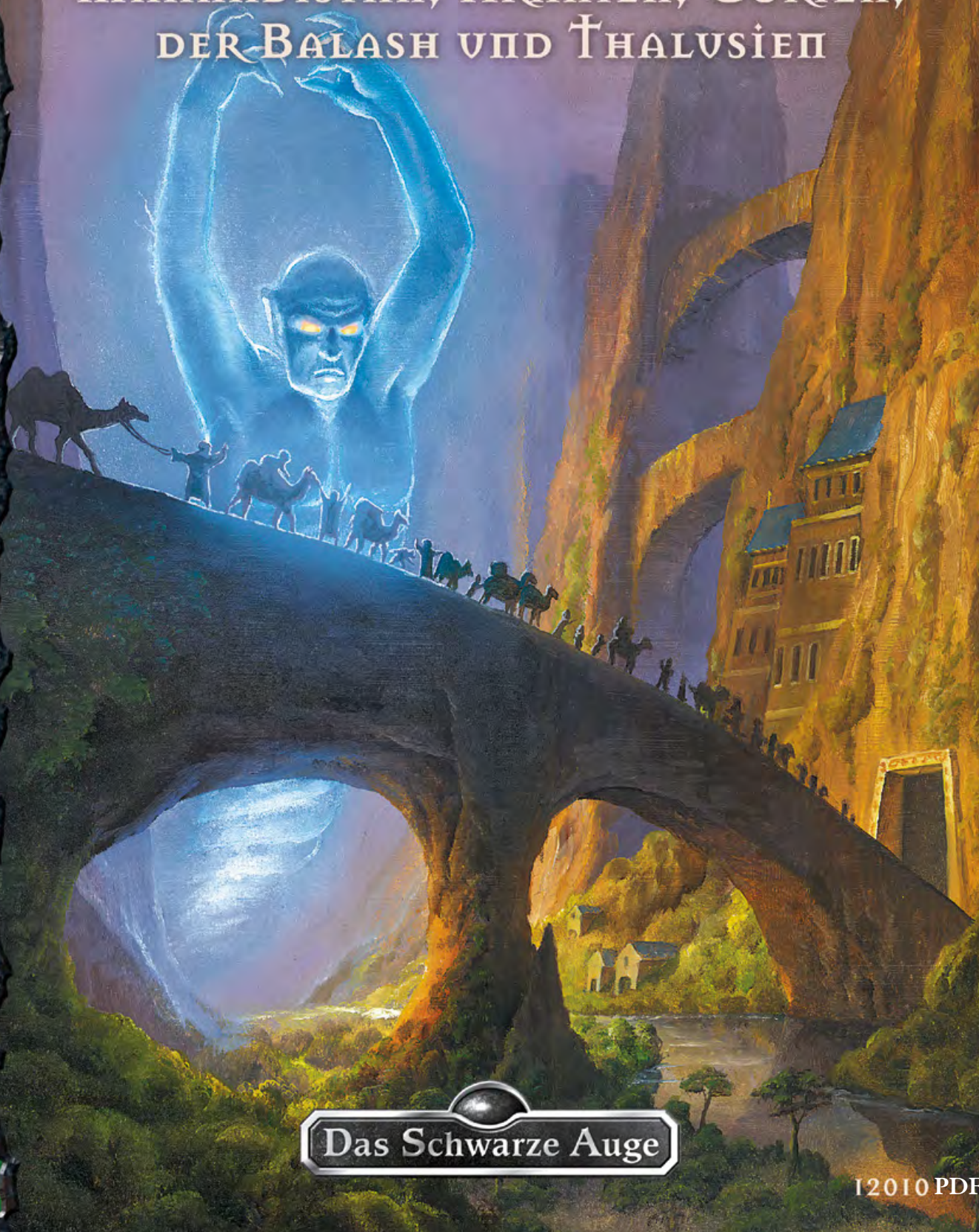


LAND DER ERSTEN SOPPE

ΜΗΑΠΑΔΙΣΤΑΠ, ΑΡΑΠΙΕΝ, ΓΟΡΙΕΝ,
DER BALASH UND THALUSIEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

LAND DER ERSTEN SOMME



ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

UMSCHLAGILLUSTRATION

THOMAS THIEMEYER

INNENILLUSTRATIONEN

NICOLAS BAV, ZOLTÁN BOROS / AGENTUR KOHLSTEDT,
CARYAD, RYUD VAN GIFFEN, DON-OLIVER MATTHIES,
SUSI MICHELS, MICHAEL PIETZER, HORVY, INA KRAMER,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS

FARBKARTE DER REGION

INA KRAMER,
BEARBEITET VON
THOMAS RÖMER
UND TOBIAS WIERSCH

WEITERE KARTEN UND PLÄNE

RALF HLAWATSCH, MARK WACHHOLZ, SABINE WEISS
UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION
RALF BERSZUCK

LEKTORAT

MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

SATZ

TOBIAS HAMELMANN

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich
geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung,
Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in
jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photo-
mechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind
nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele
GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2015





LAND DER ERSTEN SONNE

МНАПАДИСТАП, АРАПИЕН, ГОРИЕН,
DER BALASH UND THALUSIEN

REDAKTION

FRANK WILCO BARTELS UND CHRIS GOSSE

Mit Beiträgen von

Armin Bundt (Kultur), Frank Wilco Bartels (weitere Mysterien und Persönlichkeiten), Chris Gosse (Politik), Daniel S. Richter (Khupchom, Balash), Stephanie von Ribbeck (Mnapadistap, Thalusien), Thomas Römer (Fasar), Stefan Trautmann (Baburien, Palmyramis), Mark Wachholz (Geschichte), Heike Wolf (Zentral-Arapien, Elburische Halbinsel, Märchen) und Tyll Zyburg (Gorien, Magie, Schrift)

Mit weiteren Beiträgen von

Peter Diehl, Mark Güpzel, Magnus Herrmann, Daniel Jödemann, Stefan Küppers, Michael Masberg, Melanie Meier, Elias Moussa, Katharina Pietsch, Gregor Rot, Christoph Schank, Christel Scheja, Dennis Schmidt, Andrea Sobczak, Florian Wolf

Vielen Dank für Rat und Ratschlag und Durchsicht an: Uta Eppers, Benjamin Fromm, Heike Kamaris, Philipp Mattias, Olaf Michel, Jörg Raddatz, Ralf D. Renz, Martin Schmidt, Philipp Seeger, Anton Weste sowie Dirk Werres' Aventurisches Geschichtsbuch

Index zusammengestellt von Florian Dop-Schaven, Chris Gosse, Tobias Hamelmann und Ralf D. Renz

Auf Grundlage der Spielhilfen Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe von Jörg Raddatz und Hadmar von Wieser sowie Ina Kramer und Thomas Römer und Borbarads Erben – Blutrosen und Marasken von Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Hadmar von Wieser, Thomas Römer und Karl-Heinz Witzko sowie Stefan Küppers.

EINE DSA-SPIELHILFE





İNHALT

Vorwort.....	5	Baburien.....	130
Das Land der Ersten Sonne – ein Überblick.....	6	Die Stadt Baburin.....	132
Geographisch.....	6	Das Perlenmeer.....	136
Die Völker der Region.....	7	Thalusien.....	137
Dürre, Flut und Regenzeiten.....	8	Thalusa – wo Sonne und Wasser Hochzeit halten.....	140
Schlange, Skorpion und Saphirpau – die Tierwelt.....	9	Das Emirat El'Dhena.....	143
Landwirtschaft.....	9	Persönlichkeiten der Region.....	144
Reisen im Land der ersten Sonne.....	11	Persönlichkeiten Khunchoms.....	144
Die Geschichte der Tulamidenlande.....	14	Persönlichkeiten Goriens.....	147
Chalwen und die Sumurrer.....	14	Persönlichkeiten Mhanadistans.....	150
Die ersten Tulamiden (2100 – 1600 v.BF).....	15	Persönlichkeiten Fasars.....	151
Die Sultane von Khunchom.....	16	Persönlichkeiten Araniens.....	153
Die Magiermogule vom Gadang (1609 – 1326 v.BF).....	17	Persönlichkeiten Thalusas.....	159
Das Diamantene Sultanat (1324 – 17 v.BF).....	19	Mysteria et Arcana.....	160
Die Tulamiden unter Garethers Herrschaft (0–760 BF).....	22	Aus den Tagen, die da waren.....	160
Die Unabhängigkeit Araniens.....	25	Mysterien Khunchoms.....	162
Borbarad und seine Erben.....	26	Mysterien Goriens.....	163
Die Geschichte der Tulamiden im Überblick.....	28	Mysterien Mhanadistans.....	169
Die Tulamiden.....	30	Mysterien Fasars.....	170
Aussehen und Kleidung.....	30	Mysterien Thalusiens.....	172
Sprache.....	34	Aranische Mysterien.....	173
Die Schrift der Tulamiden.....	35	Die Qabalyim.....	176
Gesellschaft.....	37	Hinter dem Schleier (Meisterinformationen).....	178
Religion.....	40	Helden aus dem Land der Ersten Sonne.....	186
Die Magie der Tulamiden.....	43	Empfehlungen zur Vertiefung des regionalen Flairs.....	189
Wissenschaft.....	47	Index.....	190
Handel und Wirtschaft.....	49		
Architektur und Siedlungsweise.....	50		
Tagesablauf.....	52		
Kunst und Zeitvertreib.....	54		
Tulamidische Märchen.....	56		
Kriegskunst.....	59		
Seefahrt.....	61		
Wie sieht der Tulamide.....	61		
Die Tulamiden im Spiel.....	63		
Mächte und Potentaten im Land der Ersten Sonne.....	66		
Das Sultanat Gorien.....	66		
Das Großfürstentum Khunchom.....	68		
Das Mhaharanyat Aranien.....	68		
Das Kalifat.....	70		
Das Sultanat Thalusa.....	71		
Weitere Machtgruppen.....	71		
Die tulamidischen Völkerschaften.....	72		
Khunchom – die Niemals Schlafende.....	72		
Der Mhanadi.....	81		
Rashdul – Die Unschätzbar Alte.....	83		
Mhanadistan – das Land zwischen den Strömen.....	89		
Fasar – Mutter aller Städte.....	92		
Gorien.....	108		
Anchopal – Die weiße Oase.....	113		
Das Yalaiaad.....	114		
Die Elburische Halbinsel.....	115		
Elburum – die Weiße Stadt.....	118		
Llanka.....	121		
Zentral-Aranien.....	122		
Zorgan.....	124		
Palmyramis.....	128		
Palmyrabad – die ewig Singende.....	130		





VORWORT

Das 'Land der Ersten Sonne' – viele Bewohner Vinsalts, Gareths, Havenas oder Festums bekommen leuchtende Augen, wenn sie diesen Begriff hören. Er steht für eine uralte Hochkultur, für Wissenschaft und Gelehrsamkeit, für Zauberkunst und Dschinnenmacht. Atemberaubende, weiß in der Sonne glänzende Paläste, reich mit Gold und Elfenbein geschmückt, das enge Gewirr eines Basars, der Geruch von Gewürzen und Rauchwerk, das Flattern bunter, feiner Stoffe im Wind, das Geschrei feilschender Händler, die geschäftige Arbeit der Bauern und ihrer Ochsen auf den Reisfeldern, während die sanfte Strömung den Flusskahn vorantreibt – kaum jemand, der einmal im Tulamidenland war, gerät nicht ins Schwärmen. Doch für etwa ein Viertel der aventurischen Menschenbevölkerung ist das **Land der Ersten Sonne** keine romantische Reiseerinnerung, sondern ihre Heimat.

Die Tulamiden blicken auf eine lange und ereignisreiche Geschichte zurück. Ihre Vorfahren trieben Handel mit den Zwergen und bekämpften die Echsen, lange bevor Mittelländer und Hjalddinger die Westküste Aventuriens erreichten. Sie sahen Reiche entstehen und vergehen, sie trieben ihre Zivilisation, das Diamantene Sultanat, zu prachtvoller Blüte und wurden schließlich von den 'Neuankömmlingen' aus dem Westen schmachvoll unterworfen. Nach Jahrhunderten der Fremdherrschaft konnten die Tulamiden das Joch der Mittelländer abwerfen. Doch statt eines geeinigten Reiches existiert ein bunter Flickenteppich verschiedener Herrschaftsgebiete – die Tulamiden sind vielleicht nicht mehr so mächtig wie sie es einst waren, aber immerhin sind sie frei.

Im Bewusstsein dieser Jahrtausende alten Vergangenheit leben die Tulamiden noch heute. Mehr noch als alle Paläste und Ruinen künden die Märchen der Haimamudim von den Tagen die waren, von den Helden des Tulamidenvolkes, von Rashtul al'Sheik und seinem Sohn Bastrabun, von Sulman al'Nassori, dem ersten Diamantenen Sultan, und von Dschadir dem Kühnen, dem wohl bekanntesten Drachentöter. Doch während für Bauern und Hirten diese Geschichten nur eine wohlthuende Abwechslung von der Arbeit darstellen, gibt es einige Potentaten und Gelehrte, für die die Vergangenheit überaus wissenswerte Geheimnisse bereit hält. „Der Weg in die Zukunft führt über die Vergangenheit“, lautet ein jüngerer Sprichwort aus Aranien. Es drückt nicht nur die Möglichkeit aus, über die Erforschung längst vergessener Geheimnisse zu neuem Fortschritt zu kommen, es stellt auch die Vergangenheitsliebe der Tulamiden ihrer zweiten Passion, der Sterndeuterei, gegenüber.

Über die Vergangenheit in die Zukunft, das ist auch der Weg dieser Spielhilfe. Sie basiert auf den bereits 1990 erschienenen Texten der Box **Die Wüste Khôm und die Echsen Sümpfe**, geht inhaltlich jedoch weit darüber hinaus und integriert 15 Jahre Publikationsgeschichte sowie die 1999 erschienene Aranien-Beschreibung aus **Borbarads Erben**. Somit vervollständigt der vorliegende Band nach der bereits erschienenen Spielhilfe **Raschtuls Atem** die Beschreibung der tulamidischen Länder und Kulturen und bereitet das Spielfeld für die nächsten Jahre.

Während sich **Raschtuls Atem** mit den Stammeskulturen der Wildnis, den Novadis, Ferkinas und Achaz, befasste, steht die tulamidische Hochzivilisation im Mittelpunkt des **Landes der Ersten Sonne**. In den Ländern zwischen Baburin und Thalusa verdichten sich drei Jahrtausende Siedlungsgeschichte zu einer komplexen Kultur, über die wir hiermit einen

spielbaren, aber keinesfalls vollständigen Überblick geben können. Ein halbes Dutzend regionaler Identitäten und noch mehr Lokalherrscher bestimmen das Leben im **Land der Ersten Sonne**. Die Konflikte der Potentaten untereinander bilden den Boden, auf dem sich Ihre Helden bewegen können. Nähere Ausführungen zur tulamidischen Magie, zu den Hinterlassenschaften früherer Zeitalter und zu legendenhaften Märchen fügen eine phantastische Dimension hinzu, die den Zauber des Tulamidenlandes lebendig werden lässt.

Doch genug der Worte, lassen Sie sich beim Lesen dieses Buches entführen in das Reich der Dschinne und Zauberteppiche, der Paläste und Basare, ins *Land von Tausend und einem Rausch* ...

Braunschweig, Bielefeld, Barbados, an einem Montagmorgen im Juni 2005
Chris Gosse, Frank Bartels

VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Basis	Regelheft aus der Das Schwarze Auge -Basisbox
AH	Aventurische Helden aus der Box <i>Schwerter und Helden</i>
MBK	Mit blitzenden Klingen aus der Box <i>Schwerter und Helden</i>
MFF	Mit flinken Fingern aus der Box <i>Schwerter und Helden</i>
AZ	Aventurische Zauberer aus der Box <i>Zauberei und Hexenwerk</i>
MWW	Mit Wissen und Willen aus der Box <i>Zauberei und Hexenwerk</i>
LC	Liber Cationes aus der Box <i>Zauberei und Hexenwerk</i>
AG	Aventurische Götterdiener aus der Box <i>Götter und Dämonen</i>
GKM	Götter, Kulte, Mythen aus der Box <i>Götter und Dämonen</i>
MGS	Mit Geistermacht und Sphärenkraft aus der Box <i>Götter und Dämonen</i>
Meisterschirm	Begleitheft zum Meisterschirm
BuM	Blutrosen und Marasken aus der Box <i>Borbarads Erben</i>
AB xx	Aventurischer Bote Nummer xx
Arsenal	Aventurisches Arsenal , Hardcover, Regelergänzungen 1
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen , Hardcover, Regelergänzungen 2
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica , Hardcover, Regelergänzungen 3
GA	Geographia Aventurica , Hardcover, Regional-Spielhilfe 0
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas , Hardcover, Regional-Spielhilfe 1
Westwind	Unter dem Westwind , Hardcover, Regional-Spielhilfe 2
Raschtul	Raschtuls Atem , Hardcover, Regional-Spielhilfe 3



DAS LAND DER ERSTEN SONNE

– EIN ÜBERBLICK

»Du bist schön, Tulameth, wie die Rose; blühend und lieblich wie die Gärten Zorghans. Wende deine Augen von mir, denn sie verwirren mich! Du berauscht mich wie der Duft der Lotosblüten auf den Seen des Yalaia, von Libellen umschwirrt. Deine Stimme ist süß wie Honig, wie Datteln aus An-chopals heiligem Hain. Tulameth, meine Liebste, du bist schön! Deine Augen sind wie Mandeln aus den Unauer Bergen. Dein Haar ist wie Halfagras, das durch die Flussauen wogt. Kostbar bist du, wie Gold und Adamanten, wie die Menchalblüten in den Bergen von Jindir, wo die Dschinnen tanzen. Ich sehe dich in der Gazelle, die in der Halbwüste Goriens weidet. Ich denke an dich bei den Tauben, die in den Felsklüften von Rashdul wohnen. Ich suchte dich blind in den Basaren der Städte, in Fasars alten Tempeln und auf den Booten Thalusas. Sieh die Windmähnen, die wilden Pferde, die über das Hochland Mhanadistans eilen! Wie es den Hirten nach Wasser verlangt, so dürstet es mich nach deinem Anblick. Du entschwinnest mir wie die Füchse, die sich in den Weinbergen verstecken. Ich richte dir ein Gemach mit Zedernholz aus dem Khoram-Gebirge, mit dem grünen Marmor des Raschtulswalls, angefüllt mit Teppichen. Elburisches Brot sollst du haben und balashidischen Reis, Tee vom Ongalo und palmyrenischen Wein. Komm, lass uns nach Naggilah gehen

und unter dem Feigenbaum liegen, solange die Nachtigall schlägt! Deine Schenkel sind wie Mhanadi und Gadang, die, das Land umfassend, sich bei Samra vereinigen. Von den Türmen Baburins hielt ich nach dir Ausschau bis ans Ufer der Tränenbucht. Niemals wirst du mir gehören, du Rose unter der ersten Sonne, doch ich bin auf ewig dein.«

—Suliman Alrik Mudrawani, aranischer Dichter, um 900 BF

Der durchschnittliche Mittelreicher weiß über den Südosten Aventuriens wenig mehr, als dass dort Löwen und wilde Novadis leben. Selbst die Festumer Krämerin kennt das Land, wo ihr Pfeffer herkommt, bestenfalls aus den Reisetagebüchern Ardo Stoorrebrandts, Kara ben Yngerymms und des Geographen Bastan Munter. Dabei leben zwischen Golf von Pericum und Tränenbucht, östlich des Raschtulswalls und der Unau-Berge etwa anderthalb Millionen Menschen, Erben einer alten Hochkultur und Erbauer prachtvoller Städte. Sie selbst nennen ihr Land 'Das Land der Ersten Sonne'.

GEOGRAPHISCH

Als unüberwindliche Mauer zieht sich der *Raschtulswall* mit seinen Achttausendern durch das Herz Aventuriens und trennt die Länder der Tulamiden von denen der Mittelländer. Er soll der Leib des enthaupteten Giganten Raschtul sein, mit den Schultern im Norden am Heiligtum Schlund, wo sein Blut als Lava hervorsprudelt, und dem abgeschla-

genen Kopf zu Füßen: dem Raschtulturm. Dunkler Nadelwald, oft nebelverhangen, bedeckt die Flanken des nördlichen Raschtulswalls bis zur Baumgrenze in etwa zweieinhalbtausend Schritt. Mächtige Zedern prägen das Bild, ergänzt von Eiben und Zypressen. Bartflechten hängen von den Ästen, Ilex und Farne bilden den Unterwuchs. Bergbäche sprudeln über die Felsen, bilden Wasserfälle und Seen. Mancherorts dampft die Erde, brodelt heißer Schlamm in Kratern und dringt aus Spalten sprudelndes Wasser oder schwefeliger Rauch. Vulkanausbrüche hat es in neuerer Zeit zwar nicht gegeben, leichte Erdbeben sind aber recht häufig. Grauer und grüner Marmor wird in den Vorbergen gebrochen, das kostbare Zedernholz gefällt, in Süd-Aranien und Mhanadistan werden auch Tee und Wein angebaut. Auf den Wiesen über der Baumgrenze weiden Ferkinas ihre Herden. Der höchste Berg ist der *Djer Tulam*, der mythische Ursprungsort der Tulamiden. Im Norden der Bergkette liegen der *Thron der Greifen* und das Kloster *Tarf'El'Ha-zaqur Mor*. (Angaben zum südlichen Raschtulswall und seinen Bewohnern finden Sie in **Raschtuls Atem**.)

Aranien (siehe S. 122) ist überwiegend Kulturland. Weizenfelder bedecken das Hügelland am Barun-Ulah und die Elburische Halbinsel, durchsetzt von Obstgärten und Dörfern, die sich mit Rosenhecken schützen. Das Baburiner Becken erbringt beachtliche Getreide-Überschüsse. *Gorien* (siehe S. 108), manchmal auch nach dem Hauptfluss *Chalukistan* genannt, ist eine karge Steppenlandschaft, wo Straußen- und Ziegenherden ziehen. Nur das Chaluktal ermöglicht Getreide- und Obstanbau, und selbst der Chaluk schrumpft im Sommer bis auf ein Rinnsal.

Immitten der Südhälfte Goriens liegt die Gorische Wüste (siehe S. 111), der wohl lebensfeindlichste Ort Aventuriens. Nicht nur aus Aberglauben wird der Tafelberg weiträumig gemieden. In seinen Steilwänden nisten die aggressiven Gorischen Schwarzgeier, und in der Umgebung gibt es Asphalttümpel, die häufig von feinem Flugstaub bedeckt und kaum von festem Boden zu unterscheiden sind.

Mhanadistan (siehe S. 89) ist das Hochland zwischen





dem Gadang und dem Oberlauf des Mhanadi. Das hügelige Land, von zahllosen kleinen Seen und Bächen durchsetzt, die ihr Wasser aus dem Raschtulswall erhalten, bietet riesigen Rinderherden Weidegrund. Im Sommer rasen Steppenbrände darüber hinweg, die nur das Messergras unbeschadet übersteht, doch Winselgras wächst schnell wieder nach und erfüllt die Nächte mit seinem Heulen. An den Flüssen werden Weizen und Hirse angebaut. Das wilde *Zhandukistan* zwischen dem oberen Mhanadi und dem Khoram-Gebirge ist eine steinige Halbwüste, von halbwilden Hirtenstämmen bewohnt. Nur nach Regenfällen erblüht das Land mit Mohn und Tulpen (aber auch Naftan-Stauden), sonst gibt es nur wenig Gras, Kakteen und Pistazienbüsche. Das **Khoram-Gebirge** (siehe **Raschtul 62**) ist die Wetterscheide zwischen der Wüste Khôm und den Steppen Mhanadistans. Seine nördlichen Hänge sind mit Nadelwald aus Zedern, Eiben und Zypressen bedeckt. Die bis über dreitausend Schritt hohen Gipfel tragen keinen Sommerschnee, so dass viele Bäche im Sommer austrocknen. Ferkinas aus den Bergen machen das angrenzende Mhanadi-Tal unsicher.

Die 'Fruchtbare Sichel' des unteren Mhanadi-Tals, von der Gadang-Mündung bei Samra an, heißt *Balash* (siehe S. 112). Entlang der Ufer des Mhanadi und der Unterläufe seiner Nebenflüsse, etwa am Mhalik und am Schuboch, liegt fruchtbares und intensiv bebautes Land. Zwischen den Städten schließen die Äcker eines Gehöfts an die Felder des nächsten an, und viele Tausende von Reisbauern mit Strohhut, Sichel und ihren fleißigen Gadangstieren bringen jedes Jahr mehrere Ernten ein. Wegen der halbjährlichen Überschwemmungen gibt es am unteren Mhanadi ab Rashdul keine Straßen. Dörfer liegen dort auf natürlichen oder künstlichen Hügeln, und ein verzweigtes Netz von Kanälen und Dämmen lenkt den Lauf des Flusses und verteilt sein Wasser im ganzen Tal. Die meisten Bauern des unteren Balash leben das ganze Jahr über in Hausbooten auf diesen Bewässerungskanälen. Die Halbinsel *Yalaia*d (siehe S. 114), östlich von Gorien und nördlich von Khunchom gelegen, ist eine flache Landschaft, von Seen und Sümpfen durchzogen, zu großen Teilen nur knapp über Meereshöhe erhaben, fruchtbar und dicht besiedelt. Man baut Obst und Getreide an (sogar in schwimmenden Gärten auf Flößen) und fischt in den Seen und vor der Küste. Ihre Überschüsse bringen die Bauern auf Schilfbooten nach Khunchom.

Zwei niedrige, aber steile Gebirgskzüge, von schroffen Hügeln umgeben, grenzen den Balash nach Süden hin ab: im Osten die *Khunchomer Berge* (auch *Awalakim* genannt); westlich davon die *Ongalo-Berge*, die auch als *Berge von Rashdul* oder *Aschubim* bekannt sind, oder – poetisch – als 'der Berg Aschub'. Die ständigen Winde aus Nordost regnen hier ihre Wasserlast ab, und Dutzende kleiner Flüsse nähren den Mhanadi und die Sümpfe zwischen den beiden Gebirgskzügen, wobei sie die Berge zu einer wildromantischen, rostroten Schluchtenlandschaft ausgewaschen haben. Zwischen den kargen Klippen regt sich wenig Leben, nur struppige Hartholzgewächse klammern sich an den Fels. In den Awalakim liegen ergiebige Eisenerz-Vorkommen. An dem wichtigen Rohstoff sind viele interessiert: Die Halkaresch-Sippe aus dem Volk der Ambosszwerge schürft hier; die Stadt Khunchom betreibt Minen. Das Kalifat – ohne Eisenerz auf eigenem Gebiet – gründete sogar eigens den Ort Aimar Novad, doch fand man dort wenig, und seit der Hafen verlandet ist, leben in dem Dorf nur noch einige Bauern. Zwischen den beiden Höhenzügen liegt ein Sumpfsgebiet, das in den Regenzeiten zu einem einzigen See

wird, und südlich davon das *Ongalo-Hochland*, wo die feinsten Teesorten angebaut werden.

Thalusien (siehe S. 137) ist ein Hochland aus Kalk- und Sandsteinfelsen, das sich nahtlos an die Unau-Berge anschließt und aus dem die niedrigen Bergrücken des *Stierbuckels* und *Thalus-Massivs* herausragen. In das Hochland haben sich Ongalo, Thalusim, Dhenanto und weitere Flüsse und Bäche tief eingeschnitten und sumpfige Trogtäler ausgewaschen, in denen der feuchte Meereswind sich fängt. Die Hochplateaus sind von dichten Wäldern bedeckt, in denen Tatzelwürmer hausen. Wo die Ziegenherden der Ferkinas weiden, halten sich nur Disteln und Dornbüsche. Die Täler sind sehr fruchtbar und von Reisbauern dicht besiedelt, die einen ständigen Krieg gegen die wilden Tiere führen: Moos- und Purzeläffchen, Krikralis und andere Obsträuber, Webervögel und Ratten, die Getreide fressen, Mecker- und Funkeldrachen, Morfus und Grubenwürmer. In den schroffen Schluchten gibt es unzählige Höhlen, die Räuberbanden als Versteck dienen.

Das *Perlenmeer* (siehe S. 136) ist reich an giftigen Fischarten, bietet aber erstaunlich wenige Speisefische. Heringe und Haie bilden den Hauptfang der Fischer. Die Produkte der Silberauster und der Perlmuschel haben dem Perlenmeer seinen Namen gegeben. Die Tulamiden selbst machen sich nicht viel aus Fisch und Meeresfrüchten. Selbst von den Perlen und den köstlichen Langusten halten sie wenig und verkaufen sie lieber. Streng gläubigen Novadis sind Meerestiere sogar ganz verboten. Die Tage, als viele Fischerdörfer verlassen waren, weil Kreaturen aus der Blutigen See wie Krakonier, Hummerier, Dämonenarchen (Ma'hay'tamim) und daimonide Gal'Kzuulim die Küsten überfielen und sogar in die Flussmündungen eindringen, sind glücklicherweise vorbei. Heute sieht man diese Ungeheuer selten, 'normale' Piraten dafür wieder häufiger.

Zwischen Tulamidenland und Echsensümpfen liegt die *Tränenbucht* mit ihrem steilen Nordufer und einem Tidenhub von bis zu fünf Schritt. Aus dem *Golf von Tuzak* zwischen Thalusien und Maraskan drängt eine warme Strömung, der 'Strom von Perricum', nach Norden in die flachen Gewässer des *Maraskansunds* und des *Golfs von Perricum*, um sich in der Tobrischen See zu brechen. Thalusien hat Steilküsten mit zahlreichen Höhlen und vorgelagerten Felseninseln, auf denen Seevögel brüten. An der flachen Ongalo-Mündung jedoch schiebt sich in jeder Regenzeit das Land mit Schlamm und Mangroven ins Meer vor. Manchmal schwimmen die Fluten sogar Krokodile oder einen Grubenwurm ins Meer hinaus, die sich aus dem Salzwasser dann auf das erstbeste Boot zu retten versuchen. Im Mhanadi-Delta, Yalaia und an der Südküste der Elburischen Halbinsel ist der Übergang zwischen Land und Meer fließend, die Küste ein einziger Sumpf aus Mangroven, Kanälen und mit Lotos bewachsenen Teichen, bevölkert von Flamingos und Pelikannen. Auch der Golf von Perricum hat Küstensümpfe mit Brackwasser. Zwischen Schilf und Seerosen schwirren Libellen, lauern Reiher und schwimmen Enten. Das flache Wasser erwärmt sich im Sommer stark und spendet der Gegend um Zorgan feuchte Luft und reichlich Regen. **Anmerkung:** Die Wüste Khôm, das Szinto-Tal mit der Stadt Selem, Kannemünde an der Tränenbucht, Khoram-Gebirge, Unauer Berge und weite Teile des Raschtulswalls, die Echsensümpfe und den zum Kalifat gehörigen Teil des Balash mit der Stadt Mherwed finden Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem** beschrieben.

DIE VÖLKER DER REGION

Die meisten Bewohner des Südostens bezeichnen sich als *Tulamiden*. Märchen leiten den Namen von Zulhamid und Zulhamin her, den ersten Menschen, oder vom Berg Djer Tulam im Raschtulswall. Menschen tulamidischer Abstammung leben heute an vielen Orten in Aventurien und in den unterschiedlichsten Kulturen, etwa auf Maraskan, in den Städten des tiefen Südens und in Almada, wo auch das Volk der *Zahori* herumzieht. Die tulamidischen Völker der *Novadis* und *Ferkinas* finden Sie in **Raschtuls Atem** beschrieben. Mit 'Tulamiden' im engeren Sinn sind nur die zwölfgöttergläubigen Bewohner der Städte und Dörfer zwischen Golf

von Perricum und Tränenbucht gemeint. Manche nehmen hier noch die *Aranier* oder *Oronier* aus, wegen deren matriarchalischer Kultur (**AH 42**), und meinen mit 'Tulamiden' nur Angehörige der Kulturen *Mhanadistan* und *Tulamidische Stadtstaaten* (**AH 43f**). Diese findet man im Balash (*Balashiden*), in Gorien (*Gorier*), den Tälern von Thalusim und Ongalo (*Thalushim*) und im Szinto-Tal (*Szintais* oder *Elemiten*), wo sie Untertanen des Kalifen sind. Die Bewohner des Hochlands zwischen Gadang und Mhanadi (*Mhanadistanis*), werden von manchen Völkerkundlern noch zu den Ferkinas gezählt, weil hier viele Sippen nomadisch leben



und Vieh züchten, was man im Balash barbarisch findet. Im Allgemeinen werden sie jedoch als Tulamiden anerkannt.

Die zweitgrößte Bevölkerungsgruppe sind die *Mittelländer*. Sie sind besonders in Nordaranien zahlreich, wie auch in Städten wie Fasar und Khunchom, die Kaufleute und Glücksritter anziehen – oder große Sklavenmärkte haben. Manche grenzen sich durch Sprache und Sitten bewusst von ihren tulamidischen Nachbarn ab, andere haben sich der tulamidischen Kultur angepasst und verraten nur im Aussehen ihre Herkunft. In neuerer Zeit gab es einen starken Zustrom von Mittelländern, als findige Sklavenhändler die Lager der Kriegsflüchtlinge in Darpatien und Garetien besuchten. *Waldmenschen* werden zwar seit Jahrtausenden als Sklaven importiert (hauptsächlich junge Frauen für die Harems der Reichen), allerdings nicht in großer Zahl. Mischlinge werden, wenn der Vater Tulamide ist, ebenfalls als Tulamiden eingestuft, selbst wenn sie der Mutter ähnlicher sehen. Menschen anderer Rassen sind selten. Die Ausbreitung des Eisreichs Glorania hat einige *Norbarden* und *Nivesen* nach Süden vertrieben, letztere zumeist vermittelt von ersteren und wegen ihrer roten Haare als Sklaven gefragt. *Utulus* trifft man am ehesten in den Küstenstädten als kolonial-bornische Matrosen oder alfanfanische Händler, Seeleute und Söldner. Von den Llankaner *Thorwalern* haben

nur wenige die barbaradianische Invasion und die Schrecken Orons überlebt (siehe auch S. 121).

Die häufigsten Nichtmenschen im Land der Ersten Sonne sind die *Zwerge*. Das Volk der Brillantzwerge hat sich im Raschtulswall niedergelassen und das Königreich Angralosch gegründet (**Angrosch 108**). Fasar hat eine große zwergische Gemeinde (siehe S. 92), und im Raschtulswall sowie den Bergen von Khunchom gibt es vereinzelte Sippen von Ambosszwerge. Während in der Nähe des Raschtulswalls Zwerge ein gewohnter Anblick sind, sieht man sie im Balash selten, und manche Thalusier haben nicht einmal von Zwergen gehört. *Goblins* gibt es einige wenige im Raschtulswall; auch auf den Sklavenmärkten kann man sie manchmal sehen. *Trolle* hausen im Raschtulswall (der Stamm der Tolpatatsch) als 'Brückentrolle' aber auch im Flachland. Andere stehen bei Magiern oder den Herrschern von Kleinstaaten im Sold. Ab und zu werden an der Küste *Krakonier* gesichtet, besonders in der Tränenbucht und vor der Elburischen Halbinsel. Die *Achaz* wurden von Bastrabun verbannt. Die seltenen Sichtungen von Achaz im Mhanadi-Delta werden zumeist Expeditionen aus Maraskan oder den Echsen Sümpfen zugeschrieben, die dort nach Überresten ihrer früheren Siedlungen suchen.

DÜRRE, FLUT UND REGENZEITEN

»Im gantzen Lande sey Praios grossmächtig, und seyn gluhendts Auge lasset das Fleisch schwitzen. Kriegest du darob eyn tüchtigen Brand und sollest trincken viel und stetich. Doch sey auch Efferd dem Tulamid nit wohlgesonnen, und machet ihm das Waszer brackig und sunder. Darumb sollest du deyn Wasser sieden eh du es trinckest, auff dasz du dir nicht eyn 'wuesten Durchmarsch' holdest oder die 'Unauer Jagd' oder was der Namen mehrene sindt für jenes Übel. Oder erwürbest dir eyn Wassermelon, dero es selbst in der Wüsten in dero Oasen gebet.

Dar aber das Fleisch schwitzet, werd auch das todte Fleisch übel. Darumb sollest du deyn Speis gedorret kauffen, als da sey vom Bidenhocker, vom Rinndt unt von dem Bocke. Schier nicht genuglich kann ich verweysen darauff, dasz man zur mittaglichen Hitz der Ruh pflegt! Sehet man Tulamid, Bidenhocker und Rindviech gleycherhalben drunter der Palmbaum liegen als wie todt, und jene wiszent wohl, was sie thun. Wer die zwey Stund zur Mittag wandert oder gar sich plaget anderthalben, den haut um Gross Praios als wie ein Baumb. Uns Wolffhart, eyn Recke zu Angbar und Huen von eynem Mannsbild, hat es darob umgehawn und war dumb im Haupte als wie eyn Bidenhocker für zwey Tag.

Habent sie eyn heissen Windt, genennet 'des Raschtuls Odem', der gehet nur wenich Tag im Jahr gen Sonnaufgang, aber ist der schlimmsten eyner. Der rothe Sand von der Wüsten steyget dir in die Auugen und zwischen die Zähnt, und die Hitz machet deyn Blut kochen. Sey solch Raschtuls Odem für den Tulamid wie – Praios solls wehren – die Tag Ohne Namen für unsereynen. Habent sie keynerlei Lust an gar nicht, und sindt grantig und kampfflustig als wie eyn alter Hundt.«

—aus Sand, Saltz und Sonne – Die toedliche Khom, Bastan Munter, ca. 630 BF

»Westlich der Djerim Raschtulim und im Norden kommt die Fruchtbarkeit aus der Erde. Darum beten die Barbaren eine Erdgöttin an, die sie Perenneth nennen. Die Wüste lässt Rahandra erblühen, wenn er mit seinem Löwenwagen über den Himmel donnernd Sturm und Regen bringt. An den Flüssen lässt Tsa neues Leben sprießen. Darum opfert der Weise den richtigen Göttern, je nachdem wo sein Feld liegt.«

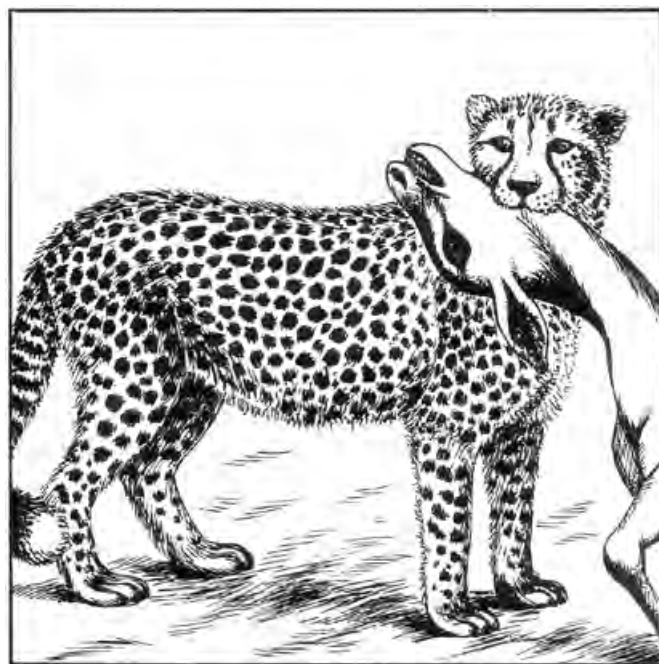
—aus einer Schriftrolle über die Landwirtschaft, Datum unbekannt, im Hesinde-Tempel zu Khunchom unter Verschluss

Das **Klima** im Land der Ersten Sonne ist südländisch geprägt. Selbst in Aranien liegen die Temperaturen über dem aventurischen Durchschnitt, ist der Sommer heiß und Winterschnee selten (dann aber verheerend, wenn eine der gewöhnlich zwei Getreideernten ausfällt). Im Landesinneren, besonders in Mhanadistan an der Grenze zur Wüste Khôm,

ist es trocken und im Sommer sengend heiß. Klare Winternächte im mhanadischen Hochland können dafür sogar frostig sein. Im Balash und den Tälern Thalusiens ist es das ganze Jahr über heiß, und die Luftfeuchtigkeit treibt den Menschen den Schweiß aus den Poren. Niederschläge sind in Meeresnähe häufig, massieren sich aber vor allem während der zwei Regenzeiten. Auch die Wassermassen des Mhanadi reichen schon aus, um gelegentliche lokale Regenfälle zu verursachen.

Die **Winde** sind außerhalb der Regenzeiten mild und stetig: Die meiste Zeit treiben leichte Nordost- und Ostwinde wie der *Siral* vom Perlenmeer her weiße Bauschwolken bis zu den Gebirgen im Inneren, wo sie abregnen. Ganz selten spürt man *Raschtuls Atem* aus der Khôm glühend heiß nach Osten oder Nordosten wehen, manchmal bis hinauf nach Pericum. Der Wind ist eher sanft, aber die Hitze raubt einem den Atem. Dazu kommt der feine Staub, den der Wüstenwind mit sich trägt, und der in Kleidung, Haare, Augen und Mund eindringt. Die Menschen werden je nach Temperament lethargisch und ziehen sich in Meditation oder Mittagsschlaf zurück, oder sie werden gereizt und aggressiv.

Während in Nordaventurien der Wechsel von Sommer und Winter





den Lebensrhythmus bestimmt, richten sich im Land der Ersten Sonne Aussaat und Ernte nach den zwei **Regenzeiten**, die mit heftigen Stürmen einhergehen. Die Frühlings- oder Winter-Regenzeit in den Monden Tsä und Phex fällt mit der Schneeschmelze in den Gebirgen zusammen, so dass die großen Flüsse weit über die Ufer treten. Besonders im Phex toben häufig die *Altoum-Winde* von den Waldinseln durch den Maras-kansund bis Tobrien hoch und begießen die Küstenregionen wie aus Kübeln. An Mhanadistan ziehen diese Regenwolken jedoch oft vorbei.

Die Sommer-Regenzeit im Rondra und Efferd bringt Gewitterwolken tief ins Landesinnere, kann in manchen Jahren aber auch schwach oder – selten – ganz ausfallen. (Zum 1. Efferd, dem Fest des Wassers, sorgen die Priester mancherorts für ein Regenwunder.) In den warmen Flusstälern des Balash und Thalusiens erlauben die beiden Regenzeiten, von denen jede erneut fruchtbaren Flussschlamm hinterlässt, zumindest zwei reiche Ernten in jedem Jahr. Geerntet wird jeweils vor den Regenzeiten, bevor das nächste Hochwasser die Felder überschwemmt.

SCHLANGE, SKORPION UND SAPHIRPFAU – DIE TIERWELT

Das Land der Ersten Sonne ist zu weiten Teilen besiedeltes Kulturland. Zwar findet man auch noch urwüchsige Bergwälder, wilde Küsten und Sumpfgelände sowie Halbwüsten und Steppen, wo nur ein paar Nomaden ihre Herden weiden. Prägend sind aber die Weizenfelder Araniens und die Reisfelder in den Flusstälern des Balash und Thalusiens. Ausführliche Informationen zur Flora und Fauna der Gegend, einschließlich spielrelevanter Werte, finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Reisende aus dem Norden denken meist zuerst an *Löwen*, wenn von gefährlichen Tieren im Land der Ersten Sonne die Rede ist, doch sehr zahlreich sind sie im Kulturland nicht. Im südlichen Mhanadistan treten große Rudel von *Khoramsbestien* auf, im Raschtulswall *Berglöwen*. Hin und wieder dringt ein *Nashorn* in die Felder vor, und gelegentlich fordern *Drachen* Tribut. Die Einheimischen fürchten sich viel mehr vor den kleinen Tieren. Schlangen gibt es zu Abertausenden und in hundert Arten. Wenn auch kaum die Hälfte giftige Vipern sind, so sind sie den Tulamiden doch alle unheimlich. Zu den gefährlichsten gehören die *Klapperschlange* der Trockengebiete und die *Speikobra*, die in Feldern und Dörfern nach Ratten jagt und ihr Gift mehrere Schritte weit spucken kann. Zahllose Menschen sterben jedes Jahr, indem sie versehentlich bei der Feldarbeit auf eine Schlange treten, oder erblinden, wenn ein in Schuppen oder Speicher aufgeschrecktes Tier ihnen Gift ins Auge spritzt. Kein Wunder also, dass der alte Brauch des Schlangensteichens, den man auch in Punin pflegt, in vielen Dörfern und Städten lebendig ist. Berüchtigt sind auch Spinnen und Skorpione, besonders die kleine *Sagura-Spinne* Araniens, die in jedem Gebüsch und Hauswinkel sitzen kann. *Skorpione* kommen vor allem in den Wüstenrandgebieten vor. Bei Tag verstecken sie sich an dunklen Plätzen, etwa in achtlos abgestellten Stiefeln (vielleicht ein Grund, warum viele Tulamiden Sandalen vorziehen). Moskitos, Fliegen und die nächtens lärmenden Zikaden sind dem gegenüber nur lästige Plagegeister.

Auch die Gewässer sind nicht ungefährlich. *Morfus* und *Riesenamöben*, manchmal sogar *Riesenspringegel*, befallen manch einen Bewässerungskanal und dringen sogar in die Reisfelder vor. Vom Chaluk an südlich gibt es *Krokodile* in den Flüssen, in Ongalo und Thalusim zudem Schwärme von *Flussfetzern*.

Am allermeisten fürchten die Tulamiden aber die *Gelbe Heuschrecke*, die in großen Schwärmen das Land kahl fressen kann und angeblich nicht einmal vor Tier und Mensch halt macht. Ein Sprichwort sagt: „Der Löwe mag einen töten, aber die Heuschrecken töten ein ganzes Land.“ Verzweifelte Bauern suchen dann nach einem Schuldigen, der das Unheil heraufbeschworen hat: Fremde und vor allem Magier müssen um ihr Leben fürchten.

»Sahib, deine Ausführungen quellen über vor Weisheit. Ja, es ist wahr, was unsere Väter uns lehrten: Einst herrschten die Echsen, und sie wollen das

Land zurück. Vergessen wir aber auch andere, noch bedrohlichere nicht: die vielbeinigen Söhne des großen Schwarms! Sahib, diese müssen wir zuerst bekämpfen! Bilden sie nicht Staaten, haben sie nicht Soldaten, bauen sie nicht Festungen, die Termiten und Ameisen? Haben sich nicht die Bienen schon in unser Vertrauen geschlichen? Spionieren nicht Schaben und Wanzen in jedem Haus? Ich sage dir, sie sammeln bereits ihre Heuschrecken-Heere und rüsten zur letzten Schlacht.«

—Jabir ibn Yakuban, Gelehrter aus Fasar, in einem Brief an Rakorium Muntagonus, 1025 BF

Thema vieler Märchen und Mythen ist der Kampf der Vögel gegen die Schlangen. Man erzählt von Kriegen zwischen ihnen, erwähnt Vögel als Gefährten von Göttern und Helden oder erklärt Katastrophen und politische Wirren mit Intrigen der Schlangen. Vögel gelten als Tiere des Himmels, die an der Tafel der Götter speisen. Am heiligsten sind jene, die gegen die Schlangen, die Tiere des Bösen, kämpfen, wie etwa der *Streifenmeister* (ein großer Rabenvogel), Aves' heiliger *Pfau*, die *Gaukelweihe*, der aranische *Rennkuckuck* und der gorische *Ibis*, der anstelle des Storchs als heiliges Tier Peraines betrachtet wird. Aber auch andere häufige oder besonders schöne Vögel werden besungen, etwa der *Babur* oder *Wüstengalan*, der *Regenbogenfasan*, *Flamingo*, *Goldkranich* und *Lotosstar* oder *Schwalbe*, *Nachtigall* und *Taube*; auch *Fledermäuse* und *Schmetterlinge* (die die aventurische Tierkunde zu den Vögeln zählt). Phexens Tier ist für die Tulamiden der *Mungo*, der beste aller Schlangenjäger. Der gelbe *Steppenfuchs* und der *Schakal* (*Sandwolf*), die sich gelegentlich an Schlangen wagen, werden ebenfalls dem Mondgott zugeordnet. Hinzu kommt die diebische *Elster* und mancherorts *Stinktief* und andere *Marder* sowie die *Fledermaus*. Zum Entsetzen vieler Besucher aus dem Mittelreich wird aber auch die *Ratte* als Tier des mächtigen Phex geachtet, wegen ihrer Listigkeit und weil sie Schlangennester ausräubert. In den Jahren seit Borbarads Rückkehr traten vermehrt *Chimären* und *Daimoniden* auf (siehe auch S. 182). Auch früher wurden schon magisch erzeugte Wesen freigesetzt. Die *Riesenameisen* etwa sollen aus den Skorpionkriegen stammen, die *Nachtwinde* und *Borbarad-Moskitos* aus den Magierkriegen. Der Chimärologe Abu Terfas soll mehr als einen Mantikor erschaffen und auch verschiedene Mischwesen in die Freiheit entlassen haben. *Schwarzer Wein* und *Dornrosen* aber breiten sich erst seit kurzem über die Elburische Halbinsel hinaus aus. Unverändert zahlreich sind die *Ghule*, die in Gräften hausen und von alten Mumien und frischen Leichen gleichermaßen zehren. Aber so manche *Mumie* ist nicht so tot, wie sie aussieht. Es soll sogar Herrscher gegeben haben (und vielleicht noch geben), die sich mumifizieren ließen, um den Geist im Körper zu halten und in diesem Zustand weiter zu regieren.

LANDWIRTSCHAFT

HAUSTIERE

Die größte Hochachtung gilt heute den **Pferden**. Die edelsten sind die *Shadif*, die von den Novadis der Gegend und stellenweise im Balash gezüchtet werden, und die *Tulamiden-Shadif* (auch *Tulamiden-Pferde* oder kurz *Tulamiden* genannt) aus Mhanadistan und Süd-Aranien, von denen manche über eine Art Magiegespür verfügen. *Arania-Pferde* sind

ein leichter Schlag der Tralopper Riesen. In Oron wurden sie zur 'Zucht' von Shadiifritim (Pferde-Daimoniden, siehe **ZBA 79**) genutzt. Daneben gibt es *Warunker* und *Ferkina-Ponys*. Die als *Khunchomer Windmähnen* bekannten Wildpferde leben ihrem Namen zum Trotz vor allem in Mhanadistan und Gorien.



»Was andernorts der scharfe Kettenhund, ist in Mhanadistan der Stier. Jedes Dorf und jedes Gut hat mehrere. Die Kampfstiere sind ausgebildet und verteidigen ihr Dorf und ihre Herde gegen Fremde, wohl auch gegen Löwen. Wer sich einem Dorf nähert gebe Acht, dass die Bullen eingezäunt sind.«

—Von Weg und Steg, *Dhara Tuzirim*, Obristin der Beilunker Reiter, 956 BF

Rinder sind die tulamidischen Haustierte. Die Bauern schmücken sie mit bunten Bändern und geben ihnen Kosenamen. Alte Sagen loben sie – noch vor den Pferden – als göttliche Tiere, Sinnbild von Kraft und Fruchtbarkeit, und als Gefährten im Kampf gegen die Echsen. Die weißen *Gadangstiere* halten sich gern im Wasser auf, sie pflügen die Reisfelder und ziehen unter dem leuchtend roten mhanadischen Joch die Bauernkarren. Man kann auf ihnen reiten oder sie zum Stierkampf aufeinander hetzen. Die *Rashduler Drehhörner*, blauschwarz mit imposanten Hörnern, sind in den Tälern der Gebirge und in Mhanadistan zu Hause. Sie werden wegen ihres Fleisches und der Milch gehalten, und ihr Dung dient als Brennmaterial. Die wilden *Ongalo-Bullen* kann man überall von Araniern bis Thalusion in Wäldern und Steppen antreffen, wo keine Menschen wohnen. *Grunzochsen* sind Wildrinder des Raschtulswalls und des angrenzenden Mhanadistans.

Kamele haben bei den Tulamiden längst nicht die Bedeutung wie bei den Novadis, weil Flussschifffahrt und befahrbare Straßen Kamelkarawanen vielfach überflüssig machen. Nomaden in Mhanadistan und dem Vorland des Khoram-Gebirges züchten die Hochlandkamele *Qai'Muyan* mehr wegen der Wolle, der Milch und des fetten Fleisches. Die kleinen *Kamah*-Kamele gehören zu den Ferkinas im Raschtulswall und sind im Flachland selten.



Wichtiger sind die **Esel**: der pferdegroße *Schwarze Thaluser* und der kleine graue *Mherwati*. Anspruchslos und unermüdlich gehen sie vor dem Pflug, drehen Mühlen, ziehen Karren und tragen Lasten, unter denen sie fast verschwinden. Maultiere stammen von Warunker-Stuten, denn kein Züchter würde eine edle Shadif-Stute von einem Eselhengst bespringen lassen. In abgelegenen Gebirgsregionen gibt es noch *Wildesel*, die den Schwarzen Thalusern ähneln.

Strauße züchtet man vor allem in Gorien. Ihre Federn sind begehrt für Fächer, Staubwedel, Helmbüsche und Hüte. Man spannt die großen Vögel vor leichte Kutschen, und Halbwüchsige tragen als Straußenreiter Rennen und Lanzengänge aus.

Die wilden *Elefanten* im Land der Ersten Sonne fielen schon vor langer Zeit den Skorpionkriegen oder der Jagdleidenschaft der Sultane zum Opfer. Herrscher, Tempel oder Söldnertrupps, die sich heutzutage Reit- oder Kriegselefanten halten, müssen die Tiere aufwändig aus dem tiefen Süden importieren.

Unter dem Kleinvieh werden die *Selemferkel* besonders geschätzt, die man vor allem im Balash züchtet. *Schafe* und *Ziegen* findet man eher bei den Nomaden der Trockengebiete. In weiten Teilen Araniens ist es sogar verboten, Ziegen offen zu halten, weil diese allzu leicht alles kahl fressen. *Hühner* gibt es wie andernorts auch auf jedem Bauernhof; in den Flusstälern und im Yalaiaad züchtet man außerdem *Enten*. Der *Pfau* jagt in den Dörfern nach Schlangen. *Tauben* dienen als Brieftauben oder Delikatesse. Mit dem Obstanbau geht vielerorts die *Bienenzucht* einher. **Katzen** bekämpfen die zahlreichen Mäuse: Die *Cha ay Zhamorrah* lebt halbwild in Feldern und Dörfern, die edle *Aranierkatze* in den Häusern der Reichen.

Hunde hält man selten im Haus, und wenn, dann meist, um sie mit Abfällen zu mästen und später zu schlachten. Die meisten sind dagegen Streuner in den Dörfern und Elendsvierteln; vom Aussehen her ähneln sie dem *Tuzaker*.

Goldfische, *Singvögel* und kleine *Affen* dienen in Palästen als Dekoration. Mit *Falken* und *Geparden* gehen die Reichen und Mächtigen zum Vergnügen auf die Jagd. *Nachtwinde* dagegen halten Herrscher, die selbst nicht magiebegabt sind, gerne, um sich vor Verzauberung zu schützen. Falken, Geparden, Nachtwinde und Kleinaffen lassen sich nicht züchten, so dass immer wieder Tierfänger in der Wildnis nach Jungen suchen müssen.

GETREIDE

An den Ufern des Mhanadi und der südlicheren Flüsse wird *Reis* angebaut. Bewässerungssysteme aus Kanälen, Schleusen, Schöpfädern und Pumpen sorgen dafür, dass die Halme in knietiefem Wasser reifen, Staudämme speichern Regen- und Schmelzwasser (solche Stau-Becken sind andererseits gefährlich für talabwärts gelegene Dörfer, wenn der Damm bei einem Erdbeben bricht oder von Feinden geöffnet wird). In trockeneren Gegenden wächst *Hirse*, die Halme können mehrere Schritt hoch werden und sogar einen Reiter überragen. *Weizen* wächst vor allem in Aranien, aber auch bis zum Mhanadi. *Mais* wird als Hühnerfutter in Aranien angebaut.

OBST UND GEMÜSE

Obstgärten liegen meist oberhalb der Felder an trockeneren Hängen. Im kühleren Aranien wachsen Peraines heiliger *Apfel* und ausgedehnte *Olivenhaine*. *Feigenbäume* und -kaktien pflanzt man vor allem in Trockengebieten, *Granatapfelbäume* im Balash. Der *Mandelbaum* gedeiht besonders gut in trocken-heißem Bergland. *Aprikose*, *Pfirsich* und *Nektarine* sind sehr beliebt, und überall findet man die vielen Arten von 'Perainäpfeln' wie *Arange*, *Limette* und *Citrone*, sowie *Melonen* und *Dattelpalmen*. Vor allem im Balash wachsen *Ölpalmen* und versorgen die Städte mit Brat- und Lampenöl. Das eigentümlichste Obst aus den Gärten der Tulamiden ist die Frucht des *Merach-Strauchs*. Die pfirsich-



großen, blauen Früchte duften köstlich, leider sind sie in Verbindung mit Alkohol hochgiftig. Beim Kochen verliert sich das Gift, und gekochter Merach-Sirup aromatisiert Gebäck und Süßspeisen.

Hülsenfrüchte sind das 'Fleisch des kleinen Mannes', nahrhaft und billig: *Bohnen, Linsen, Erbsen* und *Kichererbsen* sind weit verbreitet. *Kürbisse* zieht man in Aranien, vor allem wegen ihrer Samen, die gesalzen zum Knabbern dienen. *Gurken* gibt es überall. Die *Tomate* soll aus Thalusion stammen und Silem-Horas' kostbarste Kriegsbeute gewesen sein – behaupten jedenfalls die Thalusioner.

WEITERE PUTZPFLANZEN

»Ich bin Teeplücker, wie mein Vater vor mir. Seit ich laufen kann, arbeite ich. Nach dem Regen treiben die Teesträucher aus, dann pflücken wir die jungen Blätter. Später wird Baumwolle geerntet, danach der Reis, dann kommt die nächste Regenzeit. Manchmal ist es zu feucht, und der Tee trocknet nicht. Dann gibt es keine Arbeit und kein Geld. Wenn wir nichts haben, räuchern wir Rattenbaue aus und essen die Ratten und den Reis, den sie gestohlen haben. So ist unser Jahr.

Meine erste Frau hat nur Töchter geboren. Ich habe sie in Bandur an fahrende Händler verkauft, zusammen mit ihrer Brut. Meine zweite Frau hat mir drei Söhne geboren. Der jüngste ist am Fieber gestorben. Das Fieber kommt häufig am Fluss, man wird dort schwach und blutlos durch die Moskitos und die Fledermäuse. Wir wohnen am Feldrand unter den Palmen ohne Dach und Zelt. Man darf nicht nah am Ufer schlafen, die Krokodile kommen nachts an Land. Ich wünschte, die Mutter meiner Söhne wäre noch bei mir, aber sie hat sich aufgehängt, nachdem die Räuber sie und ihre Tochter mitgenommen hatten. Ein Sklave müsste man sein, bei einem reichen Herrn! Die haben keine Sorgen und jeden Tag etwas zu essen.«

—ein Tagelöhner aus dem Ongalo-Tal, neuzeitlich

Schon vor Jahrtausenden erkannte man im Land der Ersten Sonne, dass **Tee** beim Kochen das Wasser reinigt und Durchfallerkrankungen verhindert, die man sich vom Wasser der Flüsse sonst leicht zuziehen kann. Heute ist Tee neben dem Bier eins der meistkonsumierten Getränke in ganz Aventurien, und der Teehandel bringt großen Reichtum. Die Tulamiden selbst bevorzugen leichte und fruchtbare Sorten. 'Ongalo Hochland Erste Ernte Blattspitzen Auswahl' trinken die Granden in Al'Anfa und die Herrscher in Unau, Vinsalt und Gareth. Eine Mischung der Tees aus den thalusischen Höhenzügen wird unter dem Namen *Tulamiden-Gold* verkauft, während *Jasmintee* (grüner Tee mit Jasminblüten) selten die Region verlässt. Auch in den Vorbergen des Raschtulswalls wächst Tee; *Rose von Fasar* (mit Rosenblüten aromatisiert) ist die bekannteste Sorte. **Tabak** wächst fast in jedem Bauerngarten für den Hausgebrauch und wird auch ins Bornland und Mittelreich verkauft, erreicht aber nicht die Qualität der alananischen und maraskanischen Ware.

Wein muss im Tulamidenland rot wie Blut sein, süß und schwer. Besonders edel und in ganz Aventurien geschätzt ist der *Raschtulswaller*, der an den Quellflüssen bei Fasar und in Palmyramis gedeiht. *Aranischer*

Schlauchwein aus dem Barun-Ulah-Tal ist herb, *Elburischer Landwein* süß und blumig, *Rashduler Rosinenwein* fast wie Sirup. Der Wein aus Mirina ist dunkelviolet und mit Merach-Sirup gewürzt; dem Wein von Jindir sagt man nach, einige Krüge enthielten Mindergeister, die Blasen werfen, und sehr selten sogar einen volltrunkenen Dschinn. *Fasarer Gewürzwein* ist mit Rauschkräutern versehen und steht im Mittelreich auf dem 'Wehrheimer Index' der verbotenen Gifte. Vielfach baut man Weinreben aber auch nur an, um die Trauben zu essen oder getrocknet als Rosinen zu verkaufen. Sogar der dämonische *Schwarze Wein* (ZBA 266) ist bei den 'richtigen Leuten' immer noch erhältlich.

An **Gewürzen** bringt das Land der Ersten Sonne den milden *Aranischen Pfeffer* und den blumigen *Khunchomer Pfeffer* hervor, außerdem *Paprika* und die *Gewürznelken* oder *Shadif-Nägelchen* Thalusions. Mit *Färberdisteln* imitiert man den echten Kurkumer Safran. *Rosen-* und *Arangenblütenwasser* verfeinern Marzipan und andere Delikatessen. *Anis* und *Kümmel* dienen vor allem als Brotgewürz. Mit Anis würzt man auch gern den faden Reisschnaps. Die Samen von *Sesam* und *Buntem Mohn* werden für feines Gebäck verwendet, und aus angerösteten Sesamsamen presst man würziges Speiseöl.

Zucker aus *Zuckerrohr* gewinnt man vor allem auf der elburischen Halbinsel. Peraines heiligen *Knoblauch* und seine Schwester, die *Zwiebel*, essen die Bauern von Zorgan bis Ronishagen beinahe wie Gemüse. *Minze* wächst in jedem Bauerngarten und wird nicht nur häufig unter den Tee gemischt, sondern würzt auch Quark und Joghurt. Das kostbarste Gewürz der Gegend sind aber die Blüten des *Menchal-Kaktus*, deren Duft selbst Dschinne nicht widerstehen können.

Aus **Flachs**-Fasern webt man das feine Tulamiden-Tuch und festes Segeltuch. **Baumwolle** wächst in Aranien, dem Balash und dem Ongalo-Tal. **Hanf** züchtet man dort, wo Schiffbau betrieben wird, um aus seinen Fasern Seile zu drehen.

RAUSCHKRÄUTER

Im Land selbst angebaut wird *Zithabar*, das in Mittelaenturien schlicht als 'Rauschkraut' bekannt ist. Selbst in Aranien wächst es offen, weil es auch ein Heilkraut gegen Zahnschmerzen ist (der Großteil der Ernte wird allerdings heimlich geraucht.) *Lotos* wächst fast überall in den Sümpfen, und aus dem Blütenstaub macht man *Lotoswein*, *Regenbogenstaub* und *Marbos Odem*. Maraskanische Exilanten haben bei Khunchom und im Yalaia *Rauschgurken* angepflanzt. Vor allem in Thalusion wächst der *Cherkemal-Pilz*. *Vragieswurzel*, *Cheria-Kaktus* und verschiedene Sorten *Mohn* wachsen zwar stellenweise wild, spielen mengenmäßig aber keine Rolle. *Ilmenblatt* und *Boronwein* importiert man aus Al'Anfa, und für echten bornländischen *Wasserrausch* (ein starkes Rahjaikum) zahlt manch ein alternder Kaufmann oder Potentat ein Vermögen. Novadis beziehen ihr Cheria aus Unau. Umgekehrt wird vor allem Zithabar in beachtlichen Mengen ausgeführt.

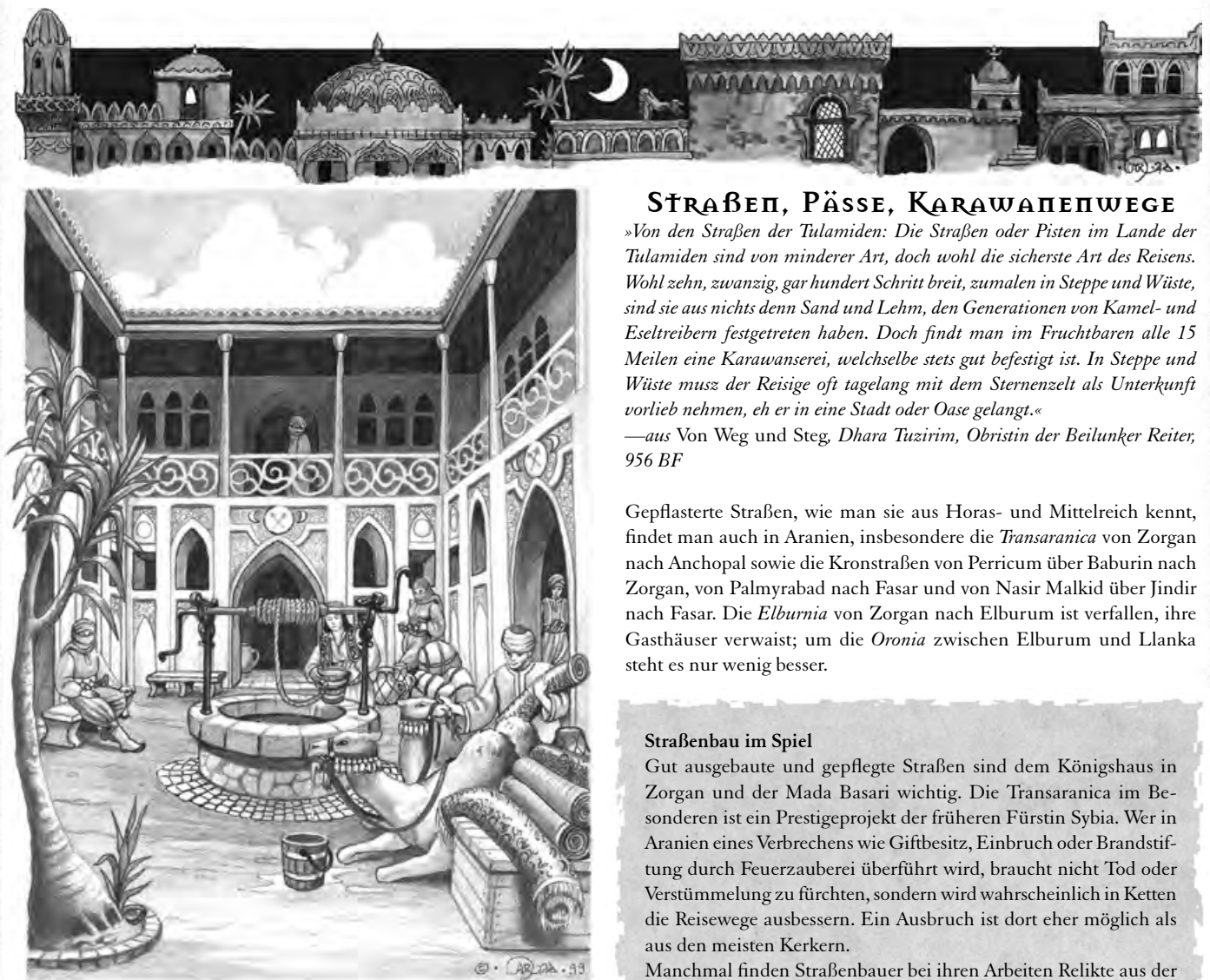
REISEN IM LAND DER ERSTEN SONNE

»Eyne gar schroeckliche Strapazen ist das Reisen hiezulandt. Wohl darfst du keyne Kaiserstrassen erwarten wie im schönen Mittelreiche, denn obgleich ihre Wege von groszen Karawanen benutzt seyn seit Urzeithen, geben ihre Fürsten keynen Taler für die Strassen. So fahrest du denn auff dem Flusze, obzwar moegest du das denn auch bereuen. Auff dem gelben Gadangflusze hat es gar Flusspiraten, wohl fanden wir cyn Bot, dasz jene geplündert, und keyn lebendich Mensch. Phexen sey ihnen gnädig! Da wir nach Khunchom gekommen, satzte der Stürmann das Boot auf eyne Sandbank, und es standen an die hundert Menschen und ruerhten keine Hand, hielten aber wohl Maulaffen feil. Ein nichtsnutzliches Pack allesamt!

In Khunchom bestieg ich denn eine Thalukken, wie die Kutter hier genennet,

sintemalen mir die drachenflügeligen Kastenschiffe, Zedrakken genennet, gar zu absunderlich schienen. Piraten hat es auff dem Meere wie andermorts Fischer. Eynmal kamen wir zu eynem Kampffe, da cyn Zedrakken sich erwehret dreier Piratenboote, doch wollt der Stürmann Einsicht haben und schiffte dran vurbei.

Die Thalusaner sint Beutelschneyder ohne Zahl. Wohl mag eyne Amtmann in Kuslik ein Handgeld wuentschen, dasz er schneller tu, was seyne Pflicht. Aber da du hier nicht schmierest die Hand dem Hafenmeister, dem Wachtmeister und dem Stadtmeister, sie lassen dich am Hafen stehen für vier Tage, so mir geschehen, eh mir eine bereiste Dame aus Festum geraten, was zu tun sey. So kehrt ich denn um. Was mag erst in Selem werden, davon man viel wunderlich



Ding hoeret? Wohl rat ich dir, tu fuerderhin dein Handwerck im Bornlandt, mag dir das schon beschwerlich sein!

—aus Meyne gefaehrlichsten Handelszuege, *Sluiter Broenster*, ca. 790 BF

SCHIFFFAHRT

Wie überall in Aventurien werden Massengüter wie Weinfässer, Getreidesäcke oder Tonkrüge mit Olivenöl per Schiff befördert, wo immer sich die Gelegenheit bietet. Vor dem Siral, dem leichten Nordostwind, der außerhalb der Regenzeiten meistens weht, segeln Flussschiffe langsam aber müheelos stromaufwärts. Abwärts lassen sie sich mit der Strömung treiben. Auf dem Mhanadi können (außer bei extremem Niedrigwasser) zwischen Samra und der Mündung sogar seetüchtige Schiffe verkehren. Mit flachen Flusskähnen befahrbar sind der Barun-Ulah von Baburin bis zur Mündung, der Karnah ab Palmyrabad, der Gadang ab Floesern, der Mhanadi ab Selicum sowie die Unterläufe von Chaluk, Ongalo und Thalusim. Auf den Flüssen, die aus dem Raschtulswall kommen, werden auch Zedernstämme gefloßt. Flöße und lose treibende Baumstämme stellen eine Gefahr für die Flussschiffe dar, ebenso wie die sich ständig verlagernden Sand- und Schlickbänke. Zusätzliche Hürden für die Flussschiffer sind die Mhanadi-Enge bei Rashdul, wo die Schiffe oft gegen die Strömung gezogen werden müssen, die Gadangfälle bei Ulahbar und die Stromschnellen des Karnah kurz vor Revennis.

Auch auf dem Perlenmeer wird rege Schifffahrt betrieben (siehe S. 136). Im Tsa und Phex, wenn die Flüsse Hochwasser führen und an der Küste oft die Altoum-Winde wüten, ruhen Fluss- und Seeschifffahrt meist ganz. Nicht nur sind die Flüsse reißend, sie treten auch weit über die Ufer, so dass man Gefahr liefe, das Flussbett zu verfehlen und irgendwo mitten in einem Reisfeld, in einer Baumkrone oder gar auf einem Hausdach zu stranden. Während der Sommer-Regenzeit (Rondra / Efferd) bricht nur auf, wer es wirklich eilig hat. Im Sommer und Spätherbst bringt Niedrigwasser manchmal die Flussschifffahrt zum Erliegen.

STRASSEN, PÄSSE, KARAWANENWEGE

»Von den Straßen der Tulamiden: Die Straßen oder Pisten im Lande der Tulamiden sind von minderer Art, doch wohl die sicherste Art des Reisens. Wohl zehn, zwanzig, gar hundert Schritt breit, zumalen in Steppe und Wüste, sind sie aus nichts denn Sand und Lehm, den Generationen von Kamel- und Eseltreibern festgetreten haben. Doch findet man im Fruchtbaren alle 15 Meilen eine Karawanserei, welsch selbe stets gut befestigt ist. In Steppe und Wüste musz der Reisige oft tagelang mit dem Sternenzelt als Unterkunft vorlieb nehmen, eh er in eine Stadt oder Oase gelangt.«

—aus Von Weg und Steg, *Dhara Tuzirim*, Obristin der Beilunker Reiter, 956 BF

Gepflasterte Straßen, wie man sie aus Horas- und Mittelreich kennt, findet man auch in Aranien, insbesondere die *Transaranica* von Zorgan nach Anchopal sowie die Kronstraßen von Perricum über Baburin nach Zorgan, von Palmyrabad nach Fasar und von Nasir Malkid über Jindir nach Fasar. Die *Elburnia* von Zorgan nach Elburum ist verfallen, ihre Gasthäuser verwaist; um die *Oronia* zwischen Elburum und Llanka steht es nur wenig besser.

Straßenbau im Spiel

Gut ausgebaute und gepflegte Straßen sind dem Königshaus in Zorgan und der Mada Basari wichtig. Die *Transaranica* im Besonderen ist ein Prestigeprojekt der früheren Fürstin Sybia. Wer in Aranien eines Verbrechens wie Giftbesitz, Einbruch oder Brandstiftung durch Feuerzauberei überführt wird, braucht nicht Tod oder Verstümmelung zu fürchten, sondern wird wahrscheinlich in Ketten die Reisewege ausbessern. Ein Ausbruch ist dort eher möglich als aus den meisten Kerkern.

Manchmal finden Straßenbauer bei ihren Arbeiten Relikte aus der Vergangenheit: verschlossene Hügelgräber, Schatzkammern oder magische Wesenheiten, die nicht tot, sondern nur eingeschlossen waren.

Südlich von Aranien ist kaum eine Straße gepflastert. Viele sind nur ausgetretene Wege, von Bauern begehbar gehalten, die ihr Gemüse zum Markt bringen wollen. Die *Zedernstraße* führt von Fasar nach Punin über den Raschtulspass, der nur von Ingerimm bis Rondra schneefrei ist. Von Fasar bis Erkenstein ist sie gut begehbar, während man weiter oben in den Zedernwäldern durch urwüchsige Wildnis reist. Wichtiger für den Handel, weil ganzjährig begehbar, ist der Karawanenweg von Fasar über die Oase Alam-Terekh in die Khôm und nach Almada. Die *Sultansstraße* von Mherwed nach Khunchom umgeht das untere Mhanadi-Tal, das zweimal im Jahr unter Wasser steht. Die *Kanopenstraße* verbindet Khunchom mit Thalusa und Ronishagen, wird aber wenig benutzt; der Seeweg ist wichtiger. Aus anderen Straßen Thalusiens hat man das bosparanische Straßenpflaster herausgerissen und zum Abstützen von Weinbergen benutzt. In den Awalakim führen einige Passwege zu Bergwerksiedlungen, und von Dhargun am Dhenanto aus kann man über die Unau-Berge die Oase Tarfui erreichen. Die übrigen Gebirgspässe Thalusiens sind wegen der Räuber, Drachen und Ferkinas praktisch unbenutzt.

BRÜCKEN, FURTEN, FÄHREN

Fähren gibt es nur wenige, denn ein Fährmann braucht den Schutz der Obrigkeit, damit seine Fahrgäste auch wirklich zahlen. Der Stadtstaat Tempphis und die Karawanserei gegenüber von Shobilla betreiben je eine Fähr über den Mhanadi. Wo keine Fähr, Brücke oder Furt vorhanden ist, muss man Fischer oder vorbeikommende Schiffe um Hilfe bitten. Bei diesen ist der Fährlohn frei verhandelbar und fällt umso höher aus, je reißender die Strömung ist und je eiliger die Reisenden es haben.



Furten sind während der Regenzeiten oft nicht passierbar. Ein zusätzliches Problem sind Krokodile und Flussfretzer (Piranhas), besonders in Thalusion und dem Balash. Viel begangen sind die Gadang-Furten bei Belew (siehe auch S. 169, **Die Furt der Klagen**) und Floeszern und die Mhanadi-Furt bei Mirina. Der Karnah hat Furten bei Palmyrabad und einige Meilen stromaufwärts bei Yaspilil. Sogar die etwa 60 Schritt breite Ongalo-Mündung bei Bandur kann man bei Ebbe durchwaten.

Brücken sind zahlreich, aber oftmals baufällig. Die *Gadang-Brücke* bei Samra beispielsweise hat kein Geländer mehr und weist Löcher auf, dennoch verlangen Hasrabals 'Sandwölfe' hohen Brückenzoll. Bei *Mudrawan* stehen nur noch Pfeiler im Chaluk, über die die Bauern lose Bretter gelegt haben. Gut benutzbar sind die *Schuboch-Brücke* bei Rashdul, die neunbogige *Steinbrücke in Barbrück* über den Barun-Ulah und *Bastrabuns Brücke* in Mherwed, deren schwarzer Basalt mit Reliefs heute unbekannter Fabelwesen verziert ist. Auch die *Chaluk-Brücke* in Chalukand ist unversehrt, die *Rosenbrücke* in Elburum sogar von Blumenkübeln gesäumt. In *Erkenstein* überquert eine Steinbrücke den Erkin; weiter oben in Richtung Raschtulspass gibt es einige Hängebrücken, die von den Erkensteinern instand gehalten werden. Eine Kuriosität ist die *Eisenbrücke von Revennis*, ein Steg aus Eisenplatten von einem Schritt Breite ohne nennenswertes Geländer. Viel imposanter ist die *Brücke der Sultane* kurz vor dem Mhanadi-Delta mit dem sie bewohnenden Erdschinn und den Statuen der Diamantenen Sultane. Unter der *Ongalo-Brücke von Brucken* haust eine ganze Familie von Brückentrollen (erstaunlich, da nach allem, was man weiß, bei den Trollen eigentlich

nur die Schamanen den Frauen beiwohnen dürfen). Über die *Brücke der drei Töchter* in Thalusa sollte nur gehen, wer den Wächterinnen zuvor geopfert hat. Eindeutig magisch ist die *Alte Brücke* in Rashdul: Ihr aufklappbarer Mittelteil wird von einem Dämon bewegt, der den Auftrag hat, Feinden den Zugang zu verwehren. Leider ist seit Schließung der dämonologischen Fakultät der Pentagramm-Akademie die Thesen unauffindbar, so dass derzeit niemand genau weiß, auf welche Kommandos der Dämon reagiert und unter welchen Umständen er Opfer fordert, spricht: wen er als 'Feind' betrachtet.

Reisewege und Jahreszeiten

Reisen im Land der Ersten Sonne sind sehr von den Jahreszeiten bestimmt. Während in Nordaventurien Schnee und Winterkälte den Reisenden zu schaffen machen, sind es hier die Stürme der Regenzeiten, die die Seefahrt zum Erliegen bringen.

Frühjahrsregenzeit und Schneeschmelze machen Bäche und Flüsse unpassierbar; Erdrutsche und Schlammlawinen sind häufig. Statt einer Mitfahrgelegenheit auf einem Flussschiff findet man dann eher vorbei treibende Hausdächer, von denen man Bauernfamilien retten muss. Im Hochsommer dagegen macht die Hitze jeden Schritt zur Qual, und trinkbares Wasser gibt es nicht überall. So sind selbst im zivilisierten Tulamidenland die Naturgewalten nicht zu vernachlässigen.





DIE GESCHICHTE DER TULAMIDENLANDE

Die Historie der Tulamiden reicht bis in die Zeit vor dem *Zweiten Drachenkrieg* zurück, als noch Echsen den Kontinent dominierten. Mystik, Geheimnisse, Magie – die tulamidische Geschichte ist reich an allen Arten von Weltwundern, und viele kulturelle Errungenschaften stammen ursprünglich aus dem Land zwischen Raschtulswall und Perlenmeerküste. Mehrere Hochkulturen erblühten und zerfielen wieder, deren Spuren und Erbe bis in die Gegenwart in dieser Zusammenfassung verfolgt werden sollen.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen Gelehrten bekannt, auch wenn sich die letzten Jahrtausende des tulamidischen Volkes in unzähligen Relikten der Vergangenheit widerspiegeln. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie etwa der Geschichte des

Diamantenen Sultanats oder der Magiermogule vom Gadang) durchaus Fachleute sein – nur sind sie dann meist nicht über den Auszug der Al'Hani oder die Geschichte Orons informiert.

Dies gilt in besonderem Maße für die genannten Jahreszahlen aus vor-bosparanischer Zeit, an denen Sie sich bei der Einordnung oder Gestaltung von Legenden und Relikten orientieren können, die jedoch aus aventurischen Quellen nur mit großer Ungewissheit ableitbar sind. Behandeln Sie als Spielleiter dieses Kapitel daher am besten als **Meisterinformationen** und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die sie von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können.

CHALWEN UND DIE SUMURRER

»Einst beschloss der weise und starke Riese A'Dawati, die Menschen zu erschaffen. Aus dem Lehm des Gadang und aus seinem Blut formte er Zulhamid, den ersten Mann, und Zulhamin, die erste Frau. [...] Die Nachkommen von Zulhamid und Zulhamin lebten in den unzugänglichen Schluchten des hohen Gebirgzzuges, den man das 'Rückgrat der Welt' nannte. Sie kannten weder feste Städte noch das Feuer, weder die Schrift noch den Ackerbau. Des Tages verbargen sie sich, und nur nüchterns im Lichte des Madamals stiegen sie ins Tal hinab, um Nahrung zu stehlen. Denn die Menschen galten den Kaltblütern wenig: Wann immer sie ihren Fuß in die fruchtbaren Täler setzten, wurden sie von den Echsenfürsten auf ihren grausamen Reittieren verfolgt und vernichtet.«

—aus dem Märchen Zulhamid und Zulhamin

Uralte Bauwerke in den Trollzacken und dem Raschtulswall weisen auf längst vergangene Äonen hin, in denen Drachen und Insektoide über Aventurien herrschten. Der Beginn der modernen aventurischen Menschheitsgeschichte liegt allerdings tief im Dunkel des **Zehnten Zeitalters** verborgen, in dem Echsenrassen den Kontinent dominierten. Das sagenumwobene Dschungelreich von Zze Tha, geschaffen vom Gottdrachen *Pyrdacor*, erstreckte sich damals über die gesamte Südhälfte Aventuriens – vom Yaquir bis zu den Wäldern Maraskans, Meridianas und der Waldinseln.

Pyrdacor begann **um 9000 vor Bosparans Fall (v. BF)** mit seinen drachischen und echsischen Vasallen, den Sonnen- und Herrschergott in einem fast tausendjährigen Krieg niederzuringen und sich selbst endgültig zum Herrn über alle Echsen aufzuschwingen, um so das Ende ihres Zeitalters hinauszuzögern. Aus dieser Zeit stammen auch die ersten Spuren einiger aufstrebender Menschengruppen im östlichen Aventurien – insbesondere die der Ferkinas und der heute vergessenen *Sumurrer* (deren Entstehung weit über 10.000 Jahre zurückreichen muss). Die Reste des Sumurrer-Reiches liegen auf dem Grund des Golfs von Perricum, wo sich zu jener Zeit noch festes Land befand. Dort stand einst auch der Thron der seherisch begabten Riesin *Chalwen*, deren Schutz die erste Hochkultur der Menschen genoss.

Vermutlich nach einer Phase der kulturellen Blüte drangen die Sumurrer mehrmals aus ihren ursprünglichen Siedlungsgebieten nach Süden und Westen vor und weckten dabei – wohl infolge von Versuchen, ins Gleichgewicht der Elemente einzugreifen – schließlich die Neugier und dann den Zorn des Alten Drachen Pyrdacor. Folgt man den ältesten Märchen und Legenden, wurden sie nun – wie so viele andere Völker und Rassen – von den in Sumpfstädten lebenden Echsen zu blutiger Fron gezwungen. Auch ihr ursprüngliches Siedlungsgebiet war wohl Handlungsschauplatz eines Krieges der Echsen gegen die Menschen, von dem aber mythologisch nur noch der Kampf Chalwens gegen den Drachengott überliefert ist.

GÜLDENLÄNDISCHE SPUREN DER SUMURRER

Vor weit über 10.000 Jahren erreichten die Sumurrer die östlichen Gestade Myranors. Ob sie vor der Grausamkeit der herrschenden Echsenrassen flohen, schlicht von Entdeckerwillen getrieben wurden oder einer Weissagung der von ihnen verehrten Riesin folgten, liegt in urzeitlichem Dunkel – ebenso wie das Wissen, das ihnen die Überquerung des Meers der Sieben Winde ermöglichte. Möglicherweise konnte diese frühe Hochkultur nicht nur auf später verschollene nautische Geheimnisse, sondern auch auf die Kenntniss der legendären *Trollpfade* zurückgreifen.

Während den Sumurrern auf ihrem heimatlichen Kontinent noch einige Jahrtausende beschert waren, erlebte ihre blühende Kultur in Myranor ein jähes Ende. Der Legende nach zürnten ihnen am *Tag der Finsternis* ihre Götter ob eines großen Frevels, wandten sich von den Menschen ab und ließen die 'Große Bucht' zur leblosen Wüste Narkramar vertrocknen. Das Andenken der Sumurrer lebt heute in Myranor noch in den Mysterien der Te'Sumurrer, der Vinshina oder der Kerrishiter fort.

Doch in der Morgendämmerung des *Elften Zeitalters* geriet das Echsenreich Pyrdacors auch mit den neuen Rassen der Elfen und Zwerge in Konflikt: Kriege brachen aus, blutige Schlachten wurden geschlagen. Insbesondere die Zwerge stellten sich dem Gottdrachen entgegen, unter anderem in der *Schlacht des Himmelsfeuers* **um 7200 v. BF** und in den *Elementarkriegen* **um 4500 v. BF**. Zu dieser Zeit gelang es ihnen, die Macht Pyrdacors über das Element Erz zu brechen. So vermochte es Pyrdacor auch nicht mehr, den erzenen Thron der Riesin Chalwen zu bezwingen, wenngleich er ihn stetig mit elementarer Macht bestürmte. Märchen der Ur-Tulamiden erzählen aus dieser Zeit auch von Aufständen der Waldmenschen und der Sumurrer gegen einzelne Echsenreiche wie H'Rabaa und Yash'Hualay. Auch aus dem echsischen Reich Ciszkh' sind **um 3000 v. BF** Aufstände von Menschenklaven überliefert. Im Rahmen des weiter fortschreitenden Niedergangs des Echsenimperiums ist von den Sumurrern nichts überliefert. Über ihr Volk rasten die heftigen elementaren Auseinandersetzungen Chalwens mit Pyrdacor hinweg, und irgendwann verlieren sich ihre Spuren im Dunkel der aventurischen Geschichte.

DIE KINDER TULAMS UND DER ZWEITE DRACHENKRIEG

Der Jahrtausende lange Kampf Pyrdacors gegen Chalwen zwang die übrigen Menschen, als Nomaden durch die schützenden Höhen der Gebirge zu ziehen – ständig im Kampf und auf der Flucht vor den Echsen



Pyrdacors. Die aus dieser Zeit einzigen überlieferten Nomadenvölker waren die 'Kinder von Tulam', die im Raschtulswall am Berg Djer Tulam lebten und eine raubtierhafte Gottheit namens Feqz verehrten. Hier traf **3080 v.BF** der Zwergenprinz *Calaman Sohn des Curthag* erstmals auf die Vorfahren der heutigen Tulamiden und fand in dem Gebirgsnomaden *Assaf ibn Kasim* einen guten Freund. Gemeinsam gelang es den beiden, **3075 v.BF** zum Hort des Pyrdacor vorzudringen und dort die legendäre *Krone des Ordamon* zu stehlen.

Schließlich, so heißt es, wandten sich die Götter selbst gegen den Goldenen Drachen, als dessen elementarer Krieg die Insel Maraskan vom Festland trennte und der Thron der Riesin Chalwen im Meer des Golfs von Perricum oder des Maraskan-Sundes versank. Unter der Führung des Hohen Drachen *Famerlor* brach um **2260 v.BF** (mit ersten Scharmützeln ab etwa **2300 v.BF**) der *Zweite Drachenkrieg* über Aventurien herein und verwüstete in den folgenden Jahrhunderten den Kontinent. Chaos und Vernichtung suchten ganz Südaventurien heim; im Land der Ersten Sonne wühlten sich, so sagt es der Volksmund, „tausend heulende Geister und Dämonen“ in den Grund Mhanadistans, und aus der Gor krochen

anderssphärische Kreaturen. Viel Wissen ging in jenen Tagen verloren, und von einigen Stätten und Wesen blieben selbst bei den Echsenrassen nur noch Legenden.

Wahrscheinlich durch einen lange nach Calaman aufgekommenen Kulturaustausch mit den Zwergen hatten die Ur-Tulamiden im Raschtulswall die Künste des Abbaus und der Verhüttung von Kupfererz und des Schmiedens erlernt, aber auch wichtige Anstöße in der Bau- und Rechenkunst, der Erfindung der Töpferscheibe und den Grundlagen des Juwelierhandwerks erhalten. Auch die ersten menschlichen Druiden sollen auf frühere Kontakte tulamidischer Stammeszauberer mit den zwergischen Geoden zurückgehen. Im Gegenzug übernahmen die Zwerge von den Kindern von Tulam wichtige Geheimnisse des oberirdischen Lebens, darunter die Bedeutung der Jahreszeiten, das Handwerk der Viehzucht und des Webens.

Erst um **2100 v.BF** endete der epochale Kampf mit dem Sieg Famerlors und seiner Alliierten über Pyrdacor. Unter der geballten Macht der streitenden Alveraniare verging schließlich das Echsenreich von Zze Tha, und an seiner Stelle blieb die Wüste Khôm zurück.

DIE ERSTEN TULAMIDEN (2100–1600 v.BF)

»Dann jedoch erhob sich die Schöpfung selbst: Tag und Nacht wurde der Boden erschüttert, die Himmelslichter folgten nicht mehr ihrer richtigen Bahn, Flammenzungen leckten über Himmel und Erde, Tiere und Menschen wurden wahnsinnig. Viele Jahre dauerte dieses Chaos, doch schließlich kehrte wieder Ruhe ein, und ein neues Zeitalter hatte begonnen. Denn der Goldene Drache von Zze Tha war verschwunden, seine Leviatanim aber zerfleischten sich in ihrem Wahnsinn gegenseitig. Die Menschen dagegen wuchsen an Zahl und Macht. Zum ersten Mal konnten sie es wagen, im Schutz von Dunkelheit und Kälte gegen die gewaltigen Echsenwesen vorzugehen – und List und Geschicklichkeit besiegten Stärke und Gewalt. Immer tiefer drangen die Menschen in die Ebene vor und nahmen das Land in Besitz. Ihre erste feste Siedlung am Rande der 'Liegestatt der Götter' nannten sie Fasar. Hier wählten sie den klügsten der Ihren zum Scheik'al'Scheik, zum Herrscher aller Tulamiden; sein Name aber war Rashtul.«

—aus dem Märchen Rashtul

Während die Machtkämpfe der letzten Leviatanim tobten, begannen viele Sippen (ab etwa **2060 v.BF**) erstmals in Mhanadistan zu siedeln und sich von ihren Verwandten im Gebirge zu trennen. Mit ihren Bronzewaffen und ihrem Mut waren sie in der Lage, sich der umgebenden Feinde – ob nun wilde Tiere oder die letzten Echsenwesen – zu erwehren. Stufenpyramiden aus Lehmziegeln (die später so genannten 'Magiergräber'), Tontafeln und Steinstelen mit Inschriften sind heute noch Zeugnisse der Ur-Tulamiden. Im Jahr **2049 v.BF** schließlich gründeten sie mit Fasar die erste heute noch besiedelte Stadt der Menschen in Aventurien.

Schließlich gelang es dem mythischen Krieger oder Schamanen *Rashtul*, die zunächst untereinander zerstrittenen urtulamidischen Sippen zu einen und schließlich im Jahr **2009 v.BF** zum 'Scheik'al'Scheik' (dem Scheich aller Scheiche) gekürt zu werden. Insbesondere die Erfindung des doppelt gekrümmten Kurzbogens, der auch von Reitern verwendet werden konnte, und die Entdeckung des Giftes Tulmadron im Khoram-Gebirge machten die tulamidischen Krieger für die Echsen wirklich gefährlich. Unter Rashtul al'Sheiks Führung schlugen die Ur-Tulamiden um **2000 v.BF** erstmals ein Heer aus Marus und Achaz in einer offenen Schlacht am Mhanadi.

Den entscheidenden Sieg über die Echsen errangen die Ur-Tulamiden jedoch in einer kalten Firunsnacht eines unbekannten Jahres, als Rashtul al'Sheik sein vieltausendköpfiges Heer gegen die Leviatanim-Stadt Zhamorrah am Zusammenfluss von Mhanadi und Gadang führte und diese nach blutigem Kampf schließlich eroberte. In Zhamorrah sollen Rashtul und seine Streiter unvorstellbare echsische Geheimnisse entdeckt haben, auf denen die Ur-Tulamiden letztendlich ihre Macht begründeten. Während Rashtuls angeblich 230-jähriger Regierungszeit drangen die

tulamidischen Stämme mehr und mehr ins untere Mhanadi-Tal vor, wurde nach Legenden im Jahr **1991 v.BF** die Stadt Rashdul gegründet (angeblich durch Rashtul persönlich, zusammen mit der Begründung der Zauberschule der *Kophtanim*) und schlossen die Tulamiden schließlich nach langen Kämpfen einen Friedensvertrag mit den letzten Echsen von Yash'Hualay (dem heutigen Khunchom) an der Mündung des Mhanadi. Mit diesen lebten die sie lange Zeit in Frieden und übernahmen von ihnen kulturelle Errungenschaften wie die Künste des Reisanbaus und des Baus von Bewässerungsanlagen, die Bienenzucht oder vorher unbekannte Arten der Heilung. Aber auch das Geheimnis der Schrift und die Kunst der Papyrusherstellung stammten von den Echsen. Dagegen waren die Einflüsse der echsischen Edelsteinmagie auf die tulamidischen Stammeszauberer und Schamanen zunächst gering und verbreiteten sich vorerst nur im Geheimen.

Innerhalb der nächsten Jahrzehnte weitete sich das Reich Rashtuls vom ursprünglichen Siedlungsgebiet Mhanadistan vor allem nach Süden (bis zum Ongalo) aus.

RASHTUL AL'SCHEIK (VERMUTLICH 2085–1779 v.BF)

Tontafeln, aber auch einige wenige Schriftrollen aus längst vergangenen Tagen, sprechen von Rashtul als einem bemerkenswerten Mann, der nicht nur das erste Kamel gezähmt haben soll, sondern sein Volk über Jahrhunderte hinweg einte und zu großem Ruhm führte. Unter seiner Herrschaft waren die armen Berghirten und Räuber zu reichen Feldbauern geworden und lebten bald sogar in Frieden mit ihren Feinden, den Echsen. Die Märchen geben für Rashtul eine Lebenszeit von 306 Jahren an und erwähnen bisweilen in diesem Zusammenhang geheime, lebensverlängernde Riten, deren Kenntnis der Tulamide von den Echsenmenschen aus Yash'Hualay oder Zhamorrah erlangt haben soll.

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

Bastrabuns Regierungszeit war geprägt von dem stetigen Zurückdrängen der letzten Marus, Leviatanim und Achaz, die in dieser Zeit vor allem aus dem Süden noch einmal in die Tulamidenlande einfielen. Angeblich wurden die Echsen im Geheimen von einer unheilvollen Schlan-



ge angeführt, die bei den Tulamiden unter dem Namen *Ensharzaggesi* bekannt war. Nach Pyrdacors Verschwinden versuchte diese Schlange von einem Unterschlupf irgendwo am Mhanadi, das fehlende Machtvolumen zu füllen. Mit dem Versprechen, den Echsen eine mächtige Waffe im Kampf gegen die Rivalen zu verschaffen, konnte sie noch einmal große echsische Heerscharen versammeln.

Der zauberkräftige

Bastrabun kämpfte mit harter Hand gegen die echsischen Feinde und fand – so heißt es – auch Unterstützung in einem echsischen Berater, der ihm im Kampf gegen Ensharzaggesi zur Seite stand. 1762 v.BF begann Bastrabun mit der Errichtung eines machtvollen Zaubers, der als gewaltiger Bannkreis die verhassten Echsen endgültig aus den Tulamidenlanden ausschließen sollte. Dabei stützte er sich auf ein kompliziertes Netz aus magischen Kraftlinien, das sich über das gesamte Tulamidenland bis hinunter nach Selem spannte.

Gestützt auf eine Armee aus tulamidischen Kamel- und Elefantenreitern vernichtete Bastrabun schließlich nach langen und verlustreichen Kämpfen die meisten Echsischen, da vor allem die wilden und aggressiven Leviatanim nur noch in Kriege und sinnlose Machtkämpfe untereinander verwickelt waren. Nach der Vernichtung oder Vertreibung von Ensharzaggesi vertrieb Bastrabun den Rest der überlebenden Echsen: im Westen bis zum Loch Harodröl und im Süden bis nach H'Rabaal und in die Sümpfe des Mysob. Unter seinem Befehl wurde auch den letzten Echsenwesen vom Mhanadi, Ongalo und Thaluslim die große menschenleere Insel im Osten als geschützte Siedlung zugewiesen und das Gebot erlassen, dass künftig kein Tulamide die Insel mehr betreten dürfe – ja, es heißt, dass Bastrabun die Schifffahrt ursprünglich ganz verboten habe. So zogen die Achaz, Krakonier und Marus Yash'Hualays über das Meer zu ihrer neuen Heimat, die den Namen *Marustan* (das heutige Maraskan) erhielt.

Auf den Trümmern des verlassenen Yash'Hualay aber begründete Bastrabun, der von den Tulamiden nun mit dem Titel 'Sultan' geehrt worden war, 1757 v.BF die Stadt Khunchom als neue Residenz. Noch im gleichen Jahr entstand hier auch der Vorläufer der berühmten Drachenei-Akademie der tulamidischen Magie, die Schule der *Mudramulim*. Im Jahr 1753 v.BF vollendete der große Zauberrherrscher endlich sein magisches Bollwerk gegen die Echsen, das seitdem den Namen *Bastrabuns Bann* trägt. Entlang der Echsen Sümpfe bei Selem und darüber hinaus hatte er eine 'magische Linie' gezogen, die selbst an der Ostküste dafür sorgen sollte, dass kein Echsenwesen die Insel Marustan mehr verließ. Die uralten Grenzsteine, die die Echsen Sümpfe und Marustran abtrennten, tragen bis heute Bastrabuns Namen in kaum noch lesbaren Kartuschen. In Khunchom herrschte Bastrabun noch lange und weise, und als er im Jahr 1737 v.BF starb, erstreckte sich das zentrale Reich der Tulamiden vom äußersten Süden bis zum heutigen Anchopal im Norden.

DIE SULTANE VON KHUNCHOM

In den folgenden Jahrhunderten blühte das Reich der Sultane von Khunchom weiter auf. Zahlreiche Familien verließen ihre Heimat Mhanadistan und besiedelten das zuvor unterworfen Land. Den Erfolgen Bastrabuns nacheifernd, zogen die Beni Oroni nach einer Vision ihres Anführers *Babur* ab etwa 1760 v.BF ins heutige Aranien und bekämpften erfolgreich die Echsen von *Burruh'Sum* (auf der Elburischen Halbinsel) und die Oger, die nördlich des Barun-Ulah lebten. Deren Anführerin, die Riesin *Männertod*, wurde durch eine Erscheinung *Ra'andrats*, des mystischen Schutzpatrons der als *Babur Nebachosya* bekannt gewordenen Sippen, ins wilde Palmyramis vertrieben. Bis etwa 1700 v.BF wurden die Orte Anchopal, Zorgahan (Zorgan), El'Burum (Elburum), Bab-ar-Rih (Baburin) und Nebachot (das spätere Perricum) gegründet. Die Zeit der Fünf Völker erreichte ihren Höhepunkt mit der Festigung der Sultanate Nebachot (Bab-ar-Rih und Nebachot), Oron (um El'Burum und Zorgahan), Gorien (um Anchopal), Khunchom (am Mhanadi und im Yalaiad) und Gadang (um Fasar). Ebenso wurde Lem (Elem, das spätere Selem) in dieser Zeit auf den Resten alter echsischer Besiedlungen errichtet. Darüber hinaus fand man bald auch Eisenerz in den Bergen von Khunchom, so dass sich um diese Zeit Eisenwaffen durchzusetzen begannen.



Die Religion der Ur-Tulamiden war nach ihrer Sesshaftwerdung neben dem weitergeführten Feqz-Glauben vor allem von der Anbetung verschiedenster Stadtgötzen geprägt, deren fremd klingende Namen wie *Anandusha*, *Maha Koscha*, *Tsa Atuara* oder *Amrdrakor* heute kaum mehr bekannt sind. Den Göttern und Götzen der besiegten Echsen stand man dagegen feindlich gesonnen gegenüber, und viele alte Statuen und Tempel der Echsen götter wurden entweiht oder sogar gänzlich zerstört.

DIE TRIBUTLISTE

AN SULTAN NABATIL (1680–1638 v.BF)

»Aus der Heimat unseres verehrungswürdigen Gebiets brachten seine Untertanen, die sich vor ihm zu Boden werfen, die folgenden Gaben: 99 Eselkarren Reis und 10 Borukim Nelken aus Thalusa, 99 Eselkarren Reis aus Ongalabad, 13 Brokim Tee von der ersten Ernte und 1 Brok Yasminblütentee aus Yasra, 13 Perlenketten aus Bandur, 1 Baroscht Trank von weißgelbem Lotos aus Beyol, 75 gemästete Ochsen aus Dûr-Krichanu, 9 Jungfrauen aus Ur-Atamru, 10 Borukim Cherkemal-Pilze aus Durud, 4 Esel-Traglasten Mandeln aus Kshal'Darguni, 10 Krüge Tamarindenmus aus Aimar Dhenanet, 6 Körbe eingesalzenen Fisch aus Aimar Uchaneb. Die Einwohner von Aimar Turut senden 5 türkisarbene Perlen, die magisch leuchten, wie man sie in ihrem Flussbett findet. Deine eigene Stadt Dûr-Nabatili, oh Sultan, sendet dir 4 Krüge eingemachte Früchte des Merach-Strauchs.«

—Text einer Tontafel aus dem Privatbesitz Khadil Okharims, datiert 'im Jahr des Feuerkometen, dem 33. des Großen Sultans Nabatil', übersetzt aus dem Ur-Tulamidya



DER AUSZUG DER AL'HANI

Im Jahr **1684 v.BF** offenbarte sich der Legende nach den Stammesfürsten der Al'Hani und der Beni Nurbad im Aschubim-Gebirge eine schlangenhafte Gottheit und machte ihnen eine eigene Schrift zum Geschenk. Die Stämme begannen fortan, neben der Bienengöttin Mokoscha auch diese – heutzutage als Hesinde bekannte – Göttin zu verehren und ihren Glauben zu verbreiten. Doch bei den restlichen Tulamiden stießen die 'erleuchteten' Stämme auf Ablehnung und Widerstand, denn die anderen Sippen und Stämme hielten nichts von dieser echsischen Götzendienerei und versuchten, die Al'Hani und Beni Nurbad zu vertreiben oder in die Sklaverei zu pressen.

Nach der Befragung eines Orakels wiesen die Sippenältesten der Beni Nurbad den Verfolgten schließlich anhand von Prophezeiungen und Visionen den Weg nach Norden, wo angeblich eine sichere Heimat warten würde. Der Exodus von mehreren Tausend Menschen begann im Jahr **1671 v.BF** – und sollte letztendlich ganze einhundert Jahre andauern. Die lange Irrfahrt durch den Balash nach Mhanadistan führte die Stämme – vorangetrieben durch Verfolgungen und Abweisungen der 'echsischen' Religion – zunächst in die wenig besiedelten nördlichen Ausläufer des Khunchomer Sultanats. Etwa um **1650 v.BF** glaubten sie in dem fernen Nebachot die 'sichere Heimat' gefunden zu haben und begannen, sich in dem abgelegenen Sultanat niederzulassen und sich von den restlichen Tulamiden abzusondern.

DIE ZEIT DER STREIFENDEN REICHE

Die Kultur der Tulamiden hatte in jener Zeit, als im fernen Norden aus dem Gildenland vertriebene Hjaldinger Aventurien erreichten (im Jahr **1626 v.BF**), eine erste Blüte, von deren Statuen und Keramiken, Gedichten und Heldenepen heute nur noch wenig überliefert ist. Zugleich aber berichten die Sagen auch von einem Wandel der Sitten: Galt das Echsische einst als feindlich, deutete man es bald als Inbegriff der Macht. Die Sultane in Khunchom folgten den Herren Yash'Hualays in vielen Dingen, und es wurde Mode, allerlei Bräuche der Echsen bis hin zu ihrer Schrift und dem Zsahh-Glauben zu übernehmen. Das Verbot, die Insel Marustan anzufahren, blieb bestehen, doch es wurde mehr und mehr als Beweis gesehen, dass die Insel ein Land der Freuden und zu angenehm für einfache Menschen sei. Ebenso gab es immer mehr gierige Potentaten und Mudramulim, die in den Besitz der geheimen Zauberzeichen der verfolgten Al'Hani gelangen wollten und diesen nach Norden folgten. Insbesondere die Regierungszeit der ersten Sultanin *Manoyla saba Nabatil* von **1638 bis 1606 v.BF** war von Unruhen und Aufständen überschattet. Da viele eine Frau auf dem Thron nicht duldeten und ihr jede Fähigkeit

DIE SCHRIFT DER AL'HANI

Bei der geheimnisvollen Schrift der Al'Hani handelte es sich um ein kompliziertes System von insgesamt 1.000 Zeichen, die sie für die Nachwelt bewahren sollten. Die Zeichen stellten offenbar eine separate Weiterentwicklung aus den Chuchas-Glyphen des Yash'hualay dar, die unabhängig von den Chrmk-Zeichen des Zelemja-Urtulamidyra waren. Damit wurde den Al'Hani eine eigene Schrift in die Hand gegeben, die sich von der der anderen Tulamiden deutlich unterschied.

Doch eingewoben in diese Schrift waren auch Zauberzeichen (Arkanoglyphen), die durch ihre größere Nähe zur 'Urschrift' der Echsen magisch wesentlich potenter waren als vergleichbare arkanoglyphe Überlieferungen. In den folgenden Jahrhunderten wurde immer wieder versucht, den verfolgten Al'Hanis das Geheimnis um die machtvolle Magie zu entreißen – und so wurden die auserwählten Stämme zu einem nicht ruhenden Volk, dessen Nachfahren kaum noch die ursprüngliche Aufgabe ihres Volkes bewusst ist. Reste der Tradition verbreiteten sich durch die umherziehenden Norbarden in ganz Nord-Aventurien und werden heute immer noch von den Zibiljas bewahrt.

absprachen, das Land zu beherrschen, erklärten sich nach einer Reihe von blutigen Protesten und kriegerischen Handlungen einige Städte und Stammesgebiete vom Bund mit dem Khunchomer Sultanat unabhängig. Ab etwa **1600 v.BF** strebten die Sultanate um Elem, Fasar, Nebachot, Gorien mit der Hauptstadt Anchopal oder das Emirat Oron um El'Burum nach größerer Eigenständigkeit.

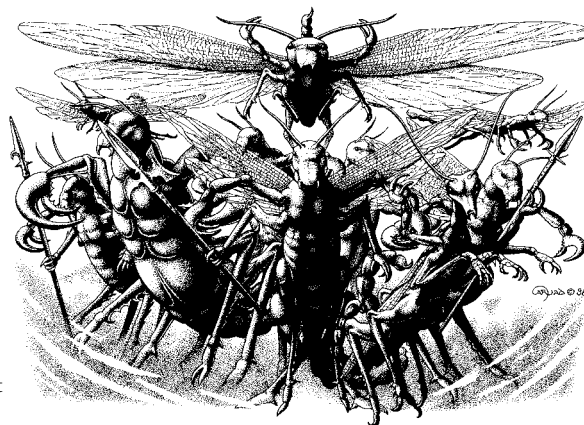
Mit der Expansion Nebachots zog es nach **1600 v.BF** viele der Al'Hani weiter nach Norden über die Trollzacken, denn, so hieß es, vielleicht war die 'sichere Heimat' ja noch lange nicht gefunden. Vermutlich nach einem Religionsstreit zwischen Anhängern des Raschtula und der Hesinde wurde während jenes Auszugs ein Teil der Al'Hani in die Trollzacken ausgestoßen, wo sie schnell 'verwilderten' und die Vorfahren der Trollzacker Barbaren wurden. Der Großteil aber zog über das Gebirge ins Gebiet des heutigen Tobrien und gründete **1571 v.BF** die Stadt Bey'el'Unukh (das heutige Beilunk) an der Mündung des Radrom. Dies sollte der Grundstein für ein eigenes Großreich der Al'Hani nördlich der Trollzacken werden. Hier erbauten die ausgestoßenen Stämme in den nächsten Jahrhunderten ihre neue Heimat und wurden endlich dauerhaft sesshaft. Der Stamm der Beni Nurbad ging in jener Zeit vollständig in den Al'Hani auf.

DIE MAGIERMOGULE VOM GADANG (1609–1326 v.BF)

Zwölf mal zwölf Jahre nachdem Bastrabun seinen Bann beendet hatte, gelangten im Jahr **1609 v.BF** in Fasar und Zhamorrah Zauberer an die Macht, die sich die *Magiermogule vom Gadang* nannten. Die Zauberherrscher zeichneten sich – zumindest laut späterer Legenden – durch enorme magische Macht aus. Häufig werden die drei Namen *Sheranbil* (auch *Shâranbel*), *Tubalkain* und *Al Gorton* erwähnt. Andernorts wird gar von sieben, neun oder dreizehn Mogulen berichtet. Der jüngste und mächtigste unter ihnen aber war *Assarbad*, ein tyrannischer Herrscher mit großen Zauberkraften, der angeblich aus dem 'Land hinter den Bergen und Meeren' gekommen war und unter dessen Führung die Expansionen der Magiermogule am stärksten vorangetrieben wurden. Zudem schienen die Zauberer unter Assarbad auf uralte magische und vor allem echsische Geheimnisse zurückgreifen zu können, mit

deren Hilfe sie sich vor allem auf die Beschwörung, Beherrschung und Veränderung von Insekten verstanden. Die meisten Geschichtenerzähler Araniens zählen Assarbad von Fasar heute zu den 'Sieben Großen Feinden' des Landes.

Während die Sultane von Khunchom weiter südwärts drängten und zwischen **1600 und 1500 v.BF** von der zunehmend unabhängiger werdenden tulamidischen Stadt Elem aus die Grenzposten Mirham und Al'Anfa gegründet wurden, dehnten auch die Magiermogule in den nächsten 280 Jahren ihren Herrschaftsbereich aus und legten die Statuen der Götzen und Götter der eroberten Städte (vor allem des Sultanats Gorien und des Emirats Oron) in Ketten und nahmen ihnen so – dem Volksglauben nach – die Macht. Auch das Sultanat Nebachot wurde von den Magiermogulen stark bedrängt und





trotz heftiger Gegenwehr durch überlegene Zauberei schließlich zum Vasallen gemacht. Um nicht vollständig unterworfen zu werden, verpflichtete sich Nebachot im erzwungenen *Frieden von Zorrigan* **1381 v.BF**, für die Magiermogule gegen das Reich der Al'Hani im Norden zu ziehen. Zunächst wandte sich ab **1380 v.BF** der Krieg gegen die Al'Hani in Nebachot selbst, die in den nächsten Jahren als 'Echsendiener' unterdrückt und versklavt wurden und daraufhin alsbald fliehen mussten. Ein Großteil suchte Zuflucht bei den Stammeschwestern und -brüdern nördlich der Trollzacken. Doch drei Sippen, die der Gajka, Nunnur und Serach, flohen den Dergel aufwärts – erneut auf der Suche nach einer 'sicheren Heimat' (ihre Geschichte wird in *Unter dem Westwind* erzählt). Der Krieg Nebachots zog sich insgesamt 18 Jahre hin und fand erst **1362 v.BF** ein Ende, ohne dass das Al'Hani-Reich gefallen wäre.

Derweil bedrohten die Armeen der Magiermogule auch die Grenzen des Sultanats Khunchom, das in den letzten Jahrhunderten bereits zunehmend destabilisiert worden war. Im Jahr **1365 v.BF** war dort der legendäre *Sultan Sulman* an die Macht gekommen – und auch dieser hatte offenbar Zugang zu längst vergessenen arkanen Geheimnissen (wie etwa den Fliegenden Teppichen). Sulmans Macht begründete sich angeblich auf einen magischen Zaubenstein, der einst dem wundermächtigen Bastrabun gehört haben soll und davor dem Göttersohn Rashtul, der ihn wiederum 'dem göttergleichen Himmelsdrachen' entriss.

Mit Magie und mit einer hochgerüsteten Armee aus Kriegern und Zauberkundigen stellte sich Sulman ab **1341 v.BF** Assarbad und den Magiermogulen vom Gadang in den so genannten *Skorpionkriegen*, in deren Folge vor allem magische Macht (Kophtanim vor allem bei den Mogulen und Mudramulim unter Sulman) und die mit ihr verbreiteten Schrecken die Schlachten und Auseinandersetzungen beider Reiche bestimmten. Die Kriege verbreiteten Tod und Verderben, und Riesenameisen und gigantische Heuschrecken verheerten das Land. Vergangene Städte und Bastionen wie Al'Raskas, Tusa Namanek oder Kupal, von denen heute niemand mehr weiß, wo sie einst lagen, wurden zerstört und aus der Geschichte getilgt.

Der vorläufige Höhepunkt der Skorpionkriege aber kam **1332 v.BF**, als der *Große Schwarm* der Magiermogule, bestehend aus gefräßigen, magisch veränderten Heuschrecken, das Sultanat Gorien in eine Wüste verwandelte.



Schließlich aber gelang es Sulman **1327 v.BF**, die von den Magiermogulen beherrschte stolze Stadt Zhamorrah durch Einsatz von machtvoller Magie und neuartigen Belagerungsgeschützen vollständig dem Erdboden gleichzumachen. Die Magiermogule flohen zurück nach Fasar, doch der Sultan von Khunchom triumphierte ein Jahr später (**1326 v.BF**) mit der Eroberung der Stadt. Die Mauern von Fasar wurden niedergerissen, und auch der mächtigste der Mogule – Assarbad – fand den Sagen nach ein grausames Ende.

Sulman al'Nassori (der 'Erneuerer') herrschte nun von den Trollzacken im Norden bis zum Lauf des Hanfla im Süden und nahm **1324 v.BF** den Titel *Diamantener Sultan* an, benannt nach dem riesenhaften Juwel aus Bastrabuns Zeiten, das inzwischen zum Symbol des unzerstörbaren Reiches geworden war.

ANFÄNGE DER TULAMIDISCHEN SCHIFFFAHRT

Wann genau die Ur-Tulamiden begannen, das Meer zu erkunden und für sich nutzbar zu machen, lässt sich nicht mehr sagen. Die ersten Erwähnungen von Zedrakken-Flotten finden sich allerdings bereits um **1400 v.BF**, zur Herrschaftszeit von Sultan *Waddif al'Yarush*. Man kann davon ausgehen, dass die ersten küstennahen Schiffe noch von den Echsen stammten und bereits zur Zeit von Bastrabun die südlichen und östlichen Gewässer befuhren. Ebenso kannten die Ur-Tulamiden auch schon die Insel Marustan (Maraskan). Obwohl in alten Schriften die Namen exotischer Orte wie Sharitnar, Unlon und Ribukan auftauchen, ist ungewiss, welche unbekannten Gebiete damalige furchtlose Entdecker und Abenteurer auf ihren kleinen Boten erreicht haben mögen. In den Archiven der Schifffahrtsschule von Khunchom jedenfalls sollen bereits alte Karten aus dem Riesland liegen. Auch das Sultanat Elem verfügte durch Kontakt zu dem geheimnisvollen Unterwasserreich Wahjad schon bald über eine beachtliche Flotte und erstaunliche Kenntnisse in See- und gar Unterwasserfahrt.

DER GEHEIMNISVOLLE SULMAN AL'PASSORI

Der Aufstieg zum *Diamantenen Sultanat* begann mit der zunehmenden Verbreitung echsischen Erbes im kulturellen und spirituellen Leben der Tulamiden. Höhepunkt dessen war sicherlich die offizielle Einführung des alten Hofzeremoniells von Zze Tha durch Sulman al'Nassori. Der Sultan lebte als halbgöttliches Wesen abgeschieden vom Volk in seinem Palast und verkehrte mit der Außenwelt nur durch Hofbeamte, die zugleich als Priester sein Lob verkündeten. Die Gerüchte um den alten Edelstein, nach dem das Sultanat benannt worden war, waren vielfältig und zum Teil erschreckend. Bis heute gibt es vielerlei Spekulationen, was für einer Macht sich die Diamantenen Sultane damals wirklich verschrieben hatten.



DAS DIAMANTENE SULTANAT (1324–17 v.BF)

Mit Ausnahme der wilderen und urtümlicheren Stämme der Gebirge und der Wüste war das Volk der Tulamiden den Diamantenen Sultanen treu ergeben und verehrte sie über die nächsten Jahrhunderte hinweg. Das heutige Aranien wurde in dieser Zeit zur Kornkammer Khunchoms, und der landwirtschaftliche Reichtum brachte auch eine politische und kulturelle Blüte mit sich.

Bereits Sulman al'Nassori war es gelungen, wieder die Oberhoheit über das inzwischen vom Großreich fast abgetrennte Elem und seine Emirate zu erlangen. Etwa **1200 v.BF** erfolgte eine weitere Ausdehnung des Reiches, als unter dem Diamantenen Sultan *Amir al'Dubbh* die Echsenstädte H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth im Regengebirge erobert wurden. Nachdem Nebachot ab **1110 v.BF** die Region nördlich der Gorischen Wüste dominierte und sich mit militärischer Macht gegen die Statthalter Khunchoms stellte, wurde ihm **1063 v.BF** unter *Qasran Yanuf* – am Ende der *Ersten Dynastie der Diamantenen Sultane* – auf Erlass aus Khunchom das Emirat Oron zugeschlagen. Durch dieses politische Entgegenkommen blieb das erweiterte Nebachot ein verbündetes Sultanat mit faktischer Unabhängigkeit.

DER AUGENSTERN

Um **1200 v.BF** machte alten Berichten zufolge jahrelang ein überheller Stern am Südhimmel „die Nacht zum Tage“. In den folgenden 200 Jahren führte dies zum Aufblühen und mysteriösen Vergehen eines Kultes mit zahllosen einäugigen Götzenstatuen im südaventurischen Siedlungsraum. Der *Ashtra al'Ain* (tul.: Augenster), dessen Name nur seinen Priestern bekannt war, verschwand mitsamt seines Kults irgendwann wieder in den Tiefen der Geschichte.

Während der *Zweiten Dynastie der Diamantenen Sultane* wurde das Tulamidenreich wieder stärker von inneren und äußeren Feinden bedroht. So rasselte das eigentlich verbündete Nebachot immer wieder mit den Säbeln, beließ es aber bei Drohungen gegen Khunchom und Fasar. Botschafter von Sultan *Sheranbil al'Yakrub* hatten derweil **1016 v.BF** die Unterwerfung des Al'Hani-Reiches um Bey'el'Unukh (heute Beilunk) gefordert, galten dessen Schlangenanbeter und Zauberkünstler doch als ernstzunehmende Gefahr. Daraufhin reiste die alhanische Königin *Bilkis* selbst nach Khunchom und umgarnte den Diamantenen Sultan so geschickt, dass dieser sie zu seiner Hauptfrau machte. Schnell erlangte Königin Bilkis großen Einfluss, in dessen Folge auch die echsischen Kultriten der Sultane wieder verstärkt an das Licht der Öffentlichkeit gerieten.

Der Unmut und auch die Angst in der Bevölkerung nahmen, verbunden mit größeren Hungersnöten zu jener Zeit, immer weiter zu. So war es der Krieger *Mahwad al'Rasul* aus Mherwed, der **1010 v.BF** offensiv die Aufgabe des Diamantenkultes forderte. Er sammelte eine große Streitmacht, der sich auch viele wilde Stämme der Khôm-Wüste anschlossen. Diese hatten über Jahrhunderte hart gegen die Leviatanim gekämpft und sahen in den echsischen Gebräuchen am Hof der Sultane in Khunchom schon lange die Rückkehr alter Feinde.

Mahwad und seine Anhänger brachten das Diamantene Sultanat in ernste Gefahr und erschütterten neun Jahre lang das Reich. Allein ein knapper Sieg in der letzten und entscheidenden *Schlacht vor Rashdul* im Jahr **1002 v.BF** rettete die bestehende Staatsform.

Die überlebenden Gefolgsleute Mahwads wurden daraufhin in die Khôm-Wüste verbannt, wo sie bei den Nomadenstämmen freundliche Aufnahme fanden. Der schwer verwundete Mahwad aber starb wenig später in einer kleinen Oasenstadt an seinen Verletzungen.

Nach *Mahwads Krieg* musste das Diamantene Sultanat zunächst außer einigen Goblins am Yaquir keine weiteren Feinde fürchten. Die Sultane in Khunchom sonnten sich im Glanz ihrer Macht, und ihre Untertanen im Norden wie im Süden stießen in immer neue Länder vor. Um **1000 v.BF** festigte sich hinter den Trollzacken das nun in Verbundenheit regierte Reich der Al'Hani, tulamidische Deserteure aus den Echsenkriegen gründeten Chorhop an der Westküste, und noch jenseits von Al'Anfa erreichten tulamidische Zedrakkenfahrer die Waldinseln Souram und Al'Toum (später Altoum). Auch die Gründung der Akademie zu Fasar fällt in diese Zeit, ebenso erfuhr die tulamidische Baukunst eine weitere Blüte. Nach einer formenreichen Experimentierphase entwickelte sich schließlich die klassische tulamidische Architektur mit ihren Wasserleitungen, Kuppelbauten, kühlenden Lüftungssystem und schlanken Türmen.

Dass jenseits der Wüste im äußersten Westen Siedler aus dem Imperium des fernen Güldenlands gelandet waren und bald ebenfalls mächtige und prachtvolle Städte gründeten, nahmen die Sultane von Khunchom kaum wahr.

DER KRIEG GEGEN DAS

BOSPARANISCHE REICH (881–550 v.BF)

Erst, als **881 v.BF** ein Heer aus Bosparan die Goblins am Oberen Yaquir in Richtung Raschtulswall vertrieben hatte, wurde der Diamantene Sultan *Mordai ibn Dhuri* auf die Güldenländer aufmerksam – und hoffte auf leichte Beute. In der Absicht, den mit den Bosparanern im Krieg





befindlichen Ambosszwerger am Yaquir Entsatz entgegenzuschicken, standen schließlich die schwer gepanzerten Truppen des Diamantenen Sultanats im Peraine des gleichen Jahres südlich von Punin. Dort erlitten sie gegen die berittenen Bosparaner trotz eigenem Einsatz von Kamelreitern und Kriegselefanten eine schwere Niederlage – die verlustreichste seit Jahrhunderten.

Als der bosparanische Kaiser *Seneb-Horas* den Titel 'Fürst der Tulamiden' annahm, war das tulamidische Volk erschüttert. 875 v.BF wurde Chorhop (jetzt Corapia) durch Bosparaner erobert, 872 v.BF nahmen bosparanische Legionen die alhanische Hauptstadt Bey'el'Unukh ein und zerstörten sie. Im gleichen Jahr stieß im Zuge der *Trollkriege* ein bosparanisches Heer am Darpatbogen unvermittelt auf eine Streitmacht der Nebachoten. Die Bosparaner zwangen das zahlenmäßig überlegene Stammesheer und begannen mit der monatelangen Belagerung Nebachots. Die Stadt fiel erst, nachdem sich der Legende nach die Göttin Rondra den Bosparanern offenbart und ihnen göttliche Kriegspfeile überreicht hatte, deren Klang eine Bresche in die Mauern der Stadt schlug. So wurde das reiche Nebachot erstürmt, besetzt und in Perricum umbenannt. Aus Schmach und Angst vor den Bosparanern gab sich daraufhin der Khunchomer Sultan Mordai den rituellen Freitod. Noch mancher Sultan sollte in den kommenden Jahrhunderten folgen, der es ihm gleichtat.

In den folgenden Jahrzehnten schrumpfte das Diamantene Sultanat ständig: Ebenfalls 872 v.BF erfolgte die erneute Ausrufung des Emirates Oron (erweitert um die Reste des Sultanats Nebachot) durch den Sohn des von seiner Frau *Dassareth* (auch *Dassaretis*) abgesetzten und getöteten letzten Sultans von Nebachot. In der Folgezeit begann sich der Name 'Haranija' ('Land der Herrscherinnen'; später: Aranien) durchzusetzen. Formell übernahm Dassareth die Regentschaft für ihren kränkenden Sohn und bildete auch dessen Frau aus, womit sie die heute in Aranien gängige Regierungsform des *Mhaharanyats* begründete.

Aus Furcht vor den Bosparanern ließ Dassareth ab 869 v.BF die (heute weitgehend zerstörte) 'Große Mauer' von Baburin bis zum Golf von Perricum errichten, das damals größte von Menschenhand errichtete Bauwerk Aventuriens. Die Mauer konnte für eine gewisse Zeit den Strom der Eroberer bremsen, spaltete aber auch die unterworfenen Nebachoten von den freien Baburen. In der bedeutenden, bei mittelreichischen Historikern aber in Vergessenheit geratenen *Schlacht bei Anchopal* im Jahr 866 v.BF gelang den versammelten Tulamiden unter dem Diamantenen Sultan *Yasmal ibn Mordai* noch einmal ein bedeutender Sieg gegen die immer wieder vorstoßenden Bosparaner, die bis Perricum zurückgeworfen werden konnten.

LEOMAR UND DER DONNERSTURM

Im Jahr 860 v.BF lieferte sich der Legende nach der Held Leomar, Streiter des Horaskaisers vor Nebachot und Träger der Götterklänge Siebenstreich, in Baburin ein Streitwagen-Wettrennen mit der Göttin Rondra. Zwar verlor Leomar dieses Rennen, doch Rondra schenkte ihm daraufhin ihren göttlichen Streitwagen, den *Donnersturm*. 844 v.BF wurde schließlich das Erste Donnersturmrennen ausgetragen und die Siegerin Leodora als erstes mittelländisches Oberhaupt des tulamidischen Rondra-Kults bestimmt. In der Folgezeit verbreitete sich der Rondra-Kult und blühte vor allem in den östlichen Grenzprovinzen des Alten Reichs, wo die unerforschte Wildnis mit Barbarenvölkern und Ungeheuern am nächsten war.

Im Jahr 709 v.BF proklamierte *Dolopia III. von Oron* das unabhängige Königreich Aranien. Der Diamantene Sultan *Haidan ibn Shahr Halel* musste auf den militärischen Druck des Kaisers *Yulag-Horas* hin diesen Gebietsverlust kampflos hinnehmen. Das Reich stolzer und kraftvoller Sultane geriet über die Jahrzehnte durch die militärische und politische Überlegenheit der Bosparaner zu einem zerfallenden Staatsgebilde.

DIE ENTSTEHUNG DER SHADIF

Mit dem ersten Krieg gegen die Bosparaner gelangten um 850 v.BF ins Diamantene Sultanat zunehmend erbeutete oder gekaufte Pferde der Güldenländer. Diese wurden mit der Zeit mit den einheimischen aventurischen Ponys gekreuzt und bildeten bald die Rasse der Shadif, der wilden und kraftvollen tulamidischen Pferde, heraus.

Als der Diamantene Sultan *Hasrabal al'Milta*, erster Potentat der *Dritten Dynastie*, 641 v.BF mit der berühmt gewordenen *Khunchomer Korrespondenz* einen Dschinn mit tulamidischen Kunstwerken und einer Liste der von ihm beherrschten Länder nach Bosparan schickte, erhielt er als Antwort von Kaiserin *Svelinya-Horas* den durchlöcherter Panzer eines seiner Generäle – zusammen mit einer Liste jener Länder, die sie zu erobern gedachte. Hasrabal reagierte auf die Antwort derart schockiert, dass er das Land östlich des Regengebirges räumen ließ und viele Einwohner aus den nunmehr verfallenden Vorposten Al'Anfa und Mirham flohen. Lange sollte es dauern, bis hier wieder neue Siedler heimisch wurden. Zugleich wurde im Inneren des Reichs die Knute der Herrschaft immer härter. Immer mehr Verschuldete oder anderweitig schwache Bürger sanken in die Rechtlosigkeit der Sklaverei. Die Lebensweise der Reichen wurde von einer Vielzahl von persönlichen und Arbeitssklaven bestimmt, die sonst vor allem dem Volk der Waldmenschen im Süden und kriegsgefangenen Bosparanern entstammten.

Den Diamantenen Sultanen der Dritten Dynastie gelang es in den nächsten 150 Jahren nicht, den alten Ruhm des Tulamiden-Reiches wieder herzustellen. Dass das Reich nicht ganz an die Bosparaner fiel, war lediglich Kaiser *Fran-Horas dem Blutigen* zu verdanken, der nach der Ersten Dämonenschlacht gegen die aufbegehrenden Rebellen der Stadt Gareth im Jahr 568 v.BF das gesamte Reich in die Dunklen Zeiten gestoßen hatte, die über 400 Jahre (564–162 v.BF) andauern sollten.

INNERE UNRUHEN UND INTERREGNUM (550–190 v.BF)

Im Tulamidenreich gab es nun kaum mehr als eine provisorische innere Stabilität. Auch wenn das Jahr 508 v.BF den Beginn der Epoche der *Khunchomer Königsmütter* in Aranien markierte (die aranischen Herrscherinnen wurden von 508 bis 198 v.BF von Khunchom ernannt), zogen sich die Diamantenen Sultane immer mehr aus der Öffentlichkeit zurück und suchten Halt und Macht in dem echiischen Diamantenkult, der einst dem Sultanat seinen Namen gegeben hatte.

Den Höhepunkt erreichte diese Phase mit *Sheranbil V. al'Shahr*, der als letzter Diamantener Sultan der Dritten Dynastie fast einhundert Jahre lang das Reich regierte. Schon zu Lebzeiten war er zu einer mythischen und unheimlichen Gestalt geworden, und es hieß, dass er in einen echiischen Zauberkessel steigen würde, um sein Leben zu verlängern. Als der greise Sheranbil V. 415 v.BF überraschend verstarb, kam es zu politischen Wirren und inneren Machtkämpfen. Die Folge waren über einhundert Jahre anhaltende Thronfolgekämpfe, während der das südliche Emirat Elem wieder große machtpolitische Bedeutung gewann.

Das blutige Interregnum endete in Khunchom erst, als Sultan *Mustafa von Gorien* von 308–304 v.BF die Hauptstadt gewaltsam eroberte und sich sodann als Begründer der Vierten Dynastie noch im selben Jahr zum neuen Diamanten Sultan erhob. Zusammen mit seiner ihm nachfolgenden Tochter *Nahema saba Mustafa* gelang es noch einmal, das Tulamiden-Reich für ein halbes Jahrhundert mit harter Hand zumindest im Kern zu stabilisieren.

Mit dem Tod des Diamantenen Sultans *Kalkarib ibn Yadail* im Jahr 190 v.BF folgte in Khunchom eine erneute, mehr als 70 Jahre umfassende Interregnums-Phase, die das Reich einmal mehr erschütterten und verblühen ließen.



DIE RIESIN MÄNNERTOD

Nachdem die Riesin von den *Babur Nebachosya* ins unwegsame Palmyramis vertrieben wurde (siehe Seite 128), hauste sie dort rastlos etwa 1.500 Jahre lang. Sie wurde furchtsam *Männertod* genannt, weil sie – von dem Riesen Adawadt verschmäht – Jagd auf Menschenmänner machte, um diese grausam zu foltern und zu töten. Erst etwa **200 v.BF** gelang es, sie – im Schlaf – zu bezwingen. Ihre Gebeine sind im Rahja-Tempel von Fasar ausgestellt.

DAS GROßSULTANAT ELEM (267–106 v.BF)

Über lange Zeit hatten sich die Elemiten vom Tulamiden-Großreich sowohl wirtschaftlich als auch militärisch unabhängig gemacht. Nach dem vernichtenden Sieg über die Hauptmacht der Wudu-Waldmenschen und der Zerschlagung ihres Reiches war Elem unbestrittene Vormacht im aventurischen Süden. Gestützt auf die Provinzen von Elem, Mirham (inklusive der Stadt Al'Anfa) und Thalusa konnten die Großsultane sogar bis an das Meer der Sieben Winde vordringen. Ab 180 v.BF umfasste ihr Reich auch Sylla und die vorderen Waldinseln – das letzte Erblühen alttulamidischer Macht. In der Hauptstadt Elem herrschten indessen Zustände, die durch ihre Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung nichts mehr mit den Traditionen der Diamantenen Sultane zu tun hatten. Im Jahr 106 v.BF aber stürzte ein glühender Himmelskörper in die Bucht von Selem und vernichtete die elemitische Hochkultur. Ebenso war die tulamidische Seemacht im Süden mit dem *Stern von Selem* endgültig gebrochen.

DER UNTERGANG DES DIAMANTENEN SULTANATS (190–17 v.BF)

Im Jahr **162 v.BF** waren die Dunklen Zeiten des Alten Reiches mit der Thronbesteigung *Brigon-Horas'* zu Ende gegangen. Innerhalb weniger Jahrzehnte hatte das Bosparanische Reich nun wieder große militärische

Siege erringen können. An der Spitze einer großen Flotte gelang es *Silem-Horas* im Jahr **89 v.BF**, die tulamidischen Städte Elem (bzw. deren Ruinen) und Thalusa zu besetzen.

Als im Jahr **52 v.BF** mit *Najara ibn Bheraimi* der letzte Diamantene Sultan in Khunchom an die Macht kam, bröckelte das tulamidische Großreich bereits erheblich unter dem erneuten Ansturm der bosparanischen Kaiser. Silems Enkel *Murak-Horas* blies schließlich zum Sturm auf die Reste des Diamantenen Sultanats. Die Urheimat der Tulamiden, das hügelige Mhanadistan mit der großen Stadt Fasar, war bereits in Muraks Hand, als sich die Truppen des Alten Reiches im **Travia 17 v.BF** einer gewaltigen Übermacht von Reiterkriegern am Gadang gegenüberstehen. Unter hohen Verlusten gelang den Bosparanern in der *Schlacht am Gadang* ein – wenn auch knapper – Sieg. Die *Furt der Klagen* bei Belew zeugt in ihrem Namen noch heute von der blutigen Auseinandersetzung.

Nach der Einnahme von Mherwed hatten die Kaiserlichen kaum Rashdul erreicht, als die Reichsflotte aus Thalusa in den Hafen von Khunchom eindrang. Mit dem Freitod *Najara ibn Bheraimis* und der kampflosen Einnahme der Residenz fand das Reich der Tulamiden nach fast zweitausendjähriger Existenz sein Ende.

DSCHADIR DER KÜHNE UND DER SCHWARZE KURUNGUR

Über *Dschadir den Kühnen*, den berühmtesten Drachentöter der Tulamidenlande, ist wenig Handfestes bekannt. Von seinem Kampf gegen den Schwarzen Drachen *Kurungur* wird heute noch an jedem Basar erzählt (siehe auch S. 23), doch lassen sich Dschadir und Kurungur zeitlich und örtlich nicht genau einordnen. Es heißt, der Schwarze Drache sei einst ein Diener des Magiermoguls Assarbad gewesen sei. Ebenso wird ein gewisser Sheranbil in diesem Zusammenhang erwähnt. Dabei könnte es sich sowohl um einen Magiermogul gleichen Namens gehandelt haben, als auch um einen der nachfolgenden Diamantenen Sultane, von Sheranbil I. (1018–974 v.BF) bis zu Sheranbil V. (509–415 v.BF). Die Mythen- und Märchensammlung *Al Lamasshim* – in der die Geschichte 'Wie Dschadir der Kühne den Paschach erschlug' das erste Mal erwähnt wird – wird auf die letzte Phase des Diamantenen Sultanats (255–17 v.BF) datiert.

TULAMIDISCHE HERRSCHER

Die Scheik'al'Scheiks der Tulamiden

2009–1779 v.BF: Rashtul al'Scheik
1779–1757 v.BF: Bastrabun ibn Rashtul

Die Sultane von Khunchom

1757–1738 v.BF: Bastrabun ibn Rashtul
1737–1716 v.BF: Perhiman ibn Bastrabun
1716–1681 v.BF: Yadda ibn Perhiman
1680–1638 v.BF: Nabatil al'Waqih
1638–1606 v.BF: Manoyla saba Nabatil
1606–1583 v.BF: Ifriqis ibn Omeid
1583–1543 v.BF: Waddif al'Sadiq
1543–1512 v.BF: Waddif al'Retef
1511–1465 v.BF: Waddif al'Nabti
1465–1430 v.BF: Waddif al'Karibi
1430–1405 v.BF: Waddif al'Yarush
1405 v.BF: Moqtah saba Shanatir
1405–1365 v.BF: Waddif al'Wakiah
1365–1324 v.BF: Sulman al'Nassori

Die Diamantenen Sultane, I. Dynastie

1324–1313 v.BF: Sulman al'Nassori
1313–1285 v.BF: Rhukeyef ibn Sulman
1285–1256 v.BF: Omar Shadif

1255–1223 v.BF: Gassir al'Tarifa

1223–1175 v.BF: Amir al'Dhubb

1175–1132 v.BF: Toba al'Akran

1131–1092 v.BF: Kharibet I.

1092–1060 v.BF: Qasran Yanuf

Die Diamantenen Sultane, II. Dynastie

1060–1018 v.BF: Rufis Riyyam al'Muktar

1018–974 v.BF: Sheranbil I. al'Yakrub

974–970 v.BF: Sheranbil II.

970–909 v.BF: Sheranbil III.

909–872 v.BF: Mordai ibn Dhuri

872–839 v.BF: Yasmail ibn Mordai

839–802 v.BF: Kharibet II.

802–788 v.BF: Sheranbil IV. al'Wazzif

788–736 v.BF: Shahr Halel

736–694 v.BF: Haidan ibn Shahr Halel

694–642 v.BF: Abu Shadad

Die Diamantenen Sultane, III. Dynastie

642–586 v.BF: Hasrabal al'Milta

585–560 v.BF: Hailif ibn Sinhed

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 Diamantenen Sultane, IV. Dynastie

304–270 v.BF: Mustafa ibn Abu Nuwas

270–255 v.BF: Nahema saba Mustafa

Die Diamantenen Sultane, V. Dynastie

255–212 v.BF: Yadail al'Musaf

211–190 v.BF: Kalkarib ibn Yadail

190–113 v.BF: Interregnum

113–58 v.BF: Bheraimi ibn Shahr

52–17 v.BF: Najara ibn Bheraimi

17 v. BF: Murak-Horas besiegt die Tulamiden, danach Fremdherrschaft durch das Alte und dann das Neue Reich.



DAS SILEM-HORAS-EDIKT

Im Jahr **98 v.BF** erließ *Kaiser Silem* (nominell auch Bote des Lichts) ein Dekret, das – inspiriert durch eine Vorhersage der *Illumnestra* und seine eigenen ‘Forschungen’ – die zwölf zu verehrenden Götter in der heutigen Form benannte. Den sechs ‘güldenländischen’ Gottheiten (Praios, Efferd, Travia, Boron, Peraine, Rahja) wurden sechs ‘aventurische’ hinzugefügt: teils tulamidische (Rondra, Hesinde, Tsa, Phex), ein zwergischer (Ingerimm) und ein thorwalscher (Firun). Andere Götter wurden als Halbgötter dem alveranischen Pantheon zugeordnet oder als Götzen abgestempelt und ihre Verehrung unter Strafe verboten.

DIE KURZE ÄRA DES ALTEN REICHES (17 v.BF BIS ZUM FALL BOSPARANS)

Auch der Bezwingung des letzten Diamantenen Sultans hatte nicht mehr lange zu leben: Am **4. Peraine 17 v.BF** erlag Murak-Horas der trotz Magie, Heilkräutern und Gebeten unheilvoll purpurn blutenden Wunde, die ihm ein Speer in der Schlacht am Gadang geschlagen hatte. Ihm folgte seine Tochter *Hela-Horas* auf den Thron, unter der eine Zeit des Schreckens für das Volk der Tulamiden hereinbrach. Ihr Hass auf die ‘Mörder’ ihres Vaters war so groß, dass sie zwei Jahre lang grausam alles Tulamidische unterdrückte, verfolgte und versklavte. Im ganzen Reich wurde die Bevölkerung zu Frondiensten gezwungen, doch an Mhanadi und Thalusim ging es besonders hart und grausam zu. Tausende Gefangene wurden versklavt oder zwangsweise umgesiedelt (vor allem in den Süden Almadas, wo sie die Ahnen der Zahoris wurden). Die alten Götter wurden verboten, obwohl auch der Kult der Zwölfgötter

nur langsam eingeführt wurde: Schon vor ihrer Vergöttlichung mochte Hela keine unnötige Konkurrenz. Darüber hinaus wurden unter der ‘Schönen Kaiserin’ gezielt heute legendäre tulamidische Kulturgüter zerstört, darunter wohl die meisten der berühmten Seidenspinnereien. Tempel wurden geplündert, Priester erschlagen und Archive verbrannt. Auch Errungenschaften wie die Samthauch-Orchidee-Plantagen oder die Lösungen vieler alttulamidischer Zahlenrätsel gingen in diesen Zeiten verloren. Ebenso wurde fast die gesamte Oberschicht hingerichtet, um auf diese Weise die Tradition zu zerstören. Die Edelsteinmagie ging zusammen mit den Mudramulim unter.

Einzig Aranien konnte sich ab **12 v.BF** unter seiner Königin *Mygdonia* und ihrem Gemahl *Arkos von Zorgahan* (ein inzwischen mythologischer Held, der heute als einer der Begründer des Theaterordens als Heiliger der Rondra verehrt wird) vor dem Griff der Hela-Horas schützen. Das Land blühte wirtschaftlich und kulturell auf, insbesondere, nachdem Mygdonia **10 v.BF** einen Anerkennungsvertrag mit der Kaiserin in Bosparan geschlossen hatte.

Nach der Ausrufung der Göttlichkeit der Kaiserin erhoben sich die Bürger Gareths gegen Hela-Horas. Dieser Kampf um die Freiheit gipfelte schließlich in der *Zweiten Dämonenschlacht* beim almadanischen Brig-Lo, dem Tod Helas und der Zerstörung Bosparans durch das Garether Heer. Auch viele tulamidische Stämme schickten Truppen zur Unterstützung der Garether Rebellen. Besondere Berühmtheit erlangte dabei der Stammeskrieger *Pakhizal al'Marfun*, der ebenfalls einer der zwölf Gründer des Theaterordens werden sollte. Ein anderer jener Zwölf war der ursprünglich aus Selem kommende *Salim al'Thona*. Als Offizier der Leibgarde Hela-Horas’ verübte der ‘Stier vom Szinto’ manche grausame Bluttat, ehe er der Kaiserin die Gefolgschaft aufkündigte und die Armee Rauls beim Sturm auf Bosparan beriet. Heute wird Salim im Liebliehen Feld als ‘Verkünder von Rondras Gnade’ und Drachentöter verehrt.

DIE TULAMIDEN UNTER GARETHER HERRSCHAFT (0–760 BF)



Es kann als eine der größten Leistungen *Rauls von Gareth* gelten, dass er ohne Krieg und Gewalt die erneute, diesmal freiwillige Unterstellung der Tulamiden unter einen Kaiser erreichte. Er versprach viel, vor allem weitgehende Beachtung der alten Bräuche. Bereits im Jahr **2 BF** schloss er mit Königin Mygdonia von Aranien einen Anerkennungsvertrag. Unter den Klugen Kaisern (**0 bis 335**) wurden schließlich die Städte Thalusa, Khunchom und Mherwed voll in das neue Reich integriert und entwickelten sich zu wichtigen und wohlhabenden Handelsstützpunkten zwischen Nord und Süd. Zugleich wurde die Verwaltung den neuen Herrschaftsprinzipien angepasst. Es entstanden die *Markgrafschaft Mhanadistan*, die *Grafschaft Anchopal* und die *Herzogtümer Thalusien und Balash*. Allein das Gebiet der Khôm-Wüste blieb bis zur Gründung der Stadt Unau ausgespart und unterlag keiner direkten Herrschaft. Kulturell fiel die Tradition der Garether auf fruchtbaren Boden: Viele Künste und Wissenschaften wurden rasch übernommen, und auch der Kult der Zwölfgötter konnte sich nach und nach durchsetzen, wenngleich alte Kulte und Götter überlebten.

Einige wichtige Veränderungen ereigneten sich unter der Herrschaft Kaiser *Gerbalds* (**172 bis 213 BF**). Dieser leitete die planmäßige Eroberung und Besiedlung der Insel Maraskan ein, das in kurzer Zeit auch viele Siedler tulamidischer Herkunft aufnahm. Sie suchten hier das gesegnete neue Land, doch sie fanden vor allem Entbehrungen und Feinde, von denen der gigantische Tuzakwurm nur der bekannteste war. Zugleich erließ Gerbald ein allgemeines Verbot der Sklaverei – doch schon sein Nachfolger *Menzel* (**213 bis 255 BF**) setzte es für die von Tulamiden bewohnte Gebiete wieder außer Kraft.



Ab dem Jahr 255 begann in Aranien die 'Garethher Zeit'. Nachdem der aranische König *Amaryd* im Kampf gegen die Dämonin *Shaz-Man-Yat* gefallen war und das Königsschwert *Zhimitarra* verloren gegangen war, musste Königin *Ithome* dem Garethher Kaiser Menzel die Königswürde antragen. Der Achat *Al'Dabar*, der Symbolstein Araniens, wurde in die Raulskrone eingefügt, das Land selbst wurde Reichsprovinz unter einheimischen Fürsten. Ein Jahr später, im Jahr 256, wurde schließlich auch die Grafschaft Anchopal dem Fürstentum zugeschlagen.

DIE WANDERSCHAFT DER BENI RURECH

Zu der Zeit von Bosparans Fall durchstreiften die Ferkinas vom Stamm der Beni Rurech immer noch als Suchende und Ausgestoßene die Tulamidenlande. Einst wurden sie vom feindlichen Volk der *Surgh* aus ihrer angestammten Heimat im Raschtulswall vertrieben. Da sie die Göttlichen Zwillinge Rur und Gror anbeteten, blieben sie den meisten Tulamiden und Mittelländern suspekt und sahen sich zu einer Generationen andauernden Wanderschaft gezwungen, bei der sie viele Sitten der bereisten Länder annahmen. Mit sich führten sie stets die *Heiligen Rollen*, die angeblich um 2000 v.BF niedergeschrieben worden waren.

Ihr Aufenthalt in Fasar gilt als belegt, ebenso existierte von 103 bis 273 in den Höhlen des Berges Al'Saffach (im Awalakim-Gebirge) ein geheimer Rur-und-Gror-Tempel. Im Jahr 274 schiffte sich fast der gesamte Stamm in Khunchom ein und siedelte nach Maraskan über. Der Tag ihrer Ankunft in Tuzak, der 19. Rundra 274, galt seitdem als der Tag, an dem der Weltendiskus die halbe Strecke von Rur zu Gror zurückgelegt hat. Von nun an stieg die die Bevölkerungszahl der Insel rapide an.

DAS PERAINE-WUNDER VON ANCHOPAL

In der Nacht vom 26. auf den 27. Peraine 223 entstand bei Anchopal ein grüner Schutzwall gegen die vordringende Gorische Wüste. Dieses direkte Wunder Peraines wird heute als *Heiliger Hain* bezeichnet und ist eine berühmte Pilgerstätte. In den folgenden Jahren etablierte sich die Stadt als Hochburg des Peraine-Kultes.

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

Der nach dem Tode Aldecs 348 inthronisierte *Noralec* verwarf die Pläne seines Vorgängers größtenteils und konzentrierte sich zunächst auf die Sicherung der Provinzen. Die bis dahin größte Niederlage mussten die Streiter des Praios' in der *Ersten Schlacht am Cichanebi-See* hinnehmen, als 398 ein Heer der Priesterkaiser von Wüstenreitern vernichtet wurde. Darüber hinaus setzte sich allerdings nur die altherwürdige Stadt Rashdul zur Wehr und erklärte 400 ihre Unabhängigkeit. Dank ihrer List und Schläue konnten die Rashduler auch frei bleiben und so als die ersten Aventurier gelten, die das Joch der Priesterkaiser abgeschüttelt hatten. Doch dann bestieg im Jahre 452 *Amelthona Praiadne II.* den Thron der Priesterkaiser in Gareth. Diese hatte sich selbst zur Marschallin der Sonnenarmee ernannt und führte einen fanatischen Feldzug in die Khôm.

In mehreren blutigen Gemetzeln fanden Hunderte, vielleicht Tausende von Tulamiden den Tod. Aber die Nomaden der Wüste leisteten unter Kalif (damals noch der Titel des gewählten obersten Heerführers der Wüstenstämme) *Khariman al'Rik* dem Praios-Kult erfolgreich und lang anhaltend Widerstand. Im Jahr 455 vernichteten sie mit Hilfe von Amazonen ein priesterkaiserliches Heer, das von Mherwed aus in die Khôm vordrang, und töteten dabei am Cichanebi-See die Priesterkaiserin und die meisten ihrer Getreuen.

Derweil wuchs das Fürstentum Aranien, als ihm 466 Khunchom als südlichste Grafschaft zugeschlagen wurde.

DIE SPHINX VON MHANADISTAN

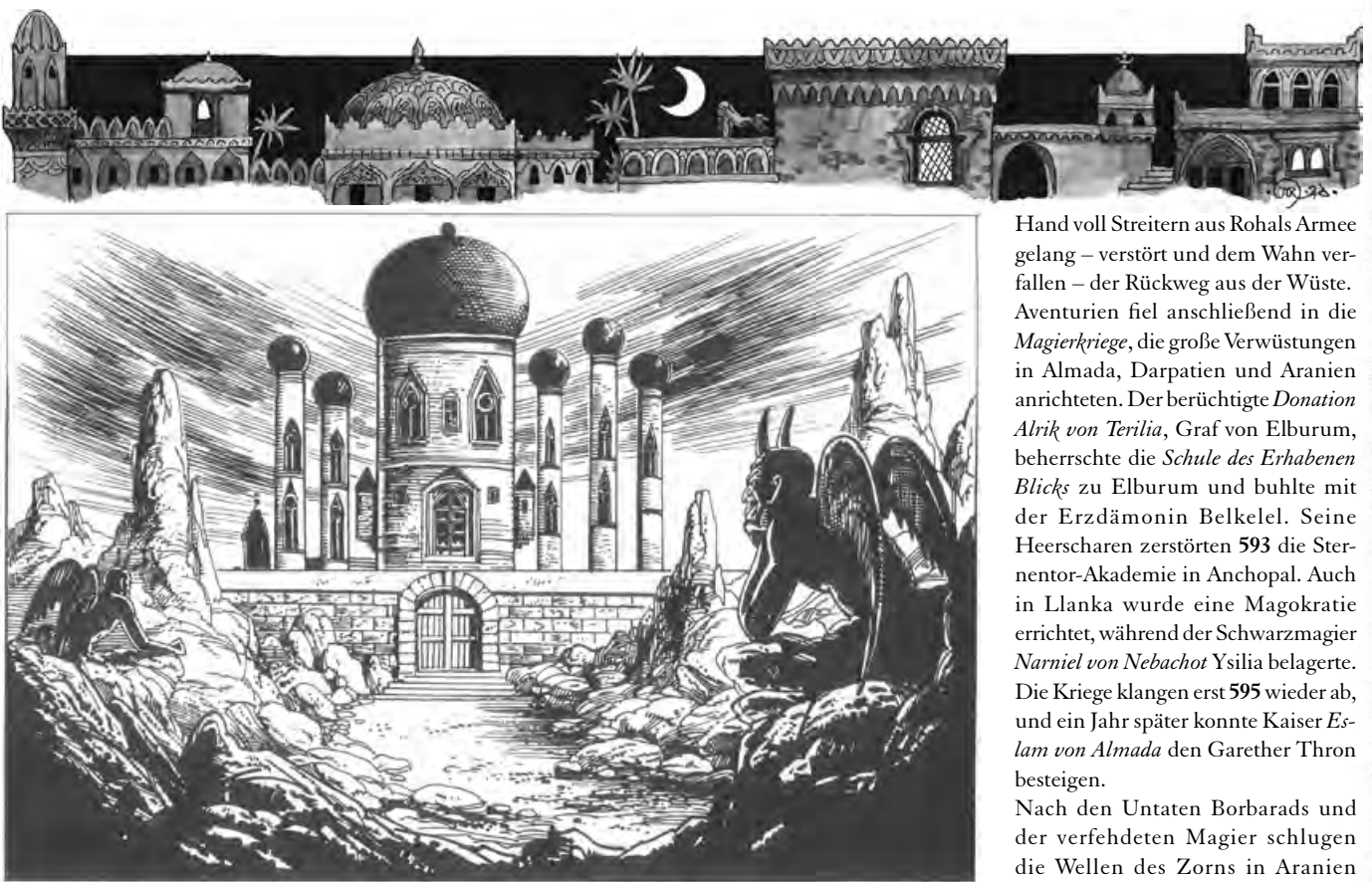
Schon seit alters her stehen die berühmten Steinsphingen östlich des Raschtulswalls, allen voran das mysteriöse Sphingen-Monument bei Komra. Bis heute ist ihr Ursprung ungeklärt. Im Jahr 450 aber begab es sich, dass die so genannte *Sphinx von Mhanadistan* plötzlich verschwand, nachdem sie siebenmal sieben Orakel gesprochen hatte. Bis heute ist dieses Ereignis ein ungeklärtes Rätsel.

BORBARAD UND DIE MAGIERKRIEGE

Unter der Regentschaft *Rohals des Weisen* wurden insbesondere die Küstenstädte Khunchom und Thalusa, aber auch das nahe an Almada gelegene Fasar von vielen Abenteurern mittelländischer Herkunft besucht, die die Weisheiten und Geheimnisse der Tulamidenlande für sich entdecken wollten. Einer von ihnen war *Tharsonius von Bethana*, der jüngste Erzmagier der Geschichte, der zur Spektabilität der Fasarer Magierakademie aufstieg. Später sollte er den tulamidischen Namen *Borbarad* annehmen und der uralten tulamidischen Zaubermacht als Kriegsfürst und Magier wieder zu einem kurzen 'Aufblühen' verhelfen. Äußerlich unterschied sich Borbarad kaum von dem gütigen Reichsbehüter Rohal, so dass er von den Tulamiden bald nur noch 'ibn Rohal' genannt wurde.

Um 570 suchte Borbarad in den Tulamidenlanden nach alten magischen Schätzen, um den Geheimnissen der Magiermogule und ihres Anführers Assarbad auf die Spur zu kommen. Bald errichtete er in der Gorischen Wüste mit Dämonenhilfe seine gewaltige Schwarze Feste, sammelte weiter Wissen und altes Zauberkunstwerk, erschuf Artefakte und Chimären und riss Portale in das Weltgefüge, um seine zeitlosen Pläne zu vollenden. Vor allem aber drei mythische und frevlerisch machtvollen Artefakte konnte Borbarad in dieser Zeit in seinen Besitz bringen: ein schützendes *Kristallherz*, wie es schon Fran-Horas ewiges Leben geschenkt haben soll, der *Sphärenschlüssel* aus den Zeiten, als die Zitadelle der Magie zerstört worden war, und als schrecklichsten Fund die *Siebenstrahlige Dämonenkrone*, die angeblich schon der Namenlose getragen hatte. Zudem schloss sich ihm der untote Schwarze Drache *Xyxyx* an, der vor Jahrtausenden als der *Schwarze Kurungur* bekannt und von Dschadir dem Kühnen erschlagen worden war. Borbarad selbst führte immer schrecklichere Experimente in seiner Feste in der Gor durch, seziierte gefangene Zwerge und folterte den später heilig gesprochenen Praios-Geweihten Gilborn von Punin in seinen Verliesen zu Tode.

Nach Unruhen und Protesten legte Rohal der Weise in Gareth am 7. Hesinde 589 sein Amt nach 123-jähriger Regierungszeit nieder und zog sich zurück. Schnell kam es zu Wirren um die Nachfolge, die viele Spektabilitäten für sich beanspruchten. Borbarad nutzte diese Zeiten, um die Schar seiner Anhänger weiter zu vergrößern. Zeitweilig hielt er komplette Grafschaften in Aranien und Mhanadistan unter der Kontrolle seiner Schergen. Als die Dämonen Borbarads bereits im ganzen Land der Ersten Sonne wandelten, sammelte Rohal in Aranien ein großes Heer aus Geweihten, Magiern, Helden und Abenteurern. Die letzten Berichte stammen aus Anchopal, wo Rohals Armee vom 19. bis 27. Effend 590 lagerte. Die Soldlisten sprechen von 1.546 Kämpfern, 337 magisch begabten Personen und 102 Geweihten aller zwölf Götter.



Hand voll Streitern aus Rohals Armee gelang – verstört und dem Wahn verfallen – der Rückweg aus der Wüste. Aventurien fiel anschließend in die *Magierkriege*, die große Verwüstungen in Almada, Darpatien und Aranien anrichteten. Der berühmte *Donation Alrik von Terilia*, Graf von Elburum, beherrschte die *Schule des Erhabenen Blicks* zu Elburum und buhlte mit der Erzdämonin Belkelel. Seine Heerscharen zerstörten 593 die Sternentor-Akademie in Anchopal. Auch in Llanka wurde eine Magokratie errichtet, während der Schwarzmagier *Narniel von Nebachot* Ysilia belagerte. Die Kriege klangen erst 595 wieder ab, und ein Jahr später konnte Kaiser *Eslam von Almada* den Garethher Thron besteigen.

Nach den Untaten Borbarads und der verfehdeten Magier schlugen die Wellen des Zorns in Aranien besonders hoch. Die Privilegien des Magierstandes wurden abgeschafft,

die Schulen in Baburin und Elburum 598 aufgelöst. Nur die Akademie in Zorgan konnte sich durch die Protektion des Fürstenhofes als harmlose Unterhalterschule vor der drohenden Schließung retten. Dutzende Zauberer verließen im *Aranischen Exodus* bis 603 das Land.

Dies führte dazu, dass sich einige Gildenmagier, in Ahnlehnung an die verborgenen Strukturen der Töchter Satuarias, im Geheimen zu Zirkeln und kleinen Gruppierungen zusammenschlossen, den ersten *Qabalyim*.

DER MAGIERGRAF VON EDAS

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

Am 22. Boron 590 kam es zu einer gigantischen Schlacht zwischen Rohal und Borbarad und ihren Heeren. Borbarads Schwarze Feste wurde zerstört, während Rohal ihn mit einer mächtigen Bannformel vom Antlitz der Welt tilgte. Ebenso aber wurde auch Rohal in dieser Schlacht entrückt. Borbarads Armeen wurden zum größten Teil vernichtet, und nur eine

HEILSAMES NACH DEN MAGIERKRIEGEN

Die Folgen dieser Konflikte sollten noch länger anhalten. Die Marbo-Geweihte *Svetlana von Arivor* gründete (wahrscheinlich in Fasar) im Jahr 595 den Orden zur sanften Ruhe – die *Marbiden* –, um vielen Opfern des Magierkrieges das Sterben zu erleichtern. Im Jahr 611 brach der Boron-Geweihte *Khalid al'Ghunar* in die Gor auf, um die gefallenen Anhänger Rohals dort angemessen zu bestatten. Eine andere Boron-Geweihte, *Noiona* mit Namen, gründete 617 in Selem ein Kloster und eine Ordensgemeinschaft zur Behandlung von Seelenkrankheiten – genau ein Jahr, nachdem Khalid al'Ghunar im Wahn phantasierend in Selem gestorben war. Aus dem Kloster ging der Orden der Noioniten hervor, beide Geweihte wurden zu Heiligen ihrer Kirche. 625 schließlich gründete Anconius von Baburin, der eine Schlachtverletzung in den Magierkriegen nur durch ein Peraine-Wunder überlebt haben soll, in Aranien den Magierorden der Bruder- und Schwesternschaft zur Förderung der Heilzauberei – die *Anconiten*.

AUSBREITUNG

FREMDER GLAUBENSRICHTUNGEN

In den nächsten zweihundert Jahren sollten sich die Tulamiden der Fremdherrschaft größtenteils anpassen. Nur wenige zogen in kleinen Sippen und Stämmen durch die Wüste und ihre Randgebiete. Viele suchten nach neuen Idealen, Werten – und Religionen. Zur Regierungszeit des Garethher Kaisers *Eslam IV*, etwa ein tulamidisches Aeon nach der Lebenszeit *Raschtul al'Scheik*, erschien dem Stamm der Beni Novad am 23. Boron 760 in der Oase Keft in der Khôm-Wüste angeblich aus einem leuchtenden Zelt tretend der Gott *Rastullah* und erklärte die Beni Novad zu seinem auserwählten Volk. Innerhalb weniger Jahre breitete sich der



Rastullah-Glauben in der Wüste aus – und bald darüber hinaus. Bereits im Jahr 775 nahm der Novadi *Malqillah ibn Hairadan* den Titel 'Kalif und Herrscher aller Wüstennomaden' an. Mit Ausnahme der Unterwerfung der Ferkinas 795 bis 800 am Erkin und im westlichen Khoram-Gebirge verbrauchten die Novadis in den nächsten Jahrzehnten ihre Kraft allerdings vor allem in Kriegen gegeneinander.

Ebenfalls zu dieser Zeit existierte auch der für Freiheit von Geist und Wort Eintretende Ilaris-Zirkel in Aranian, Mhanadistan und auf Maraskan. Dies führte um 800 zu einer schwerwiegenden Spaltung innerhalb der Hesinde-Kirche, als sich der Kusliker Zweig mit dem der Praios-Kirche verbündete, die Ilaristen als Häretiker brandmarkte und ihre Kirche zerschlug.

Auch der so genannte *Kult des Älteren der Äonen* (in Wahrheit eine Maske des Namenlosen) wurde 820 in Südost-Aventurien dominierend und beherrschte Mherwed, Rashdul und Thalusa. Seine Anhänger traten für eine Loslösung von Gareth ein. Die Eroberung der altherwürdigen Stadt Mherwed durch Kalif *Haschabnah* im Jahr 859 und einige Schwertzüge aus Aranian im gleichen Jahr setzten dem Kult ein schnelles, vorzeitiges Ende.

Unterdessen hatte sich im Jahr 843 die Stadt Fasar und damit der komplette Rest der Markgrafschaft Mhanadistan für unabhängig erklärt,

wenige Jahre später folgten Thalusa und kleinere Städte am Mhanaditsamt Umland. Zusammen mit dem seit der Priesterkaiserzeit unabhängigen Rashdul bildeten sie einen Schutzbund gegen das Vordringen der Novadis, den so genannten *Rashduler Bund* (auch 'Tulamidischer Städte- oder Fürstenbund'). Im Jahre 855 begann in Fasar die Herrschaft der Erhabenen. 898 riss in Rashdul jedoch General *Rashijd ben Surkan* vom Stamme der Beni Avad die Macht und den Fürstenthron an sich und näherte so die Herrschaft der Stadt an das Kalifat an.

Im Mittelreich folgten die Thronfolgekriege der Kaiserlosen Zeit (902–933), von denen die Tulamidenlande weitestgehend unberührt blieben. In Aranian war seit 915 die Fürstin *Sulamin von Sylla* an der Macht, auf deren Initiative 921 auch der Botendienst der *Blauen Pfeile* gegründet wurde. Zu einer Katastrophe kam es allerdings, als 923 im mit Flüchtlingen überfüllten Zorgan eine große Pocken-Epidemie ausbrach. Damals starben über 10.000 Zorganer, unter ihnen auch die Fürstin Sulamin, deren Nachfolgerin *Sulamin II.* wurde. Die Seuche wurde mit aranischen Kornschiffen verbreitet und nach Tobrien, Darpatien und Garetien getragen. Die *Zorgan-Pocken*, wie sie nun für immer heißen sollten, konnten erst durch das Eingreifen des Dieners des Lebens eingedämmt werden. Infolge dessen wurde der Hauptsitz der Peraine-Kirche nach Zorgan verlegt.

Die УПАВНѦПГІСКЕІТ АРАПІЕНС

Das Streben nach aranischer Unabhängigkeit begann vor allem unter der Herrschaft des Garethers Kaisers *Reto* (975–993): Nachdem die Almadaner Dynastie das Land weitgehend ignoriert hatte, so lange es seine reichlichen Abgaben zahlte, nutzte es der zupackende Kaiser als Aufmarsch- und Versorgungsbasis für die Eroberung Maraskans 987, indem er Aranian hohe Getreidetribute aufzwang und versuchte, durch die Schaffung von sieben willkürlichen Gebieten die Verwaltung des reichen Landes fester in die Hand zu bekommen. Unter Kaiser Reto wurden auch verstärkt Mittelreicher auf hohe Posten gesetzt, so dass sich viele Aranier eher als Unterworfenen denn als Untertanen zu fühlen begannen. Darüber hinaus strömten viele maraskanische Exilanten von der Insel an die tulamidische Ostküste.

Im Jahr 992 heiratete die Zorganer Kaufherrentochter *Sybia al'Nabab* den aranischen Fürsten *Muzaraban* und schenkte ihm bald einen Sohn und Erben, der nach dem alten Kriegerkönig den Namen *Arkos* erhielt. Einige Zeit darauf verstarb Muzaraban, der immer ein sehr forderndes und Kraft raubendes Genießerleben geführt hatte. Seine Tochter Dimiona wurde erst einige Monate nach seinem Tod geboren.

Kurz nach der Niederwerfung des maraskanischen Aufstandes durch Kaiser *Hal* (die das Neue Reich viele Leben und viel Geld gekostet hatte – Geld, das zu einem guten Teil aus Aranian stammte), stellte Fürstin Sybia 995 im Namen ihres Sohnes Arkos die Tributzahlungen an Gareth ganz ein und erklärte die Unabhängigkeit des Seerosenthrones vom Mittelreich. Manche Staatskundler behaupten heute, der mächtige Graf *Answin von Rabenmund* habe diesen Bruch bewusst gefördert, um den jungen Kaiser Hal als Schwächling hinzustellen. In jedem Falle hatte sich Fürstin Sybia geschickt der Loyalität der wichtigsten Truppenführer Araniens versichert. Der Kaiserliche Marschall Graf *Haldoran von Anchopal* lief ebenso zu ihr über wie das kaiserliche Eliteregiment *Tigergarde* und der Großteil der in Aranian stationierten Perlenmeerflotte. Da auch der alte König *Tolman* in Vinsalt für den Fall einer gewaltsamen Rückeroberung Araniens dem Mittelreich seinerseits mit Krieg drohte, blieb jeder Versuch aus, das Land wieder Gareth zu unterwerfen.

Die faktische Unabhängigkeit brachte vielerlei innere Schwierigkeiten mit sich, denn vielerorts wollte man gleich sämtliche Mittelreicher aus dem Land werfen. Ein jeder der fünf Teilstämme strebte nach einer besonderen Rolle, wie auch ihre Grafen gern allein oder als Rat die Macht der Fürstin zu eigenen Gunsten beschnitten hätten. Im Süden ging noch im gleichen Jahr die Stadt Khunchom verloren, die sich selbst für unabhängig erklärte und sich dem *Rashduler Bund* anschloss. Graf *Istav Kulibin* ernannte sich Anfang 997 zum Großfürsten von Khunchom.

EREIGNISSE AM RANDE

DER ARANISCHEN УПАВНѦПГІСКЕІТ

Die politischen Unruhen in der Neuzeit rückten auch einige der tulamidischen Magierakademien ins Auge des Betrachters. So wurde 995 in Fasar der begnadete Schwarzmagier und bekennende Borbaradianer *Liscom Ghosipar* (später bekannt als *Liscom von Fasar*) nach einem langen Richtungstreit durch die Spektabilität *Thomeg Atherion* von der Akademie verbannt. Im gleichen Jahr entführte Sultan *Hasrabal ben Yakuban*, meisterhafter Elementarzauberer, die Tochter des Kalifen *Abu Dhelrumun*, *Nedime*, um diesen zu einer Eroberung Araniens zu zwingen.

NEUE KARTOGRAPHIERUNGEN DER OSTKÜSTE

Im Jahre 998 entsandte der mittelreichische Kaiser Hal eine Expedition der *Seedler von Beilunk* unter Admiral *Rateral Sanin XII.*, um die Perlenmeerküste zu kartographieren und endlich den bislang nur auf West-Aventurien konzentrierten *Großen aventurischen Atlas* zu ergänzen. Nach vier Jahren, die den Admiral und seine Hesinde-Geweihten und Geographen in alle Hafenstädte und zuweilen auch ins Landesinnere geführt hatten, lieferte die Expedition ihr berühmt gewordenes Logbuch ab, das bis heute immer neue Erkenntnisse zu Tage bringt.

DER KHÔM-KRIEG

Die Macht Khunchoms wuchs in den kommenden Jahren deutlich und manifestierte sich, als im Jahr 1004 Prinz *Selo Kulibin* mit der Prinzessin *Shenny von Thalusa*, der Tochter des Fürsten *Ras Kasan*, vermählt wurde. Im Jahr 1005 brachte Shenny den Khunchomer Thronfolger *Stipen* zur Welt, und im Phex 1007 wurde Selo Kulibin nach dem Tod seines Vaters Istav Großfürst von Khunchom.

Kurz darauf hatte der Patriarch von Al'Anfa, *Tar Honak*, dem Kalifat unter Abu Dhelrumun am 10. Rondra 1008 den Krieg erklärt, nachdem der novadische Pirat *El Harkir* zwei Tage zuvor das alananische Flaggschiff *Golgari* geentert und den Hochadmiral *Darion Puligan* in einem frechen Korsarenstück entführt hatte. Im Boron 1008 schloss das Kalifat angesichts des bevorstehenden Konflikts ein Bündnis mit dem Stadtstaat Khunchom.



Den Al'Anfanern gelang es jedoch innerhalb weniger Monate, das Kalifat an den Rand des Untergangs zu bringen. Am **21. Phex 1008** hatten sie Unau erobert, am **10. Efferd 1009** fiel Mherwed.

Das Blatt wendete sich, nachdem sich das Bornland und das Mittelreich mal mehr, mal weniger offen auf die Seite des Kalifats gestellt hatten. Am **22. Boron 1009** wurde *Mustafa III.* in Keft als nächster Verwandter des inzwischen toten Abu Dhelrumun zum Kalifen bestimmt und begann

mit der Rückeroberung der besetzten Städte. Am **12. Praios 1010** wurde Mherwed befreit. Mit der Erstürmung des einen Monat lang belagerten Unau am **27. Efferd 1010** beendete Malkillah III. schließlich die Hauptphase des Krieges gegen Al'Anfa.

In diesen Zeitraum fällt auch die Auflösung des *Rashduler Bundes*, nachdem Fürst Ras Kasan von Thalusa und Fürst Selo Kulibin von Khunchom jeweils separat mit dem Kalifat verhandelt hatten.

BORBARAD UND SEINE ERBEN

Während in den folgenden Jahren eine lange, aber für das Kalifat sehr wichtige Ruhephase einsetzte, in der die Wunden des Krieges verheilen konnten und Malkillah III. seine Macht festigte, wehte der dunkle Hauch des Dämonenmeisters Borbarad erneut über Aventurien. Nachdem im **Frühjahr 1014** auf Maraskan die *Heiligen Rollen* der Beni Rurech wiedergefunden wurden, die darin von der Rückkehr Borbarads warnten, schlossen im **Ingerimm 1015** die Rur-und-Gror-Kirche und die Meuchler vom *Zweiten Finger Tsas* ein Bündnis, um den Ort 'Asboran' zu finden, der vor dem 'Dharzjinion' (maraskanisch für *Tharsonius von Bethana*) schützen sollte. Kaum zu früh, denn **Ende 1015** erhob sich bereits der Geist des Dämonenmeisters im fernen Weiden. Bereits **Anfang 1016** verließen 16 Kundschafter der Priester und der Meuchler auf der Suche nach Asboran Maraskan und wurden ein Jahr später, **Anfang 1017**, im östlichen Raschtulswall fündig. Im **Boron 1017** setzten etwa 2.000 Anhänger des Rur-und-Gror-Glaubens, die sich selbst die *Kinder Shilas* nennen, nach Zorgan über. Kurze Zeit später entstand durch Wirken von Dämonenpaktierern die *Blutige See* im Perlenmeer, insbesondere im Maraskansund und westlich bis nach Zorgan.

In diesen Jahren war auch der aranische Thronfolger Prinz Arkos zu einem begabten romantischen Dichter und Verehrer ritterlicher Taten herangewachsen, während sich in seiner Schwester Dimiona eine magische Begabung gezeigt hatte, so dass Fürstin Sybia ihre Tochter von einer engen Vertrauten ausbilden ließ. Später wurde Dimiona zur Haushofmeisterin in Zorgan und damit zur wichtigsten Stütze ihrer Mutter. Für Prinz Arkos hingegen suchte man nach einer geeigneten Gattin, die einmal als Sybias handverlesene Schwieger- und Adoptivtochter die Nachfolge auf dem Thron antreten sollte. Die Wahl fiel schließlich auf *Eleonora von Revennis*, der Tochter des Grafen Merkan von Baburin. Bei Arkos' Volljährigkeit und Fürstenkrönung im Jahr 1019 sollte die Heirat vollzogen werden.

1018 kam es beinahe zur Katastrophe, als Prinz Arkos von Träumen heimgesucht wurde, die ihn zu einer gefährlichen Queste nach dem Magiermogul Assarbad bewegten. Sein Abenteuer führte den unreifen Prinzen nach Gorien, wo er beinahe einem Mordanschlag zum Opfer fiel, der von seiner eifersüchtigen und auf die Thronfolge spekulierenden Schwester Dimiona arrangiert worden war. Die Prinzessin fiel nach der Enttarnung ihres Schlangenvertrauten als daimonide Kreatur in geistige Umnachtung und wurde in Obhut der Schule der Austreibung zu Perricum gegeben. Die Krönung des Prinzen Arkos zum Fürsten von Aranien fand im **Praios 1019** wie geplant statt, ebenso die Eheschließung im **Travia**.

Derweil wurden die Umtriebe des zurückgekehrten Dämonenmeisters Borbarad in Aventurien immer deutlicher. Auch das Land der Ersten Sonne, geschichtlicher Schauplatz der Magiermogule und Borbarads Wirken vor 450 Jahren, blieb nicht verschont. Im **Rondra 1019** begann die Khunchomer Magierakademie unter *Khadil Okharim* mit Unterstützung des Echsenforschers *Rakorium Muntagonus* und der Ex-Spektabilität von Rashdul, *Dschelefi ibn Jassafer*, mit Hilfe der sogenannten 'Gezeichneten' den uralten Spuren von *Bastrabuns Bann* nachzugehen, um so möglicherweise einen magischen Schutz gegen Borbarad aufzubauen. Doch das Übel hatte sich bereits im Land manifestiert, als der Chimärologe *Abu Terfas* im Khoram-Gebirge damit begann, eine insektoide Armee aufzubauen und mit ihr die Tulamidenlande für Borbarad zu unterwerfen. **Ende Efferd 1019** griffen Chimärenhorden das Dorf Borbra am Rand der Gorischen Wüste an und vernichteten dort den Heiligen Baum der Tsa. Der verrückte Magier konnte erst **Mitte Travia** von den

Gezeichneten getötet und so das Land der Ersten Sonne vor dämonischen Zugriff geschützt werden.

SCHRECKEN AUS DER GOR

Am **4. Tsa 1019** brach in Anchopal eine Expedition der Golgariten in die Gor auf, um die Gebeine der Wüste vor dem Zugriff Borbarads zu schützen. Doch die Expedition wurde vollständig vernichtet, als es vom **11. Ingerimm bis 8. Rahja** zu heftigen Sphärenbeben in der Gorischen Wüste kam, nachdem Borbarad dort seine Pakte mit den Erzdämonen erneuerte und den untoten Kaiserdrachen *Rhazzazor* – ehemals der Schwarze Kurungur und Xyxyx – ins Unleben zurückholte. Die Beben waren so stark, dass sich sogar Verschiebungen der Sternbilder ergaben.

Vom **9. bis 13. Travia 1020** drang eine finstere Wolke ins Anchopaler Land und sorgte für Verwirrung, während **Ende Hesinde 1020** schwere Staubstürme aus der Gorischen Wüste weite Teile Goriens und Araniens mit einer roten Staubschicht überzogen, wodurch auch mehrere Dutzend Menschen ums Leben kamen. **Ende Phex 1021** waren die Auswirkungen des Sphärenrisses selbst über Mherwed zu spüren. So lösten dort neun 'Kuttenteufel' (Heshthotim) auf einem Basar eine Massenpanik aus, bei der es angeblich 999 Tote gegeben haben soll.

Erst dem Magier *Tarlisin von Borbra* sollte es am **22. Ingerimm 1021** unter größten Anstrengen und Opfern gelingen, den Riss mit Hilfe eines wundersamen Artefaktes (des *Sphärenschlüssels*) endgültig zu schließen. Bis heute erhebt Sultan Hasrabal Anspruch auf diese Großtat, obwohl der intrigante Elementarist am Rande der Gorischen Wüste hatte zurückbleiben müssen

Während dieser Zeit fanden die ersten ernsthaften Verhandlungen Araniens mit dem Mittelreich statt, um die Abgeltung der Garether Interessen und damit die unumstrittene Unabhängigkeit Araniens zu erreichen. Obgleich die Gespräche erfolgreich verliefen, gab es ein unwürdiges Gezerre um den Achat *Al'Dabar*, der als Symbolstein Araniens einst von Kaiser Menzel in die Raulskrone eingefügt worden war. Ausgerechnet der aus Aranien gebürtige Reichsrat *Pelion Eorcaidos* behauptete lange, Reichsbehüter *Brin von Gareth* dürfe keinen Stein aus der Krone entfernen lassen, weil er (noch) kein Kaiser sei. Als der Stein auf ein Machtwort hin doch der Krone entnommen wurde, ging er **Anfang Firun 1021** auf dem Weg von Gareth nach Zorgan verloren. Zur gleichen Zeit wurde Dimiona von Zorgan aus ihrem Gewahrsam in der Schule der Austreibung zu Perricum befreit, wonach sie in Besitz des Krönungssteins kam. Am **1. Tsa 1021** erschien Dimiona auf einem von Dämonen gezogenen Flugwagen und proklamierte sich zur Königin von Aranien. Doch ein Peraine-Wunder verhinderte, dass sich der aranische Adel – offensichtlich unter einem Zauberbann stehend – der Usurpatorin unterwarf; der Achat selbst wurde in einen Apfel verwandelt. Dimiona konnte nach Elburum fliehen, wo sie von der abtrünnigen Gräfin Merisa als rechtmäßige Königin begrüßt wurde und dort **Ende Tsa 1021** das 'Moghulat Oron' ausrief und von Aranien trennte. Auch Teile der Gardetruppen liefen zur Moghuli über.

Mitte Peraine 1021 besetzten maraskanische Kämpfer unter der Führung der Kriegs-Wezyradim Teile des Yalaiaad. Die elburische Stadt Llanka, Sitz der Meisterin der Brandung, fiel durch Verrat an die Oronier. Nur



wenig später beauftragte Dimiona Meuchler, um den obersten Diener der Peraine-Kirche, den Hüter des Lebens *Leatmon Phraisop*, **Ende Peraine 1021** in Zorgan zu ermorden, da dieser sich offen gegen die Moghuli ausgesprochen hatte. Mit Seiner Erhabenheit wurde seine gesamte Familie massakriert, mit Ausnahme seines jungen Großneffen (ebenfalls mit Namen *Leatmon Phraisop*, siehe S. 154), der gemäß den Gesetzen der Peraine-Kirche der nächste Diener des Lebens werden wird.

KAMPF UM DIE RASHDULER AKADEMIE

Rashdul wurde von den Randerscheinungen des Borbarad-Krieges erschüttert, als die Dämonologin *Belizeth Dschelefsunni* **1021** die Herrschaft über die Stadt Rashdul an sich riss. Unter einem Vorwand schickte sie zunächst am **18. Rondra** die elementaristischen Lehrmeister der Schule auf aussichtslose Questen, um den Widerstand innerhalb der Akademie zu brechen. Am **23. Rondra** vernichtete sie das Heer der Rashduler Reiter unter Wesir *Almut ben Saajd* und rief sich zur Sultana von Rashdul aus. Um das einfache Volk von ihrem Herrschaftsanspruch zu überzeugen, ließ sie den albanischen Boron-Geweihten *Borondrigo Bonareth* am **24. Efferd** von einer zum Unleben erweckten Mumie (angeblich des Stammvaters Raschtul) töten. Auch das Heer des Kalifats, das gekommen war, um Rashdul zurückzuerobern, wurde am **21. Boron** auf einer Brücke über den Schuboch von Dämonen aufgerieben.

Doch am **25. Peraine** drang ein kleiner Zug Kämpfer vom Orden der Grauen Stäbe unter *Tarlisin von Borbra* mit Hilfe von Sultan *Hasrabal ben Yakuban* in die Akademie ein. *Belizeth* wurde von Hasrabal im magischen Duell getötet. Dieser erhielt das Amt der Spektabilität und **Anfang 1022** auch den Sultanstitel zu Rashdul, denn die kurz zuvor aus dem Exil zurückgekehrte *Shanja Eshila* akzeptierte seinen Heiratsantrag.

DER MALMER

Namenlose Tage 1021: Im Hafen des oronischen Llanka erscheint ein Seeungeheuer in Gestalt eines gewaltigen Malmers und macht den Hafen quasi unbenutzbar. In der Folgezeit werden die Handwerksbetriebe, die die oronische Flotte versorgen sollen, nach Yaisirabad verlegt.

Nun erst recht motiviert kämpften auch Aranier am **21. Ingerimm 1021** in der *Dritten Dämonenschlacht*, in der Borbard endlich von den freien Reichen Aventuriens besiegt werden konnte.



Doch seine überlebenden Handlanger versuchten schnell, sich des Erbes des Dämonenmeisters zu bemächtigen. So fiel im **Rahja 1021** der Moghuli Dimiona der herausgebrochene *Belkelel-Splitter* der Dämonenkronen in die Hände.

Die endgültige Unabhängigkeit Araniens wurde im **Praios 1022** erreicht und vom Mittelreich auch als Dank für die große Rolle der Aranier im Vorfeld der Dämonenschlacht verstanden. Doch diese

Unabhängigkeit wurde im Bewusstsein der Aranier durch das Wissen getrübt, dass ein Viertel des Landes unter der Herrschaft einer Dämonenbündlerin stand: das Moghulat Oron.

KAMPF IM LAND DER ERSTEN SONNE

Unvorhersehbar schnell entwickelte sich in der Heptarchie Oron die Macht der Erzdämonin *Belkelel* und verdrängte die Seelen der Menschen. Nachdem sich **Mitte Efferd 1022** in Elburum die Erben Borbarads beziehungsweise deren Vertreter getroffen hatten und es nur zu sehr unbefriedigenden Gesprächen über eine 'gemeinsame' Zukunft kam, wurde schnell klar, dass auch die Erben Borbarads untereinander feindlich gesonnen und auf sich allein gestellt waren. Zu diesem Zeitpunkt war es oronischen Agenten bereits gelungen, Fürstin *Sybia* ins Kloster *Keshal Taref* zu entführen. Zwar konnte sie wieder entkommen, doch ihre Befreiung entfesselte nach Jahrhunderten erneut die Dämonin *Shaz-Man-Yat*, die nun zur personifizierten Bedrohung für Araniens wurde und Oron weiter in die Arme der Niederhöhlen trieb. **Ende Efferd** wurde in Elburum die magische *Schule der Schmerzen* eröffnet.

Am **1. Travia 1022** trat Fürstin *Sybia* offiziell von allen Regierungsämtern zurück und übergab die Herrschaft ihrem Sohn *Arkos* und ihrer Schwiegertochter *Eleonora*. Sie behielt jedoch die Würde der Sultananin von Zorgan und ließ sich noch am gleichen Tag zur Dienerin des Phex weihen. Ab etwa **Mitte Travia** begann in Aranien auf ein Dekret hin die Rückkehr zu tulamidischen Titeln und Bezeichnungen, und auch die *Fürstlich Aranische Handelscompagnie* erhielt nun den Namen *Mada Basari*.

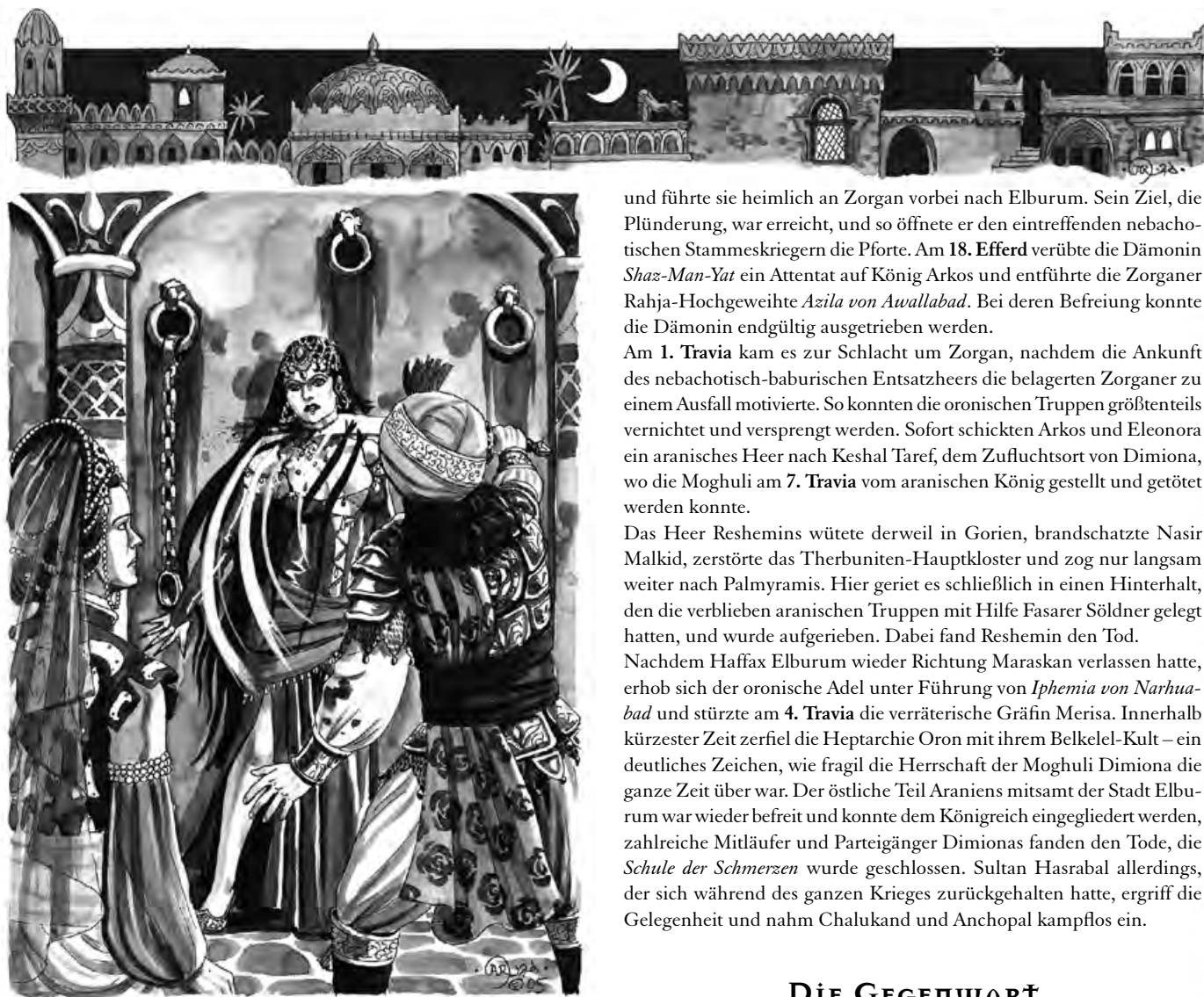
Sultan *Hasrabal ben Yakuban*, der durch seine Heirat mit *Shanja Eshila* am **23. Boron 1022** seine Macht in Rashdul und der Akademie gefestigt hatte, versuchte kontinuierlich, sein Territorium zu erweitern und somit seinen Traum vom Gorischen Großreich zu verwirklichen. Mit der Heirat hatte *Hasrabal* die *Beni Avad* wieder zu einem großen Volk geeint, und 30 Tage später zog er bereits mit einem kriegerischen Aufgebot in das Tal des *Chaluk*, um die Grenzen seines neu aufstrebenden Reiches zu festigen. Dazu bedrohte er mit seinen Soldaten und Golemiden auch seine ehemaligen Verbündeten in *Anchopal*. Ein erster Angriff konnte zurückgeschlagen werden. Als unverhohlene Drohung erschien daraufhin am **20. Travia 1025** über der *Gor* eine riesige Manifestation von Sultan *Hasrabals* Banner – ergänzt um eine Glyphe aus der Zeit der Magiermogule.

Er war nicht der einzige, auf den die mythische Macht der urtulamidischen Zauberrfürsten eine magische Anziehungskraft ausübte. So drohte der Tyrann *Dolguruk der Schwarze* am **17. Firun 1024**, den ehemaligen Fürsten *Ras Kasan* in *Thalusa* hinrichten zu lassen, und erpresste damit von seinen *Khunchomer* Verwandten einige geheimnisvolle Obsidiantafeln, die in *Samra* gefunden worden waren.

DER 35-TAGE-KRIEG UND DER FALL ORONS

Nachdem Dimiona einige Jahre vor allem durch heimliche Aktivitäten versucht hatte, Aranien zu infiltrieren, fasste sie nun den Beschluss, eine offene Konfrontation zu erzwingen: **Ende 1027** nahm sie Kontakt zu Fürstkomtur *Helme Haffax* auf *Maraskan* auf, um sich mit seiner Hilfe zur Moghuli von ganz Aranien aufzuschwingen. Sie übertrug dem erfahrenen Heerführer die Planung des Kriegszuges, der ein schneller, heftiger Schlag gegen Aranien mit folgender Kapitulation werden sollte. Doch *Haffax* durchschaute das Spiel und plante, die Moghuli ins offene Messer der Aranier laufen zu lassen, während er selbst mit reichhaltiger Beute Oron verlassen wollte.

Am **4. Efferd 1028** stieß aus dem *Yalaia* ein oronisches Heer unter Führung von *Reshemim*, der von einem Dämon gezeugten Enkelin *Merisas* von *Elburum*, auf *Chalukand* vor und eroberte den Ort durch Verrat. Derweil landete *Haffax* am **6. Efferd** mit einem kleinen Heer unbemerkt



ebenfalls in Chalukand, um seine Truppen am darauf folgenden Tag durch den Schattenwald nach Barbrück zu führen, wo er am 12. **Efferd** das dort versammelte Heer vernichtend schlug.

Die Einnahme Barbrücks spaltete Aranien in drei Teile, denn in der Stadt trifft die ehemalige Reichsstraße von Baburin und Perricum kommend auf die *Transaranica* zwischen Zorgan und Anchopal. Zorgan war vom Süden her abgeriegelt, und am 20. **Efferd** tauchten oronische Truppen von Osten vor der Stadt auf.

Zu diesem Zeitpunkt befahl Helme Haffax den Rückzug seiner Truppen

und führte sie heimlich an Zorgan vorbei nach Elburum. Sein Ziel, die Plünderung, war erreicht, und so öffnete er den eintreffenden nebachotischen Stammeskriegern die Pforte. Am 18. **Efferd** verübte die Dämonin *Shaz-Man-Yat* ein Attentat auf König Arkos und entführte die Zorganer Rahja-Hochgeweihte *Azila von Awallabad*. Bei deren Befreiung konnte die Dämonin endgültig ausgetrieben werden.

Am 1. **Travia** kam es zur Schlacht um Zorgan, nachdem die Ankunft des nebachotisch-baburischen Entsatzheers die belagerten Zorganer zu einem Ausfall motivierte. So konnten die oronischen Truppen größtenteils vernichtet und versprengt werden. Sofort schickten Arkos und Eleonora ein aranisches Heer nach Keshal Taref, dem Zufluchtsort von Dimiona, wo die Moghuli am 7. **Travia** vom aranischen König gestellt und getötet werden konnte.

Das Heer Reshemins wütete derweil in Gorien, brandschatzte Nasir Malkid, zerstörte das Therbuniten-Hauptkloster und zog nur langsam weiter nach Palmyramis. Hier geriet es schließlich in einen Hinterhalt, den die verblieben aranischen Truppen mit Hilfe Fasarer Söldner gelegt hatten, und wurde aufgerieben. Dabei fand Reshemin den Tod.

Nachdem Haffax Elburum wieder Richtung Maraskan verlassen hatte, erhob sich der oronische Adel unter Führung von *Iphemia von Narhuabad* und stürzte am 4. **Travia** die verräterische Gräfin Merisa. Innerhalb kürzester Zeit zerfiel die Heptarchie Oron mit ihrem Belkelel-Kult – ein deutliches Zeichen, wie fragil die Herrschaft der Moghuli Dimiona die ganze Zeit über war. Der östliche Teil Araniens mitsamt der Stadt Elburum war wieder befreit und konnte dem Königreich eingegliedert werden, zahlreiche Mitläufer und Parteigänger Dimionas fanden den Tode, die *Schule der Schmerzen* wurde geschlossen. Sultan Hasrabal allerdings, der sich während des ganzen Krieges zurückgehalten hatte, ergriff die Gelegenheit und nahm Chalukand und Anchopal kampfflos ein.

DIE GEGENWART

Nach der Vernichtung des Moghulats Oron, der endgültigen Unabhängigkeit Araniens, dem langsamen Rückgang der Blutigen See im östlichen Perlenmeer und den Landgewinnen Sultan Hasrabals scheint sich die politische Lage im Land der Ersten Sonne zunächst einmal stabilisiert zu haben. Doch was hält die Zukunft wirklich bereit?

Über allem schwebt das geschichtliche Erbe der Tulamidenlande, das für viele Potentaten einen unstillbaren Reiz ausübt. Es ist das Vermächtnis der Diamantenen Sultane und der Magiermogule, das nach zweieinhalb Jahrtausenden vielleicht näher an der Gegenwart liegt als von Vielen vermutet.

DIE GESCHICHTE DER TULAMIDEN IM ÜBERBLICK

vor über 10.000 Jahren: Spuren der ersten Menschen (Ferkinas, Summurr) im östlichen Aventurien im Schatten der Echsenreiche. Einige Summurr erreichen auch das Gildenland.

3080 v.BF: Der Zwergenprinz Calaman trifft im Raschtulswall auf Menschen, die 'Kinder von Tulam'.

3075 v.BF: Calaman und sein menschlicher Freund Assaf ibn Kasim stehlen Ordavons Krone aus dem Hort des Pyrdacor.

23.–21. Jh. v.BF: Der Zweite Drachenkrieg erschüttert Dere: Die Götter bezwingen Pyrdacor. Maraskan wird vom Festland getrennt, Chalwens Thron versinkt im Meer.

2049 v.BF: Die aus dem Raschtulswall hinabgestiegenen Ur-Tulamiden gründen die Stadt Fasar.

um 2000 v.BF: Der mythische Scheik'al'Scheik Rashtul führt die Ur-Tulamiden in mehreren siegreichen Feldzügen gegen die Echsen. Zu dieser Zeit werden angeblich auch die Heiligen Rollen der Beni Rurech geschrieben.

1991 v.BF: legendäre Gründung Rashduls

1779–1737 v.BF: Bastrabun herrscht und vertreibt die überlebenden Echsen, indem er unter anderem *Bastrabuns Bann* errichtet.

ab 1760 v.BF: Babur zieht ins heutige Aranien und kämpft gegen Echsen und Oger.

1757 v.BF: Gründung Kunchoms auf den Trümmern von Yash'Hualay. Die Drachenei-Akademie entsteht. Bastrabun wird erster Sultan.

um 1700 v.BF: Höhepunkt der *Zeit der Fünf Völker* (Sultanate Nebachot, Oron, Gorien, Khunchom und Gadang)

1684 v.BF: Hesinde offenbart sich den Al'Hani und den Beni Nurbad. In den nächsten Jahrzehnten und Jahrhunderten werden sie zum einem wandernden Volk auf der Suche nach der 'sicheren Heimat'.

1638–1606 v.BF: Mit Manoyla saba Nabatil sitzt eine Frau auf dem Sultansthron. Schwere Unruhen und Unabhängigkeitsbestrebungen vom Khunchomer Sultanat.

1571 v.BF: Die Al'Hani gründen hinter den Trollzacken Bey'el'Unukh (Beilunk). Das Alhanische Großreich entsteht.



1609–1326 v.BF: Die Magiermogule vom Gadang herrschen über die Tulamidenlande. Die Skorpionkriege und der *Große Schwarm* verheeren das Land. Der legendäre Sultan Sulman kann schließlich über Assarbad und seine Schergen triumphieren.

um 1400 v.BF: erste Belege für tulamidische Schifffahrt

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

ab 1200 v.BF: weitere Ausdehnung des Reiches unter dem Diamantenen Sultan Amir al'Dubbh mit der Eroberung von Echsenstädten im Regengebirge

um 1200 v.BF: Der 'Augenstern' ist jahrelang am Südhimmel zu beobachten

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

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

872 v.BF: Schlacht am Darpatbogen: Bosparaner erobern mit Hilfe der *Posaunen von Perricum* Nebachot (Perricum).

869 v.BF: Beginn des Baus der Großen Mauer von Baburin zum Golf von Perricum

866 v.BF: Schlacht bei Anchopal: Den Tulamiden gelingt noch einmal ein Sieg über die Bosparaner.

860 v.BF: Leomar von Baburin, Träger von *Siebenstreich*, erhält von Rondra den *Donnersturm*.

844 v.BF: das Erste Donnersturmrennen, das die Gewinnerin Leodora zum ersten mittelländischen Oberhaupt des tulamidischen Rondra-Kultes macht.

709 v.BF: Dolopia III. proklamiert das unabhängige Königreich Aranien.

641 v.BF: Khunchomer Korrespondenz: Kaiserin Svelinya-Horas deklassiert Sultan Hasrabal al'Milta. Viele Einwohner fliehen aus dem Süden des Tulamidenreichs.

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

508–198 v.BF: Epoche der Khunchomer Königsmütter in Aranien

415–304 v.BF: blutige Thronfolgekämpfe im Diamantenen Sultanat

267–185 v.BF: Aufstieg des Großsultanats Elem

um 200 v.BF: Die Riesin Männertod wird im Schlaf getötet.

106 v.BF: Der *Stern von Selem* zerstört Elem und damit das gleichnamige Sultanat.

98 v.BF: Silem-Horas-Edikt

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

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

ab 163: Eroberung und Besiedlung Maraskans. Auch viele tulamidische

Siedler gehen auf die Insel.

223: Im Peraine-Wunder von Anchopal entsteht der Heilige Hein gegen die vordringende Gorische Wüste.

274: Der umherziehende Stamm der Beni Rurech erreicht Maraskan.

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

450: Die Sphinx von Mhanadistan verschwindet.

ab 570: Der Schwarzmagier Borbarad unterwirft die Tulamidenlande.

590: Die Schlacht in der Gorischen Wüste zwischen Rohal dem Weisen und Borbarad, bei der fast niemand überlebt. Beginn der Magierkriege in vielen Teilen Aventuriens. Im *Aranischen Exodus* (bis 603) verlassen Dutzende Zauberer das Land.

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

um 855: Beginn der Herrschaft der Erhabenen in Fasar

859: Die Novadis erobern Mherwed.

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

923: Pocken-Epidemie in Zorgan. Über 10.000 Zorganer sterben.

987: Kaiser Reto nutzt Aranien als Aufmarsch- und Versorgungsbasis für die Eroberung Maraskans.

995: Fürstin Sybia von Aranien stellt die Tributzahlungen nach Gareth ein und erklärt die Unabhängigkeit Araniens.

995: Sultan Hasrabal ben Yakuban entführt Nedime, die Tochter des Kalifen.

997: Graf Istav Kulibin ernennt sich zum Großfürsten von Khunchom.

1008–1010: Der Khômkrieg: Al'Anfa überfällt und besetzt das Kalifat, unterliegt aber schließlich. In diesen Zeitraum fällt auch die Auflösung des *Rashduler Bundes*.

1014: Auf Maraskan werden die *Heiligen Rollen* der Beni Rurech gefunden.

1017: Etwa 2.000 Anhänger von Rur und Gror siedeln nach Zorgan über, um im Raschtulswall die geheime Stadt Asboran zu gründen. Kurze Zeit später breitet sich die *Blutige See* aus.

1019: Prinz Arkos wird zum Fürsten von Aranien gekrönt.

1019: In Khunchom wird damit begonnen, *Bastrabuns Bann* als Waffe gegen den Dämonenmeister zu rekonstruieren.

1021: Der Sphärenriss in der Gorischen Wüste kann geschlossen werden.

1021: Dimiona ruft das Moghulat Oron aus und trennt es von Aranien. Die Heptarchie verbreitet Terror und Schrecken.

1022: Die endgültige Unabhängigkeit Ariens vom Mittelreich. Entfesselung der Dämonin Shaz-Man-Yat in Oron.

1021–1025: Sultan Hasrabal gelingt es mit der Erkämpfung des Spektabilitätsamtes in Rashdul und der Heirat mit Shanja Eshila, seine Macht in den Tulamidenlanden zu festigen.

1027: Der *35-Tage-Krieg* erschüttert Aranien, führt aber schließlich zum Fall Orons und zum Tod Dimionas.





DIE TULAMIDEN

»Der Geruch frisch aufgebrühten Tees weckte ihn; wohlriechende Arangenaromen, die sich mit dem verzaubernden Duft von Minze, Safran und Zithabar vermischten. Er war eingeschlafen, auf dem Boden sitzend und mit dem Rücken an die brüchige Sandsteinwand gelehnt, während er darauf gewartet hatte, dass das Leben auf dem Basar nach den heißen Mittagstunden wieder weiterging; hatte es den dösenden Händlern gleichgetan. Nun feilschten sie wieder, priesen ihre Waren an oder stritten sich mit den Nachbarn. Das geschäftige Treiben auf dem Basar war erneut erwacht. An einem der nahe gelegenen Stände schenkte ein bärtiger, alter Teeverkäufer seine verführerische Ware aus, doch für einen Schluck des aromatisierten Getränks blieb keine Zeit. Noch immer träge, wollte er sich die Augen reiben, seine Müdigkeit austreiben, als er über sich das kehlige Gebrüll eines anderen Basarbesuchers vernahm. Ein stattlicher, berittener Krieger in glänzendem Spiegelpanzer verschaffte sich und seinem Tross lautstark einen Weg durch die engen Gassen. Beinahe hätte er ihn über den Haufen geritten, wenn er sich nicht schnell von seinem Lager erhoben und an die Wand gedrückt hätte. Im Land der Ersten Sonne zählt nicht, was du bist, sondern als was du scheinst – und dass seine Kleidung nach den letzten Reisestrapazen schwer mitgenommen war, ließ sich nicht leugnen. Nur so konnte er sich die Respektlosigkeit des Berittenen erklären, waren Gelehrte und Gebildete hier doch sonst hoch angesehene Leute. Seine Gedanken schweiften ab. Stattdessen rief er sich sein eigentliches Anliegen auf dem Basar wieder in den Sinn: Man hatte ihn an den Teppichhändler Rhukeyef ibn Sedef verwiesen, der die Reichsten und Mächtigsten mit seiner Ware belieferte, aber auch manch zusätzlichem Geschäft nicht abgeneigt war. Vor allem aber hatte dieser bei seinen Besuchen in den Palästen der streng bewachten Oberstadt angeblich mehrere Geheimtunnel entdeckt, die mit den Feggagir, der unterirdischen Kanalisation verbunden waren. Durch die sollte es auch ihm, Ulmjan, möglich sein, in die Gärten der Oberstadt zu gelangen, wo sie seine Belohnung sein würde: die herrliche Rose Al'Abastra-Jamila, die – gezüchtet vom Zaubere mir Dhosqara al'Shanasach und gepflegt von dienstbaren Djinnis der Erde und des Wassers – jede andere Rose an Schönheit und Pracht um ein Vielfaches noch übertreffen sollte. Eilig machte er sich auf den ihm beschriebenen Weg zum Teppichhändler, legte sich dabei bereits die blumigen Floskeln für die Begrüßung zurecht – doch er musste auch wieder an die vor wenigen Tagen von einem Haimamud erzählte Geschichte denken. Jene, derzufolge es sich bei der Al'Abastra-Jamila um eine bössartige chimärologische Schöpfung handeln sollte...«

—aus Die abenteuerlichen Reisen des Botanikus Ulmjan Peddersjepen, so genannte 'Groschen-Lektüre', Festum, 991 BF

»Einen Novadi schimpfst du mich, Sohn der Einfalt? Hältst du mich etwa für einen sandfressenden Wüstenwurm, der in seinem begrenzten Geiste nur für einen Gott Platz hat? Ich bin ein Tulamide und der Erbe einer Dynastie, die älter ist als eure Zivilisation!«

—Tulachim ibn Nareb al'Dhasqir, tulamidischer Fernhändler, zu einem caldaischen Hirten

Als (eigentliche) Tulamiden gelten heute vor allem die Bewohner des aventurischen Südostens zwischen der Khôm-Wüste und dem Raschtulswall sowie der Küste des Perlenmeers. Zwar stammen auch die

Novadis, Ferqinas und sogar Norbarden von den Urtulamiden ab, doch haben sich ihre Kulturen deutlich anders entwickelt. Gemeinsam ist den Tulamiden, dass sie sich als Erben des untergegangenen Diamantenen Sultanats und seiner Hochkultur betrachten.

Dass sich auch innerhalb der tulamidischen Kultur noch bedeutende Unterschiede auftun können, lässt sich bereits an der Vielzahl der verschiedenen Volksgruppen ablesen: Mhanadistanis, Balashiden, Gorier, Thalusier, Yalaidim, Elburier, Zorganer, Palmyrener, Baburier und Nebachoten sind nur die bekanntesten. Doch auch die nicht-rastullahgläubigen Bewohner des Szinto-Tals und Arratistans gelten als Tulamiden.

CHARAKTER

Der Charakter der Tulamiden erscheint Fremden oft seltsam zwiespältig. Auf der einen Seite gelten sie als temperamentvoll und heißblütig, auf der anderen als überaus tolerant und oft geradezu sanftmütig. Ihre Höflichkeit, die sich vor allem in blumigen bis schmeichlerischen Anreden ausdrückt (die ihnen deswegen keineswegs als kriecherisch gelten), ist weithin berühmt. Nur wer sich einem Anderen als deutlich überlegen ansieht, wagt es, davon im Zorn abzuweichen. Eiferertum und Rechthaberei sind den Tulamiden fremd. Die Meinung Anderer wird geachtet, auch wenn man mit ihr nicht übereinstimmt. Einen bestimmten Glauben mit Zwang durchzusetzen, fielen auch den meisten Herrschern nicht ein. Von ihren Untertanen verlangen sie nur eines: Gehorsam gegenüber den weltlichen Anordnungen.

»Vergeude keine Zeit damit, den Anderen bekehren zu wollen. Hat er Recht, so kannst du von ihm lernen, hat er Unrecht, kannst du seine Schwächen besser erkennen und nutzen.«

—aus Belehrung des Prinzen, Dilhaban al'Turgu, der 'Lehrer der Fürsten', undatiert

Auf den eigenen Vorteil bedacht sind Tulamiden vor allem, wenn es um Geschäfte geht. Hier wissen sie genau, was sie wollen, auch wenn ihre offensichtliche Freundlichkeit darüber hinwegtäuschen kann. Wer nicht gut zuhört, scharf beobachtet und rasch denkt, ist schnell übervorteilt. Die tulamidische Geschicklichkeit im Umgang mit Wörtern und Zahlen ist so groß wie ihre Fingerfertigkeit. Der erwirtschaftete Gewinn wird jedoch ebenso freigiebig wieder ausgegeben. Selbst die weniger wohlhabenden Tulamiden neigen dazu, rauschende Feste zu veranstalten, bei denen das ganze Dorf und alle Durchreisenden eingeladen und noch dazu beschenkt werden. Großzügig werden auch Almosen an die Bedürftigen verteilt, wohl um sie am eigenen Glück teilhaben zu lassen. So sehr schon die Stimmung eines einzelnen Tulamiden abhängig von der Situation sein kann, so verschieden sind mitunter die Mentalitäten der einzelnen Volksgruppen. Der relativ wohlhabende Aranier gilt vor allem als künstlerisch begabt und romantisch veranlagt, der vom Mhanadi-Hochwasser geprägte Balashide als schicksalsergeben und für jeden Neuanfang offen und der Thalusier oder Mhanadistani als rau und traditionsverbunden.

AUSSEHEN UND KLEIDUNG

Von einem einheitlichen Aussehen der Tulamiden kann nach Jahrtausenden der Vermischung mit Mittelländern und Waldmenschen kaum mehr die Rede sein. Dennoch gibt es für sie typische körperliche Merkmale: Sie sind meist etwas schlanker und sehniger als die Mittelländer im Norden. Dazu haben sie scharfe Gesichtszüge, eine hellbraune Haut, vorwiegend schwarzes Haar und dunkle Augen. Das feurige Temperament der Tulamiden soll sich vor allem in den letzteren widerspiegeln – in vielen Märgen werden sie darum als 'Glutaugen' gepriesen.

Das mittelländische Erbe vieler Tulamiden (vor allem im nördlichen Aranien, aber auch in Khunchom und teilweise in Fasar) macht sich in hellerer Haut, in bisweilen blondem oder rotem Haar und gleichfalls auftretenden blauen oder grünen Augen bemerkbar. Außerdem sind solche 'Mischlinge' oft etwas größer und stämmiger gebaut. Die äußerlichen Kennzeichen einer Abkunft von Waldmenschen sind dagegen ein etwas kleinerer Wuchs, hohe Wangenknochen, weichere Gesichtszüge und vor allem eine dunklere, kupferne Tönung der Haut. Waldmenschenblut



*Gelehrter
aus Rashdul*

Thalusischer Fellache



Reiche Thaluserin

Palmyrener Hirte

Mhanadischer Potentat

©. ARJAS. 05



haben vor allem die meisten vornehmeren Familien der Tulamidenlande in den Adern. Bei ihnen machen sich die Jahrtausende der Haltung von Waldmenschen-Sklaven am häufigsten bemerkbar. Solange die väterliche Abkunft von den alten Sippen der Ur-Tulamiden ununterbrochen besteht, schadet eine solche Abstammung auch dem Ansehen nicht. Ebenso wie das Aussehen kann sich auch das Schönheitsideal der Tulamiden je nach Charakter und Herkunft deutlich unterscheiden. Milchweiße Haut, wie sie etwa die Novadis als höchstes Ideal einer schönen Frau schätzen, ist im Land der Ersten Sonne allerdings weit weniger verbreitet, als es die natürlichen hellen Brauntöne sind. In manchen Regionen (vor allem in Thalusion und Palmyramis) gilt Fettleibigkeit als schön, da es als ein Zeichen von Reichtum angesehen wird.

»Oh Palmeya, erhöre mich! Dein Ritter will ich sein, dein Diener, den ganzen Tag nur deine Schönheit preisen. Gleich tausend Sternen in der Nacht deine Augen funkeln, von gazellenhafter Grazilität dein Wuchs, die glänzenden, schwarzen Haare dir hinunterfallen wie ein nächt'ger Wasserfall. Oh Palmeya, die Unvollkommenheit meiner Worte muss mich scheitern lassen! Deine Schönheit ist unbeschreiblich.«

—Umran ibn Neriman, Ritter der Rose, zu seiner Angebeteten

KÖRPERPFLEGE

Besondere Beachtung schenken die Tulamiden der Körperpflege: Mangelnde Sauberkeit oder eine grundsätzliche Vernachlässigung des eigenen Körpers gelten als barbarisch und unkultiviert. Mindestens einmal am Tag versucht sich der Tulamide nach Möglichkeit gründlich zu waschen; vor dem Essen oder Gebet erfolgt zumindest eine rituelle Säuberung.

Für Männer ist auch die **Barthpflege** wichtig, denn nur ein gepflegter Bart verschafft auch Ansehen. Wilde, verfilzte Bärte 'schmücken' nur die verachteten Ferkinas. Die vollständige Rasur des Gesichtshaars ist in den meisten Regionen vor allem zur Kennzeichnung von Sklaven verbreitet – im Moghulat Oron hatten die Sklaven sogar stets kahlköpfig zu sein. In Thalusion ist es genau anders herum: Die Reichen, die sich eine scharfe Klinge leisten können, rasieren sich vollständig, während die Armen mit sprießendem Bart leben (müssen). Die **Enthaarung** von Achseln und Scham ist vor allem in Aranien verbreitet, wobei hierzu selten Rasiermesser, sondern meist spezielle Salben und Tinkturen verwendet werden. Befürworter dieser Enthaarung heben gerne die damit verbundenen hygienischen Vorteile hervor – Anderen gilt dies eher als echsische Unart.

Weithin berühmt ist die **Schminkkunst** der Tulamiden, die nicht nur unter den Frauen, sondern auch unter vielen Männern verbreitet ist. Mit schwarzem *Khol* werden die Augen betont, mit *Umbra* aus den Khunchomer Bergen die Konturen des Gesichts verfeinert, mit *Rosenstaub* die Wangen und Lippen gerötet. Auch die Brustspitzen werden gerne gefärbt. Mit dem *Hannilsaft* der Henna-Pflanze lassen sich Bilder auf die Haut zeichnen, die mehrere Wochen zu sehen sind und oft zu religiösen Festen angelegt werden. Die flächige, rote Färbung der Handflächen und des Nabels ist im südlichen Tulamidenland eine verbreitete Sitte. Nur die reichsten Frauen können es sich dagegen leisten, auch die Finger- und Zehennägel mit einem glänzenden Lack zu überziehen, der aus pulverisierten Edelsteinen und bindenden Harzen gewonnen wird.

Zum **Parfümgebrauch** neigen vor allem wohlhabende, städtische Tulamiden. Rosenwasser und Fruchtdüfte sind dabei am beliebtesten.

KLEIDUNG

Die Kleidung der Tulamiden zeichnet sich vor allem durch die für sie typischen Kleidungsstücke aus; von einer einheitlichen Tracht kann angesichts der unterschiedlichsten kulturellen Einflüsse, die in den vergangenen Jahrhunderten auf die einzelnen Regionen eingewirkt haben, allerdings keine Rede mehr sein. Gemeinsam ist den Tulamiden

ihre Vorliebe für zarte farbenfrohe Gewebe, die sie gern mit schwerem *Damast* (mit Metallfäden durchwirkter Seidenstoff, ähnlich dem Brokat des Horasreiches) kombinieren. Bei den reichsten Gewändern finden sich auch Accessoires wie Straußenfedern oder Edelsteine. Einfachere Kleidung wird häufig aus Kamelhaartuch geschneidert; das so genannte *Tulamiden-Tuch* aus Leinen stammt vor allem aus Aranien. Leder wird meist als barbarisch abgelehnt; nur in Mhanadistan findet Rinds- (seltener auch Ziegen-)leder häufiger Verwendung.

Statt der nach mittelländischem Vorbild knapp geschnittenen Beinkleider ist im Land der Ersten Sonne vor allem die *Pluderhose* verbreitet, die Männer und Frauen tragen, und die stets an Taille und Knöcheln mit Bändern gerafft wird. Lederne Gürtel sind nahezu unbekannt, Schärpen aus Stoff dagegen die Regel. Das *Hemd* ist fast immer aus Leinen, Baumwolle oder teurer Seide, bisweilen bestickt und mit bauschigen, am Handgelenk gerafften Ärmeln ausgestattet. Meist reichen die Hemden zumindest bis zur Hüfte, doch tragen manche Frauen auch solche, die kaum die Brüste bedecken. Über dem Hemd wird die *Weste* getragen, die aus dickerem Stoff besteht und fast immer bestickt ist. Die Kombination aus Pluderhose, Hemd und Weste findet sich bei Tulamiden häufig.

Statt der Weste tragen vornehme Tulamiden oft den *Kaftan*, einen langen, aus dünnem Stoff gefertigten Mantel, den man entweder offen oder teilweise zugeknöpft trägt. Wenn der Kaftan Ärmel hat, reichen diese bis zu den Handgelenken und sind so weit geschnitten, dass sich darin viele kleinere Gegenstände verbergen lassen. Roben und Kutten sind im Land der Ersten Sonne auch bei Magiern und Geweihten wenig verbreitet.

Der *Burmus* ist ein weiterer Mantel, der mitunter Armlöcher besitzt und über der übrigen Kleidung getragen wird. Der schwere Mantel aus Schaf- oder Baumwolle wird fast nur auf Reisen angelegt. In der Gorischen Steppe ist er meist mit einer Kapuze versehen, die gegen Wind und Staub schützt. An den Füßen werden vor allem *Pantoffeln* getragen, die oft aus einfachem Stoff oder Filz, selten aus Seide bestehen. Wenn sie eine Sohle haben, ist diese aus dünnem Leder. Bauern und Landbewohner tragen darunter bisweilen Sandalen mit hölzernen Sohlen geschnallt. Lederne Schuhe werden vor allem von Mittelländern getragen; Stiefel sind ein Kennzeichen und mancherorts ein Privileg der berittenen Oberschicht. Als Kopfbedeckungen sind vor allem der *Fez* und der *Turban* bekannt. Der Fez ist eine flache, runde Filzkappe, bisweilen mit buschiger, herabhängender Quaste und von häufig roter Farbe, die vor allem Männer schätzen. Der vornehmere Turban besteht aus einer langen Stoffbahn, die kunstvoll um den Kopf des Trägers geschlungen wird. Mit einem Fez darunter wird der Turban voluminöser. Tulamidische Krieger schlingen sich oft auch um ihren Helm einen schmalen Turban. Das Ende des Turbantuches wird in der Regel von einer schmuckvollen Nadel oder Brosche über der Stirn an seinem Platz gehalten. Die *Keffiya*, das Kopftuch der Novadis, wird im Tulamidenland eigentlich nur von Rastullah-Gläubigen geschätzt, ebenso der schwere *Schleier* bei Frauen. Hauchdünne Seidenschleier vor Mund und Nase sind bei reichen Frauen dagegen ebenso beliebt wie an Bändern aufgehängte dünne Goldmünzen, die oft auch die Stirn schmücken.

SCHMUCK

Je wohlhabender ein Tulamide ist, desto teurer und kunstvoller sind auch seine Schmuckstücke. In Aranien ist Goldschmuck nach altem Brauch dem Adel vorbehalten, das Silber den Freien und die Bronze den Halbfreien und Hörigen. Sklaven tragen dagegen Fingerringe aus Eisen. Auch im übrigen Tulamidenland leisten sich selbst die Ärmsten zumindest Schmuck aus Kupfer, Zinn oder Messing, verziert mit einfachen Gravuren und Glasstücken.

Die Formen tulamidischer Schmuckstücke weisen eine ungleich größere Vielfalt als die der Mittelländer auf: Neben Halsketten, Armreifen und Fingerringen sind auch Fußkettchen sehr verbreitet (vor allem bei Frauen), dazu Ohrringe, Schmucksteine oder Ringe im Nasenflügel,



Baburischer Sippenkrieger

Tulamidischer Ehrengardist

*Balashidischer
Schreiber*

Aranische Offizierin

Mhanadischer Söldner



© 2005



Zierkettchen zwischen dem Ohr- und Nasenschmuck, Ringe in den Brustspitzen und Schmuckstücke im Bauchnabel.

Die Wohlhabenden lassen in ihren Schmuck stets auch Edelsteine und Juwelen einarbeiten, die den Tulamiden noch weitaus mehr als jedes Edelmetall gelten. Auf Broschen, Spangen und Knöpfen sind die Edelsteine auch an der Kleidung zu bestaunen; manche Westen sind vielfach juwelenbestickt. Bei den Fassungen sind vor allem geometrische Formen

oder solche verbreitet, die sich harmonisch in das restliche Schmuckstück einfügen – der Edelstein stellt dann etwa die blätterumschlossene Frucht eines Juwelenbaums oder das funkelnde Auge im Antlitz eines Tieres dar. Ein Schmuckstück mit praktischem Nutzen ist das zylinderförmige *Rollsiegel*, das meist als Anhänger an Ketten getragen wird und die wichtige Stellung des Besitzers andeutet. Mehr hierzu findet sich auf Seite 36.

SPRACHE

Das *Tulamidya*, die gemeinsame Sprache der Tulamiden und Novadis, ist nach dem Garethi die zweite wichtige 'Verkehrssprache' Aventuriens. Südlich des Barun-Ulah und nördlich der Echsen Sümpfe ist es zugleich oft das einzige zuverlässige Verständigungsmittel, da bei weitem nicht jeder Bewohner dieser Regionen über ausreichende Garethi-Kenntnisse verfügt. Nördlich des Barun-Ulah, im Sultanat Baburin, ist die Verbreitung des Garethi wegen der dortigen Vermischung der tulamidischen mit der mittelländischen Bevölkerung ungleich höher. Das sprichwörtliche

'baburinische Sprachgewirr' charakterisiert die gesamte Region von Zorgan bis einschließlich Perricum. Selbst wenn die Einheimischen durchaus Garethi sprechen könnten, täuschen sie Fremden gegenüber bisweilen das Gegenteil vor, um diese zur Anpassung an die eigene Kultur zu zwingen oder deren für sie vermeintlich unverständliche Gespräche belauschen zu können.

Eine ausführliche Beschreibung des *Tulamidya*, seiner Mundarten und Dialekte findet sich in **Raschtuls Atem** ab Seite 84.

Verbreitete tulamidische Eigennamen

Männlich: Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alam, Alev, Ali, Alrik, Amaryd, Amir, Arkos, Assaf, Aytan, Babur, Benayman, Bey, Chadim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban, Djuned, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Faizal, Faramud, Far(s)id, Faruk, Feruzef, Feyhach, Ftaihif, Gaftar, Gulshev, Habled, Hadjiin, Hahmud, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Haschnabah, Ha(s)rabal, Hilal, Ismeth, Jachman, Jalif, Jassafer, Jedrech, Jikhaban, Jikhbar, Kalkarib, Karmal, Kasim, Kashban, Kazan, Khabla, Kha(j/l)id, Khorim, Khusrau, M(a)harbal, Mahmud, Marwan, Mawud, Melekh, Mezzek, Mhadul, Mhanach, Mhukkadin, Mordai, Muammar, Mustafa, Nadrash, Najara, Nareb, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafid, Rashid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Rhukeyef, Rohal, Ruban, Ruchan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Shahin, Shanatir, Shejk, Sheranbil, Sulman, Surkan, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umrans, Yadail, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yerdawan, Yussuf, Zachaban, Zachan, Zahir, Zelhiman, Zuhul, Zulhamid

Weiblich: Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Arika, Ashaybith, Ayla, Ayryna, Ayshal, Azina, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Byalabeth, Chalibah, Chanya, Dassareth, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Dimiona, Djamilla, Dunja, Emira(mis), Erzibeth, Eshila, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Harani, Hennah, Heyeshan, Hidaybeth, Isha, Izmbaban, Jamilha, Josmabith, Jushibi, Karhima, Kemillja, Kerime, Laila, Manjula, Meriban, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Moqtah, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Niobara, Nurhan, Onchabeth, Oyan, Oymira, Palmeya, Peribeth, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Reshemin, Riftah, Sajida, Sarjaban, Sefira, Selime, Semirhija, Shabra, Shahane,

Shan hazadra, Shanja, Sharisad, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yamira, Yashima, Yasine, Yeshinna, Yezemin, Yilbalis, Yosmabith, Yullabeth, Zahrabeth, Zechiban, Zulhamin

Eine Liste weiterer altertümlicher Namen, wie sie vor allem in Thalusion verwendet werden, findet sich auf Seite 138.

Aranische Mischnamen

Weiblich: Aischanka, Aylalind, Ayshulianne, Azizelis, Dunjanild, Emerbeth, Fayrieke, Gazalinde, Halimyanis, Hildebeth, Ishannah, Jushiberta, Lailalinde, Nedimsira, Neradane, Perainibith, Rashpatane, Rhayadaque, Shilaldara, Shulamunde, Shulainai, Sulajmaid, Sybia, Yullabethild, Zulhaminai

Männlich: Abubrecht, Abdulon, Amirwolf, Beyhelm, Djafardeon, Dscheridan, Farukol, Hamarbald, Harunian, Jikhbald, Marwamir, Melekhelm, Mukarribald, Nar(e)bold, Omjaralf, Retoban, Rohaldor, Selimwar, Shabobert, Shafirio, Sultanor, Tuleffried, Yussufried

БЕКАПТЕ ЕНРЕПАМЕН

Männlich: abu'l Ketab (Vater des Buches), al'Ahjan (der Kämpferische), al'Ahmad (der Rächer), al'Alam (der Gelehrte), al'Ankhra (der Löwe), al'Fessir (der Listige), al'Kebir (der Große), al'Kira (der Siegreiche), al'Rashid (der Gerechte/Weise), al'Rik (der Königliche), al'Hashinnah (der Tapfere)

Weiblich: al'Azila (die Wildrose), al'Azizel (die Gartenrose), al'Jamila (die Schöne), al'Shabra (die Glänzende), al'Shaya (das Juwel), al'Sarjaban (die Aranierkatze), al'Zahra (die Blume), el'Zitaqi (die Nachtigall), saba'Al'Buchâre (Tochter des Duftes), saba'Al'Laila (Tochter der Nacht), saba'El'Sulef (Tochter des Liebreizes)

НАМЕНСГЕБУНГ

Bei der Namensgebung folgen die Tulamiden zumeist einer von mehreren, unterschiedlich verbreiteten Traditionen, deren gebräuchlichste hier aufgeführt sind:

Beliebt ist die Bezugnahme auf Eigenschaften, die man dem Kind mit dem **Eigennamen** bereits vorzeichnen möchte – Alrik ('der Wohlhabende/Königliche'), Rashid ('der Weise/Gerechte'), Djamilla ('die Schöne') und Yeshinna ('die Tapfere') sind nur einige Beispiele. Ebenso verbreitet ist Benennung nach dem Beruf, den bereits der Vater / die Mutter ausübt und den dann häufig auch der Sohn / die Tochter ergreifen soll – Alam ('Gelehrter'), Haimamud ('Erzähler/Historiker') oder Sharisad ('Tän-

zerin') können so durchaus als Vornamen verwendet werden. Auch viele Herrschertitel sind in männlicher und weiblicher Form (Hairan, Emir; Shanja, Beysa) als Eigennamen bekannt. In manchen Sippen benennt man den Nachwuchs regelmäßig nach den eigenen Vorfahren, so dass sich die Namen der Sippenmitglieder alle paar Generationen wiederholen. Im nördlichen Aranien werden bisweilen auch phantasievoll mit garethischen Variationen durchsetzte Vornamen verwendet (siehe Kasten). An den Eigennamen hängen die Tulamiden meist den **Vaternamen** an – gekennzeichnet durch die Silbe *ibn* ('Sohn des') bei Männern beziehungsweise *saba* oder ein nachgestelltes *-sun(n)i / -sunya* ('Tochter des') bei Frauen. Im matriarchalischen Aranien ist es dagegen nicht unüblich,



dass Frauen statt des Vaternamens den Mutternamen tragen – und dabei oft die gleiche Silbe (dann als ‘Tochter der’ zu übersetzen) verwenden. Zusätzlich – seltener auch stattdessen – lässt sich mit *sāl/sāla* (‘Schüler/-in des/der’) der Name eines berühmten Lehrers und/oder *ay* (‘aus/von’) der Name des Heimatortes anhängen.

Mit *al’* oder *el’* werden schließlich **Ehrennamen** angehängt, die die herausragenden Eigenschaften großer Persönlichkeiten rühmen sollen. An welcher Stelle im Gesamtamen der Ehrentitel stehen soll, wird unterschiedlich gehandhabt.

Einen **Familiennamen**, wie er im mittelländischen Kulturraum üblich ist, tragen nur wenige Tulamiden. Vor allem große Dynastien und uralte Familien versuchen sich dadurch hervorzuheben.

Im nördlichen Aranien, das noch am stärksten mittelreichisch geprägt ist, kommen dreiteilige Namen (Eigenname, Vater-/Mutternamen, Familienname; also zum Beispiel *Abdulon ibn Farid Baburini* oder *Alhina Nurhansuni Alfaran*) am häufigsten vor. Familiennamen leiten sich oft aus den Ehrentiteln berühmter Ahnen (Alahjan, Elyeshinnah) oder einem tulamidischen Ortsnamen (Terekandi, Zorgahani), seltener auch aus den Nachnamen mittelreichischer Vorfahren (Damotil, Hainsate) her.

DIE SCHRIFT DER TULAMIDEN

»Lob und Preis dem herrlichen Al’Mahmoud, der in den Al’Manach der Zeit das Schwarz und Weiß der gewordenen Nächte und der kommenden Tage einschrieb. Ruhm und Dank dem allzeitigen Schreiber, der die vielfarbigen Seiten des Weltenbuches mit Regenzeit und Dürre füllte. Ehre und Gedenken dem ehrwürdigen Kalligraphen, der in das Wimmelnde Werk die Namen aller Wesen niederlegte.«

—die ersten Sätze aus Für die Ewigkeit von Hussam ibn Nadir, 995 BF

»Manche der Tulamidischen aber verehren den Herrn des Todes als Geber ihrer Schrift und nennen ihn ‘den ersten Schreiber’, seine Seelenwaage Rethon stellen sie gelegentlich als Schriftrolle dar. Einige sprechen von der Schicksalsgöttin Fatas als Al’Maktoub, was da heißt ‘Es steht geschrieben’.«

—Notiz eines alamanischen Schreibers, Mherwed 1009 BF

Das Land der Ersten Sonne blickt auf eine über 2.500 Jahre alte Tradition der Gelehrsamkeit und des schriftlichen Ausdrucks zurück. Die etwa 300 Wort- und Silben-Zeichen des *Urtulamidya* haben ihre Wurzeln im echsischen *Chrmk*: Die ersten Tulamiden eigneten sich die – oft zaubermächtigen – Glyphen der kaltblütigen Völker an, deren Lande sie eroberten, passten sie ihrer eigenen Sprache an, entwickelten sie fort und wirkten selbst mächtige Magie mit Zauberzeichen und Namenssigillen. Daher verehren die Tulamiden ihre Schrift seit jeher als Zeugnis der Macht und Größe ihres Landes, seiner Kultur und seiner Herrscher. Das Urtulamidya als gesprochene Hochsprache ging allerdings mit dem Diamantenen Sultanat unter, und nur Gelehrte haben noch Kenntnis von der Schrift der alten Reiche. Gebräuchlich sind nach wie vor die 56 Zeichen der klassischen *Tulamidya*-Schrift, die vor über 1.000 Jahren aus dem Urtulamidya entwickelt wurden: Ihr vereinfachtes Silbensystem machte sie leichter erlernbar und die flüssigeren Formen ermöglichten flinke Handschrift und höchsten kalligraphischen Ausdruck gleichermaßen. Auch wenn heute insbesondere Briefe, Urkunden und Verträge oft in den noch einfacheren 19 *Geheiligten Glyphen von Unau* verfasst werden, so ist das Tulamidya doch noch immer die Schrift der Literatur und Wissenschaften. Dass in Aranien die ehrwürdige tulamidische Sprache in *Kusliker Zeichen* geschrieben wird, gilt unter den gebildeten Tulamiden als barbarisch.

SCHRIFTSTILE UND SCHRIFTKUNST

»Die Handschrift ist die Sprache der Seele.«

—der berühmte Kalligraph Hussam ibn Nadir in einer Lehrstunde, neuzeitlich

Der Stolz auf die eigene Schrift und die magischen Anwendungen ließen die Kalligraphie im Land der Ersten Sonne schon früh zur Blüte kommen, und Schriftkünstler genossen stets hohes Ansehen. Über Jahrtausende hat sich auf diese Weise eine Schriftkultur entfaltet, die in Aventurien ihresgleichen sucht.

Der Katalog des *Hussam ibn Nadir* aus dem Jahr 995 BF zählt 12 x 12 Schriftstile allein für das klassische Tulamidya, die sich bisweilen nur entfernt ähneln. Neben der gängigen Schreibschrift – dem eleganten *Mawâl* – sind die bedeutsamsten Stile die künstlerische *Shâhvesta*-Schrift,

die ob ihrer ‘inspirierenden Kraft’ seit 1.600 Jahren von Literaten und Dichtern geschätzt wird, sowie die *Alam-Alrik*-Kurzschrift, die vor allem in Kanzleien Verwendung findet. Die eindrucksvolle *Toumar*-Schrift wird oft für repräsentative Zwecke genutzt, während das gedrängte *Raliq* vor allem bei Gelehrten und Zaubern in Gebrauch ist. Besonderheiten sind die *Yala-iadeh*-Druckschrift, die an der Khunchomer Adamanten-Pressen zum Druck von magischen und mystischen Büchern in Urtulamidya verwendet wird, und die magische *Amulasashtra*-Geheimschrift, die bis auf die Mudramulim zurückgeht (siehe dazu SRD 74). Künstler und Handwerker wiederum haben eigene Stile entwickelt, die sich besonders gut für Bildhauerei oder für Einlegearbeiten eignen, und gelegentlich findet man einzigartige Neuschöpfungen wie das *Ibisal*, das der gorische Dichter *Olam ben Umur* für sein Epos *Die Göttervögel* erfand und dessen Zeichen an die Flügel, Schnäbel und Federn von Vögeln erinnern.



Tulamidische Schriftstile
(am Beispiel des Worts ‘Raschtul’)

In der Kalligraphie erfreut sich die ornamentale Verzierung der Buchstaben besonderer Beliebtheit: Ober- und Unterlängen laufen da als Blätter und Blumen, als Türme und Säulen aus. Bisweilen werden die Buchstaben als Abbild eines Tieres oder einer Pflanze angeordnet, oder in der Ornamentik verbergen sich wiederum Schriftzeichen, so dass ein Text mehrere Bedeutungsebenen besitzen kann.

Im tulamidischen Handwerk wird die Schrift als ‘magisches’ oder religiöses Beiwerk verwendet: Sinnsprüche und Segenswünsche finden sich auf Keramik und Textilien, Einlegearbeiten auf Waffen, Rüstungen und Werkzeug wünschen dem Eigentümer gutes Gelingen. Schnitzereien oder Banner am Torbogen verheißten Gästen den Segen der göttlichen Paradiese und drohen Einbrechern mit ewiger Verdammnis.

Schriftkünstler streben oft ein Leben lang nach technischer Vollkommenheit und jener Perfektion ihrer Kunst, die für jedes Werk die einzig wahre schriftliche Form kennt.

SCHRIFTMAGIE

Da es über die Jahrtausende immer wieder zaubermächtige Herrscher der Tulamidenlande gab und da diese Kunst viele Zauberglyphen und magische Zeichen kannte, hat das geschriebene Tulamidya im Land der Ersten Sonne seit jeher den Hauch des Magischen. Auch ohne echte



magische Begabung gelten Schriftkünstler oft als zaubermächtig, denn sie können das Wesen und die Namen der Dinge niederschreiben und so einfangen und beherrschen.

Den eigenen Namen zu schreiben hat für Tulamiden oft ebenfalls etwas Mystisches: Man bindet einen Teil seiner Selbst. Die kunstvolle individuelle Unterschrift (*Tughra*) ist oft Teil von Glücksbringern, wird von Liebenden als Vertrauensbeweis übersandt oder in Blut unter wichtige Verträge gesetzt.

EINIGE BEISPIELZEICHEN AUS DEM TULAMIDYA



ARKANOGLYPHEN



Dabei sind natürlich auch die Wahl des Schriftstils und der Beizeichen, der Tinte und des Schreibmaterials, der Tageszeit und des Sternenstandes sowie die Zahlenmagie der Buchstaben und ihrer Anordnung bedeutsam. In der Hohen und Niederen Alchimie bedient man sich schon lange kunstvoll stilisierter Schriftzeichen als Hilfsmittel zur Bindung von Zaubern – denn eine nach kalligraphischen Regeln angebrachte Anrufung sympathetischer Elemente soll die Wirkung der Artefakt-These verbessern oder die Abstoßung unsympathetischer Alchymika verhindern. Auch die Beschwörer von Geistern, Dämonen und Dschinnen lernen, die Wahren Namen der zu rufenden Wesenheiten kunstvoll niederzulegen: Zhayad oder Urtulamidya wird für Dämonen verwendet, das Sháhvesta für Geister und Dschinne.

PINSEL, TUSCHE UND PAPYRUS

»Dieses Buch gehört mir, Djenna Scheynuchasunni ay Rashdul, die ich dreimal drei Jahre Schülerin von Alam Harkan ibn Suleyman war und von ihm alles über die Kunst der Geisterbeschwörung lernte. Shanja Umm Zubayra lehrte mich ein Jahrsiebt lang in der Fertigung von schützenden Zaubersiegeln. All mein Wissen ist hier niedergelegt, und ich rufe den Fluch von Djafar Ifrit auf jeden herab, der dieses Buch stiehlt, mögen seine Hände verdorren und das Licht seiner Augen verlöschen!«

—typische Besitzformel (so genannte Ketabyla) in einem Zauberbuch

Im Tulamidenland werden traditionell Schriftrollen aus Papyrus gegenüber Büchern aus Pergament oder Papier bevorzugt, auch wenn Mhanadistan und Gorien hervorragendes Pergament aus Kalbs-, Ziegen- oder Straußenleder handeln. Urtulamidische Originalschriften sind dagegen meist auf Tontafeln geschrieben. Die Papyrusstaude wird an den Umläufen von Mhanadi, Ongalo und Chaluk geerntet, blanke Schriftrollen werden in allen Größen und Längen auf den Basaren der Städte feilgeboten, oft mit verzierten Holz-, Leder- oder Tonhüllen zur sicheren Aufbewahrung. Hauchfeines Reispapier und weiches Halfa-Papier aus Seidengras werden vor allem von Kalligraphen verwendet.

Siegellack und Tusche in allen denkbaren Farben werden seit ältester Zeit vor allem in Mhanadistan hergestellt. Tusche mischt man aus Knochenleim und Ruß oder fein zerstoßenen Farbpigmenten wie Zinnober (rot), Lapislazuli (blau) oder Malachit (grün) und verkauft sie in harten Blöcken und Stiften, die erst zum Gebrauch mit Wasser gelöst werden. Die edelsten aller Schmuck- und Zaubertinten sind die leuchtenden und glitzernden *Malakim*-Tuschen aus Fasar, denen exotische Zutaten hinzugefügt werden: zermahlene Edelsteine oder Metallstäube aus Gold, Mondsilber oder Mindorium, Drachenblut, magische Elixiere, wertvolle Duftstoffe, Gor-Staub oder Wasser aus der Oase Keft.

Geschrieben wird mit einer Vielzahl unterschiedlicher Pinsel aus dem Haar von Ziege, Marder oder Kaninchen, aber auch Griffel aus Bambusrohr und Federkiele sind verbreitet, bei Magiern gern von Hippogriff oder Harpyie. Die zylinderförmigen tulamidischen Rollsiegel aus Opal oder Blutstein, manchmal auch aus Koralle, Elfenbein oder Mindorium, werden meist als Anhänger an Ketten getragen und deuten die wichtige Stellung des Besitzers an. Ihre kreisförmige Unterseite trägt eine kunstvolle Gravur und dient, auf Lack gepresst oder in Tusche getaucht, als Siegelstempel. Bei wichtigen Urkunden rollt man die gleichfalls reich gravierte Seitenfläche des Stabes aus.

TULAMIDISCHE ZAUBER'BÜCHER

Die alte magische Tradition der Tulamiden hat viele bedeutende Zauberbücher hervorgebracht, zum Beispiel das philosophische *Al-Raschida nurayan shah Tulachim* des Rashman Ali, den *Codex Emeraldus* als wichtige Quelle zur Edelsteinmagie sowie zahlreiche praktische Anleitungen zur Artefaktmagie, zur Herbeirufung und Beschwörung. Doch auch der als *Al'Magest* bekannte *Foliant Niobaras* und die Urschrift des *Großen Elementariums* werden von den Tulamiden als Teil ihrer Überlieferung beansprucht. In neuerer Zeit hat das Werk *Von der Hohen Kunst der Bannung diesesi-tiger Gräuels* Aufsehen als bisher verkannte Quelle zu Zaubersiegeln erregt. Das einzigartige fünfeckige *Ghantorana* soll die Grundlage für



Sultan Hasrabals Golemidenforschung geliefert haben, und der Sultan hat kürzlich eine Belohnung von 666 Marawedi für ein Exemplar des legendären *Abdalkalima* aus dem Nachlass des Magiermoguls Assarbad ausgesetzt, woraufhin die Al'Achami von Fasar ihrerseits 777 Marawedi bot – doch niemand weiß, ob es das Buch überhaupt gibt.

In den letzten Jahren fanden Zauberschriften aus dem Nachlass des Abu

Terfas Verbreitung, darunter auch Werke aus dessen eigener Feder wie *Das Erbe unserer Väter*, das die Magiermogule preist, die beängstigend-bizarre Gedichtsammlung *Abendrote Federn*, aber auch das magische *Hybridarium*, das angeblich die Rekonstruktion einiger gefährlicher Formeln ermöglichen soll.

Weitere Zauberbücher werden in **DMB** beschrieben.

GESELLSCHAFT

GESELLSCHAFTSSTRUKTUR

»Reichtum ist Macht, Armut ist Ohnmacht.«

—verbreitetes tulamidisches Sprichwort

Im Land der Ersten Sonne sind Macht, Reichtum und sozialer Status eng miteinander verbunden. Anders als etwa im Mittelreich spielt dabei der Geburtsstand kaum eine Rolle. Der Status des Vaters oder (in Aranien) der Mutter überträgt sich nur dann auf die Kinder, wenn diese deren Erben sind. Wer sein Vermögen verspielt, sinkt unweigerlich auch im Ansehen – ebenso schnell kann man als erfolgreicher Kaufmann jedoch (wieder) aufsteigen. Bemerkenswert ist an der tulamidischen Gesellschaft auch das weitgehende Fehlen von Ständen – eigentlich findet man diese nur im noch relativ mittelreichisch geprägten Aranien (vergleiche Kasten auf Seite 38). Im übrigen Tulamidenland wird nur zwischen Freien und Sklaven unterschieden, wobei selbst zwischen diesen Gesellschaftsgruppen eine gewisse soziale Beweglichkeit herrscht.

Sklave wird man üblicherweise durch Verschuldung oder Verurteilung wegen eines schweren Verbrechens. In beiden Fällen wird man meist durch den Gläubiger oder Geschädigten (beziehungsweise durch dessen Hinterbliebene) beim örtlichen Richter angeklagt und von diesem – wenn sich die Vorwürfe bestätigen – zur Unfreiheit verurteilt und in den Besitz des Anklägers gegeben. Häufig wird diese Sklaverei dann befristet oder eine Summe festgesetzt (etwa in Höhe der Schulden), mit der sich der Verurteilte wieder freikaufen kann. Neben diesen Schuldsklaven gibt es auch viele aus fremden Ländern eingeführte und versklavte 'Barbaren', die jedoch im Grunde nicht anders behandelt werden. Treue Sklaven werden beim Tod des Besitzers oft testamentarisch wieder freigelassen, in seltenen Fällen aber auch mit ihm begraben. Die Kinder einer Sklavin sind ebenfalls Sklaven, wenn der Besitzer dies nicht anders verfügt (weil er etwa der Vater ist). Nicht selten werden Sklaven am Hof eines Potentaten oder Magnaten sogar einflussreicher als viele Freie – wenn sie sich nämlich das Vertrauen ihres Besitzers erwerben und in höchste Hofämter aufsteigen.

Die **Freien** befinden sich im Tulamidenland im stetigen Wettbewerb untereinander, denn gerade hier ist die Spanne zwischen unermesslichem Reichtum und bitterer Armut besonders groß. Märchen und Geschichte der Tulamiden liefern Hunderte von Beispielen Armer und Gestrandeter, die durch eine Fügung des Schicksals oder das Wohlwollen eines Mächtigen zu höchsten Ehren und Wohlstand gelangen, doch können sie beides – etwa beim Tod des Potentaten – ebenso schnell wieder verlieren. Wo die lokale Ordnung das Recht nicht zu schützen vermag, kann selbst ein erfolgreicher Räuber zum angesehenen Mann aufsteigen und sein ehemals reiches Opfer zum Ausgestoßenen werden. Besonders in Thalusien tobt der Kampf zwischen den großen Räuberbanden und wohlhabenden Gutsherren ungewöhnlich offen.

Von einem tulamidischen 'Adel' kann zumindest außerhalb Araniens kaum die Rede sein, da gerade das Geblüt beinahe ohne Bedeutung ist und es allein auf den Reichtum oder die sonstige Macht ankommt. Dennoch genießen etliche Magnaten und Potentaten im Land der Ersten Sonne durchaus ein vergleichbares Ansehen. Dies gilt insbesondere für die lokalen **Fürsten** der vielen kleineren oder größeren Staaten am Mhanadi, die meist mit Hilfe ihrer Wesire und Söldner oder als Oberhaupt einer dominierenden Großsippe herrschen. Ihre genauen Titel variieren je nach örtlicher Tradition oder persönlicher Vorliebe (zum Beispiel Sultan, Emir, Bey, Haran, Sheik/Shejk, Satrap, Moghul, Pascha).

FAMILIE UND SIPPE

Obwohl sie für seinen sozialen Status nur eine untergeordnete Rolle spielt, ist die Abstammung einem Tulamiden stets wichtig. Familien- und Sippenehre werden vehement verteidigt, und oft müssen auch alle eventuellen anderen Loyalitäten hinter der Verbundenheit gegenüber den eigenen Verwandten zurückstehen. Zur *Familie* gehören dabei stets alle näheren Verwandten, zur *Sippe* auch die Mitglieder anderer Familien, die sich von einem gemeinsamen, besonders verehrten Sippenahnen ableiten. Besonders auf dem Land, wo sich die Sippen meist auf ein Dorf konzentrieren, gibt es zwischen ihnen immer wieder Fehden und Erbfeindschaften, deren ursprüngliche Auslöser längst vergessen sein können. In Aranien werden traditionellerweise noch weitere, teilweise konstruierte Sippenbegriffe gepflegt: Die Bewohner eines Dorfes werden hier als *Großfamilie* bezeichnet und die Einwohner eines Beyrounats als *Sippe*; darüber gibt es auf Emiratsstufe noch die *Großsippe* und auf Sultanatsstufe den *Teilstamm* (oder das Teilvolk, zum Beispiel Elburier oder Palmyrener). Alle Teilstämme zusammen bilden das aranische Volk. Dieses Sippensystem hängt stark mit der Lehensstruktur des Landes zusammen; die Adligen werden als Sprecher oder Oberhäupter eines Familien- oder Sippenverbandes betrachtet. Die tatsächliche Abstammung steht bei diesem Sippenbegriff eher im Hintergrund; zugezogene Freie und landesfremde Adlige werden von der örtlichen Sippe meist feierlich adoptiert, um die Identität zwischen Sippe und Land zu bewahren.

MÄNNER UND FRAUEN

Im Land der Ersten Sonne ist die Gleichbehandlung von Mann und Frau eher die Ausnahme. Wie bei ihren (entfernten) Verwandten, den Ferkinas und Novadis, ist bei den Tulamiden das Patriarchat vorherrschend, wenn auch keineswegs in der scharfen Form, wie sie bei den Hirtennomaden des Gebirges und der Wüste verbreitet ist. Im zentralen Aranien sind die patriarchalischen Strukturen dagegen vor langer Zeit bereits einem faktischen Matriarchat gewichen.

DAS TULAMIDISCHE PATRIARCHAT

Im (ländlichen) Balash und Yalaiaid, in Thalusien, Gorien und Mhanadistan sowie in Teilen des Palmyramis und des nördlichen Baburin herrscht ein mehr oder weniger stark ausgeprägtes Patriarchat vor. Der Mann besitzt als Stammhalter der Sippe und Familienoberhaupt die wesentliche Entscheidungsgewalt, denn ihm sind seine Frauen (von denen er so viele haben darf, wie er ernähren kann) und Kinder zu Gehorsam verpflichtet. Seine erwachsenen Söhne sollen seinen Namen und den seiner Familie dereinst weiterführen, während die Töchter in andere Sippen verheiratet werden.

Wie weit diese Ungleichbehandlung der Geschlechter zurückgeht, lässt sich nicht sagen, aber es scheint sicher, dass schon die aus dem Raschtulswall eingewanderten Urtulamiden eine festgelegte Aufgabenverteilung zwischen Männern und Frauen kannten. Dem Mann kam als Besitzer der lebensnotwendigen Herden (die nur er sein Eigen nennen durfte) sowie als Krieger und Jäger eine große Bedeutung zu. Die Frau, der die Leitung des Haushalts und das Bestellen der (damals noch kargen) Felder und Äcker überlassen blieb, stand dahinter weit zurück. Zwar findet sich diese strenge Aufgabenverteilung heute kaum noch, doch hat sich an den damaligen Verhältnissen vielerorts nichts geändert.



Ackerbau und Handwerk und oft auch der Handel lassen sich heute eigentlich nicht mehr einem bestimmten Geschlecht zuordnen. Die Frau ist darüber hinaus jedoch vor allem für die Hauswirtschaft und Kindererziehung zuständig, während dem Mann die Führung der Haushaltskasse obliegt. Auch die Politik, das Staatswesen und die Kriegsführung gelten dem gewöhnlichen Tulamiden als klassische Männeraufgaben.

Zwischen den einzelnen Regionen können dabei freilich bedeutende Unterschiede auftreten. In Thalusion etwa ist auch sämtlicher Handel grundsätzlich ein Männergeschäft, da ihnen ja auch die Geldverwahrung zufällt; und selbst beim Ackerbau und Handwerk sinkt die Rolle der Frau hier eher auf die einer Hilfskraft herab. Im dagegen starken mittelländischen Einflüssen ausgesetzten Khunchom sind beide Geschlechter bereits fast gleichberechtigt – der Frau ist hier sogar unbeschränkter Besitz und

in Ausnahmefällen die Führung eines eigenen (männerlosen) Haushalts gestattet. Weitere Unterschiede treten oft innerhalb eines Harems auf: Der Mann erwählt sich unter seinen Gemahlinnen stets eine Hauptfrau, die sowohl den Nebenfrauen wie auch etwaigen Dienern und Sklaven vorsteht.

DAS ARANISCHE MATRIARCHAT

Im zentralen Aranien – das heißt am unteren Barun-Ulah, auf der elburischen Halbinsel und in Palmyrabad – herrscht ein zumindest faktisches Matriarchat vor. Zwar ist auch hier der Mann nach wie vor Stammhalter der Sippe und nominelles Familienoberhaupt, jedoch liegt die wesentliche Entscheidungsgewalt bei seiner Hauptfrau, die neben dem eigentlichen Haushalt auch die Haushaltskasse führt und so das Vermögen des Mannes

DIE ARANISCHE FEUDALGESELLSCHAFT

Auch in Aranien stehen Macht und Reichtum in einem engen Zusammenhang, doch haben sich hier aus der Zeit der mittelreichischen Herrschaft viele feudale Strukturen gehalten.

Staat

An der Spitze des Königreiches steht das **Herrscherpaar**, der *Mhaharan Shah* und die *Mhaharani Shahi* (zu übersetzen als 'Großherr/in und König/in'). Darunter befindet sich eine straffe Lehenpyramide, die aber vielerorts durch regionale Besonderheiten aufgeweicht wird oder gar ohnehin nur theoretischer Natur ist. Gerade in lokalen Angelegenheiten ist die Weisungsbefugnis höher stehender Adliger sehr eingeschränkt, so dass sich auch viele niederrangige Adlige in ihrem Lehen als kleine Fürsten fühlen können. Gehorsam schulden sie ihren Lehnsherren dagegen in allen Fragen von überregionaler Bedeutung. In den Randgebieten des Königreiches wird selbst diese Pflicht gerne vergessen – vor allem die *Adhirajanim* (Kriegsfürsten) des westlichen Palmyramis sind für ihre Illoyalität bekannt.

Würdenträger

Unter dem Herrscherpaar stehen zunächst die **Sultane** (Einz. *Sultan/a*), deren Rang etwa dem mittelländischen Fürsten entspricht, und deren Provinz meist die Heimat eines der alten aranischen Volksstämme umfasst. Die **Emire** (Einz. *Emir/a*) gebieten innerhalb der Sultanate über Regionen, die der überlieferten Heimat eines Stammes entsprechen, und treten vor allem als Schiedsleute zwischen einzelnen Großsippen auf. Die **Beyroune** (Einz. *Beyroun/a*) verwalten das Gebiet einer mittelreichischen Baronie und sind insbesondere im südlichen Aranien oft die Führer der lokal einflussreichsten Großsippe. Über die einzelnen Dörfer und Klosterherrschaften eines Beyrounats wachen entweder **Haranis** (Einz. *Haran/i*) oder **Kadis** (Einz. *Kadi*, für beide Geschlechter), wobei erstere erbliche Niederadlige sind, letztere aber meist vom Beyroun eingesetzte Dorfrichter und Verwalter. Niederadlige, die im Auftrag eines Beyrouns, Emirs oder Sultans mit dauerhaften, oft vererbten Sonderaufgaben betraut sind, werden **Beys** (Einz. *Bey/sa*) genannt, ihr Rang liegt zwischen dem des Beyrouns und des Haranis.

Die tatsächliche Verwaltung eines Lehens wird zumeist von den **Wesiren** (Einz. *Wesir/in*) übernommen, die mitunter die wahren Mächtigen sind. Die höchsten Verwalter eines Sultans werden traditionell *Palast-Wesire* genannt, während an der Spitze der königlichen Verwaltung die *Großwesirin* steht (siehe auch Seite 122).

Stände

Zum höchsten der aranischen Stände – den **Adligen** – gehören die Sultane, Emire, Beyroune, Haranis und Beys des Landes sowie ihre unmittelbaren Nachkommen (ab der Geburt) und Ehepartner (nach der Heirat, falls nicht vorher schon), aber nicht die ganze Sippe des

Würdenträgers. (Oft werden treue Sippenmitglieder von Sultanen und Emiren jedoch in den Rang eines Bey erhoben und damit zwar nicht durch die Verwandtschaft, aber durch das eigene Amt adlig.)

Unter den Adligen kommen die **Freien**, die sich durch eine jährliche Wehrsteuer von 20 Dinaren von der sonst üblichen Waffen- und Gehorsamspflicht freikaufen können. Zu leisten ist dieser Betrag für jedes erwachsene Mitglied des Haushalts.

Den **Halbfreien** ist diese Zahlung in der Regel nicht möglich (nur wenige begnügen sich mit diesem Stand, obwohl sie es sich leisten können, die Wehrsteuer zu zahlen), so dass sie zum Mündel ihres Harans oder Beyrouns werden, der als Vormund ihren Schutz übernimmt. Im Gegenzug müssen die Halbfreien die Hälfte des Tages für ihren Herren arbeiten.

Zum **Sklaven** wird man wie im übrigen Tulamidenland als zahlungsunfähiger Schuldner oder als Verbrecher. Der Besitzer eines Sklaven kann nur ein Adliger oder Freier sein. Ist der Sklave durch eine Schuld gegenüber einem Halbfreien in die Sklaverei geraten, wird er automatisch zum Sklaven von dessen Herren. Dem Halbfreien steht allerdings üblicherweise eine Entschädigung des Herren zu, die es ihm meist erlaubt, zukünftig selber zum Freien zu werden. Sklavenhalter haben in Aranien gegenüber ihren Sklaven eine Reihe von Verpflichtungen (Gesundheit, Verpflegung, Unterkunft) und dürfen alte, kranke oder invalide Sklaven weder freilassen (um sie loszuwerden) noch verkaufen. Grob vernachlässigte Schuld- und Strafsklaven können vom Kadi freigelassen werden, wenn sie noch selbst für sich sorgen können.

Zwischen den Ständen herrscht eine relativ große gesellschaftliche Beweglichkeit: Wer als Adliger sein gesamtes Vermögen verliert, wird meist auch seines Amtes enthoben und kann bis zum Sklaven herabsinken. Wer als Freier einen Adelstitel anstrebt, kann sich durch großzügige Geldgeschenke bei einem Emir oder Sultan ein Amt erkaufen und zum Bey aufsteigen.

Etikette

Die formalen Anreden und Titulaturen des Mittelreichs sind in Aranien seit der Unabhängigkeit weitgehend in Vergessenheit geraten und durch das tulamidische 'Effendi' und 'Sahib' ersetzt worden. Sultane, Emire und Beyroune werden ebenso mit 'Effendi' (zu übersetzen als 'Exzellenz') angesprochen wie viele Tempelvorsteher, Akademieleiter, Ordensvorsteher und Botschafter. Haranis, Kadis und Beys – aber auch städtischen Handwerksmeistern, studierten Juristen, Magiern, Medici, Geweihten und Offizieren – steht dagegen die Anrede 'Sahib' ('Meister') zu. Beide Anreden sind für Frauen und Männer gleich. Verbreiteter ist aber noch die individuelle, lobpreisende Anrede: 'Auge der Gerechtigkeit', 'Starker der Heerscharen' oder 'Eure erhabene Rechtschaffenheit' sollen dem Angesprochenen schmeicheln und ihn für die eigenen Begehren empfänglicher machen.



verwaltet. Ihren Söhnen sucht sie die Gemahlinnen aus, die dereinst ihre Haushalte führen werden. Die so adoptierten Schwiegertöchter sind den Müttern zuweilen lieber (und ähnlicher) als die eigenen Kinder, weswegen die Aranier hier auch von einer 'Seelenverwandtschaft' sprechen. Neben der Haushaltsführung (zu der grundsätzlich auch die Kindererziehung gehört) ist in Zentralaranien auch der Handel vor allem eine Domäne der Frauen. Sie verkaufen die selbst erzeugten Waren auf dem Basar und tätigen auch die für die Familie notwendigen Einkäufe. Ackerbau und Handwerk obliegen heutzutage wie im übrigen Tulamidenland beiden Geschlechtern.

Politik und Staatswesen sind in Aranien wiederum unangefochtene Frauenaufgaben, ebenso die Kriegsführung – zumindest auf den oberen (Offiziers-)Ebenen, denn die einfachen Soldaten werden in der Mehrheit von Männern gestellt. Wo die adligen Frauen Araniens die Staatsgeschicke lenken, haben sich die oft beschäftigungslosen adligen Männer andere Betätigungen gesucht: Kunst und Poesie gelten in Aranien als typische Beschäftigung männlicher Adliger. Eine romantische Ader und das Bestreben, die eigenen Frauen zu verwöhnen, sind allerdings auch den hart arbeitenden Araniern der unteren Schichten gemein.

Die Anzahl unvermählter Frauen (vor allem in höchsten Ämtern) ist in Aranien recht groß, und wie grundsätzlich jede Frau dürfen diese auch eigenen Besitz haben. Sogar viele der verheirateten Frauen besitzen neben dem von ihnen verwalteten Vermögen des Mannes (und damit der hinter ihm stehenden Sippe) noch ein eigenes privates. Der Brauch der Vielehe ist in Aranien dagegen weniger verbreitet als im übrigen Tulamidenland – was wohl daran liegen mag, dass sich längst nicht alle Frauen als Nebengemahlinnen einer anderen Hauptfrau unterstellen würden. Neben den vorgeschilderten Adoptivlinien, bei denen der Mann noch immer nominelles Familienoberhaupt ist, gibt es in einigen Gebieten auch andere Erblinien, bei denen die Tochter der eigenen Mutter folgt und die Stammlinie demnach von der männlichen auf die weibliche Seite fällt. Ein bekanntes Beispiel hierfür sind die Adligen der elburischen Halbinsel, in jüngerer Zeit auch die Sultanssippe in Palmyrabad.

HEIRAT

Eine Hochzeit ist im Land der Ersten Sonne ein farbenprächtiges Ereignis, bei dem das Haus des Mannes mit bunten Wimpeln und Blumen geschmückt sowie eine üppige Tafel gerichtet wird und Musikanten angeworben werden. Die eigentliche Eheschließung vollzieht meist ein Geweihter, der seine Gottheit – je nach Region üblicherweise Tsa, Peraine oder Rahja – um Segen und Fruchtbarkeit für das Paar bittet und die Heiratswilligen mit geweihter (Stuten-)Milch besprenkelt.

Viele Hochzeiten werden bereits Jahre vor dem eigentlichen Ereignis von den Eltern der zu Vermählenden abgesprochen – ja, zuweilen werden noch nicht einmal geborene Kinder einander versprochen. Mancherorts (besonders in Thalusion) ist es noch alter Brauch, dass sich die Versprochenen bis zur Vermählung nicht sehen dürfen. Sie werden sorgfältig voneinander ferngehalten und sogar während der Trauung mit schwarzen Gewändern verhüllt. Erst danach können die beiden Vermählten ihre bodenlangen Schleier ablegen und sich zum ersten Mal in ihrem Leben sehen – was für einige ein Moment der Freude, für andere des Entsetzens sein kann.

KINDER

Aufgrund des tulamidischen Brauchs der Vielehe wird zwischen Voll- und Halbbrüdern allgemein kein Unterschied gemacht. Wichtig ist nur die Vaterschaft: Alle Kinder eines Mannes sind Geschwister, ganz gleich, welche Mutter sie geboren hat. So erklärt sich auch, warum wohlhabende Tulamiden ihre Harems so streng von Eunuchen bewachen lassen.

Viele vornehme Familien haben wegen dieser Vaterschaftsregelung auch Waldmenschenblut in sich, da die schlanken und gewandten Moha-Frauen als Gemahlinnen reicher Herren recht beliebt sind. Ihre Kinder schlechter zu behandeln als die einer Tulamidin käme niemandem in den Sinn. Solange der Vater ein Tulamide war, gelten auch seine Kinder als solche und sind freie Menschen.



RECHT UND GESETZ

Die politische Zersplitterung des Landes der Ersten Sonne spiegelt sich auch in der Rechtsgebung und Gerichtsbarkeit wider: Wo jeder Potentat – und sei sein Dorfstaat noch so klein – nach Gutdünken eigene Gesetze erlässt und diese zugleich als höchste Gerichtsinstanz anwenden kann, ist es für Reisende natürlich besonders schwierig, sich stets mit den örtlich geltenden Gesetzen auszukennen. Eine löbliche Ausnahme bildet hier eigentlich nur das Mhaharanyat Aranien, in dem großflächig dieselben Gesetze gelten. Bei Gericht lässt sich der örtliche Herrscher üblicherweise durch einen *Kadi* (Richter) vertreten, der in seiner Abwesenheit alle minderwertigen Fälle verhandeln kann. In Aranien kann dies statt des Kadis auch der niederadlige *Haran* sein. Die eigentlichen Potentaten oder höheradligen Würdenträger (in Aranien: *Beyroun*, *Emir*, *Sultan*) stehen dem Gericht allenfalls bei größeren Streitigkeiten vor.

Damit es überhaupt zur Verfolgung eines Verbrechens kommt, müssen der Geschädigte oder dessen Hinterbliebene selber eine Klage gegen den Täter vorbringen und diese mit Zeugen glaubhaft machen, denn staatliche Ankläger oder ähnliches gibt es kaum. Die Anklage wird dann vom Kadi gegen die Verteidigung des Beklagten abgewogen.

Die üblichen Strafen reichen von Geldbußen (die oft zur Entschädigung der Opfer dienen sollen) und Hieben bis hin zur Schuldklaverei. Kerkerstrafen sind meist wenig beliebt, da sie dem Gerichtsherren dauerhafte Kosten verursachen. Die Verurteilung zum Galeeren- (vor allem in Aranien) oder Steinbruchdienst kommt da schon häufiger vor. In Thalusa werden oft Todesurteile ausgesprochen, die Sultan Dolguruk persönlich vollstreckt.

Zur Rechtsgebung selbst ist bemerkenswert, dass sich neben vielen tulamidischen Gesetzen häufig auch manche aus der Zeit der mittelreichischen Herrschaft gehalten haben.



RELIGION

Die meisten Tulamiden bekennen sich – wie die überwiegende Mehrheit der Aventurier – zum Zwölfgötterglauben. Dennoch weist ihre Religion einige bedeutende Unterschiede zur Kirchenlehre der Mittellande auf. Neben dem abweichenden Weltbild und dem tulamidischen Hang zum Dualismus fällt dabei vor allem die hohe Toleranz der Tulamiden gegenüber anderen, oft älteren Kulturen auf. Tatsächlich vermischen sich im Land der Ersten Sonne alte Traditionen und mittelländische Einflüsse zu einer gänzlich eigenen Form des Zwölfgötterglaubens, neben der auch andere Religionen bis heute bestehen oder gar an Einfluss gewinnen können.

TULAMIDISCHER DUALISMUS

»Die Ältesten glaubten gar wohl an einen Schöpfergott, der gütig und schrecklich zugleich ist – allwie es die Zwerge mit Ingrim und die Waldmenschen mit Kamaluq heute noch tun. Da aber die Zeit fortschritt und sie an Weisheit gewannen, begannen sie die Welt im Dualismus zu sehen: Hie das Prinzip, das alles gibt – Leben, Fruchtbarkeit, Glück –, da das Prinzip des Vergehens, das alles nimmt.«

—aus Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali, übersetzt aus dem frühen Tulamidya, ca. 300 v.BF

Die Einteilung der Götter in 'Geber' und 'Nehmer' zieht sich – unterschiedlich konsequent und keineswegs einheitlich – durch die gesamte tulamidische Religion. Gegensatzpaare milder, schaffender ('gebender') und zorniger, zerstörerischer ('nehmender') Gottheiten sind üblich, doch finden sich bisweilen auch Götter, denen keine oder keine einzelne Wesenheit entgegengestellt wird. In manchen Fällen werden Götter, die in einer Region als Geber verehrt werden, anderenorts als Nehmer betrachtet – so etwa Phex, der den Einen als gebender Gott der Magie, Anderen dagegen als nehmender Gott der Diebe gilt.

»Da die Tulamiden jedoch ein gebendes und ein nehmendes Prinzip verehren, muss befürchtet werden, dass sie auch solche als Götter ansehen könnten, die uns zweifellos als dämonische Wesenheiten gelten.«

—aus Der kleine Unterschied, Praiowin Lichtenstein, Wehrheim, 1008 BF

DAS ZWÖLFGÖTTLICHE PANTHEON

Die Verbreitung der Zwölfgötter-Glaubens – als festes Pantheon, denn die meisten Gottheiten waren vorher bereits bekannt – im Land der Ersten Sonne reicht bis kurz vor Bosparans Fall zurück. Hela-Horas, die letzte Kaiserin des Bosparanischen Reiches, ließ nach der Eroberung der Tulamidienlande viele ältere Kulte, die keinen der Zwölfgötter verehrten, erbarmungslos verfolgen. Auch wenn die Tulamiden tatsächlich in ihrer Mehrheit den Glauben an die Zwölfe angenommen haben, blieb ihnen die Idee einer geschlossenen Göttergemeinschaft weitgehend fremd. Aus diesem Grunde versteht man unter einem tulamidischen Zwölfgötter-Gläubigen bis heute vor allem den Anhänger eines oder mehrerer der Zwölfgötter.

Als Pantheon gilt in der tulamidischen Religion die – veränderbare – Gesamtheit der regional verbreiteten Götter. Meist besteht diese nur aus einem Teil der Zwölfe, ergänzt um gleichrangig eingestufte Halbgötter und zuweilen ältere oder neuere Kulte. Vor allem in den abgelegenen Regionen haben sich die alten Götter halten können. In Thalusion beispielsweise verehrt man neben *Praios* (Herrschaft), *Efferd* (Wasser, Schifffahrt, Fischfang), *Feqz* (Mond, Nacht, Magie) und *Aves* (Handel, Reise, Grenzen) auch die Gottheiten *Ras'Ragh* (Kampf, Potenz, Viehherden), *Peradschaja* (Hingabe, Fruchtbarkeit, Ackerbau), *Rascha* (Liebe, Vergnügen, Mitleid), *Marhibo* (Tod, Wahnsinn, Visionen), *Mha'Qasha* (Gemeinschaft), *Al'Mahmoud* (Zeit, Wandel, Vergänglichkeit), *Tuur-Mhakaq* (Wildnis, Hinterlist, Jagd) und *Rastullah*.

Der wichtigste Gott der Tulamiden ist **Phex**, auch in der Schreibweise *Feqz* bekannt. Ihm werden vor allem die Attribute Nacht, List und Geschicklichkeit sowie als Symboltiere neben dem Fuchs auch Fledermaus und Mungo zugerechnet. Bereits die Ur-Tulamiden haben sich unter seinen Schutz gestellt, als sie nachts heimlich in die Täler der Echsen vordrangen. Als Gott der Händler und Diebe weist Phex sowohl gebende als auch nehmende Prinzipien auf – welchen gerade der Vorzug gegeben wird, kann sich von Ort zu Ort ändern. Daneben wird ihm oft auch die Magie zugeschrieben, so dass ihn viele Gildenmagier des Tulamidenlandes sogar an Hesindes statt verehren. Phex ist in allen tulamidischen Pantheons vertreten; seine Gläubigen sind vor allem in den Städten zu finden, seine wichtigsten Tempel in Fasar und Rashdul. Eng mit seinem Kult verbunden sind die aranische Händlerorganisation *Mada Basari*, die Fasarer Diebesgilde der *Beni Fessiri* und die legendären *Sternschatten*, ein Geheimbund von Meuchlern im Namen des nächtlichen Gottes, über den nur Gerüchte bekannt sind.

Die lustvolle **Rahja** (im Tulamidenland als *Radscha* gesprochen; auch als *Radscha Uschtammar*, die 'Rote Schwester', bekannt) ist ebenso weit verbreitet. Ihre Attribute sind vor allem Musik, Tanz, Wein, Pferde und Rauschkraut, weswegen sie fast ausschließlich als gebende Göttin bekannt ist. In Mhanadistan kennt man sie dagegen auch als wilde Gottheit der Ekstase. Unter ihrem Segen werden vor allem im Landesinneren die meisten Ehen geschlossen. Die Ursprünge der tulamidischen Rahja-Verehrung gehen wahrscheinlich auf alte Kulte der Ferkinas zurück, ihre sanfteren Aspekte auf Einflüsse der mittelländischen Rahja-Kirche. Als wichtigster Heiliger der Göttin gilt den Tulamiden *Khabela*, der selbst aus dem Land der Ersten Sonne stammen soll. Zentren des tulamidischen Rahja-Glaubens sind die Städte Fasar, Rashdul, Zorgan und Khunchom; ihm eng verbunden sind die aranischen *Rosenritter* und die mhanadischen *Säbeltänzer*.

Eine Gottheit vor allem der ländlichen Bevölkerung ist **Tsa**, deren Verehrung ebenfalls bis in die ur-tulamidische Zeit zurückreicht. Sie wird als Göttin des Lebens und der stetigen Veränderung angesehen; zu ihr beten die Bauern des Mhanadi-Tals um ein Gedeihen der Saat. Ihr Prinzip ist das des Gebens, auch wenn für alles Neue etwas Altes vergehen muss. Das Zentrum ihrer Verehrung im Tulamidenland ist Khunchom und der Balash, wo in ihrem Namen geheiratet wird und sie als Ackerbau-Göttin verehrt wird. Diese Aufgabe fällt in Aranien Peraine zu; dafür steht Tsa für die Wiedergeburt.

Der Göttin des Lebens gegenüber steht der offensichtlichste Nehmer: **Boron**, der Gott des Todes. Sein Kult ist wohl ausschließlich mittelländischen Ursprungs, und doch hat er auch im Tulamidenland viele Anhänger gefunden. Gerade bei den Bestattungsriten spielt er eine große Rolle: Der Jenseitsglaube der Mittelländer von einem Weiterleben nach dem Tod ist bei den Tulamiden wenig verbreitet, und so versuchen sie sich rechtzeitig durch die Einrichtung eines möglichst prächtigen Grabs ein Zeugnis für die Ewigkeit zu schaffen. Der Glaube an Boron geht oft mit der Verehrung der gegensätzlichen Tsa einher. Die wichtigsten Tempel Borons im Land der Ersten Sonne stehen in Rashdul, und zwar jeweils einer des Puniner und des Al'Anfaner Ritus'.

Die schlangenhafte **Hesinde** wird vor allem als Göttin der Weisheit und Wandlung verehrt. Sowohl in der wissenschaftlichen Forschung wie in der Kunst tritt dabei der Gedanke des Verbesserns in den Vordergrund: Seien es alte wissenschaftliche Vorstellungen, die des Fortschritts wegen abgewandelt werden, oder das Schaffen eines schönen Werkes aus zuvor unbedeutenden Rohstoffen oder Ideen. Als Göttin der Magie konkurriert Hesinde mit dem urtulamidischen Phex. Zentren der Hesinde-Verehrung im Land der Ersten Sonne sind Khunchom, Elburum und Zorgan. Als ihr höchstes Symbol gilt hier das zur Vollendung geschliffene Juwel. Immer wieder haben sich in der tulamidischen Hesinde-Kirche einflussreiche Sekten bilden können, deren bekannteste die *Ilaristen* sind. Auch allerlei obskure Schlangenkulte finden immer wieder Zulauf.



Ähnlich der lebensspendenden Tsa gilt auch die gütige **Peraine** als eine Göttin der ländlichen Bevölkerung. Ihre Attribute Ackerbau und Heilkunde werden zwar bisweilen auch der Tsa beziehungsweise der Rahja zugerechnet, doch genießt Peraines Kult gerade dort enormen Rückhalt, wo ihr Wirken das Land zu einer der fruchtbarsten Regionen Aventuriens gemacht hat: in Aranien. Als Zentren ihrer Verehrung gelten vor allem Zorgan und Anchopal.

An der Küste und in Thalusien ist der Kult des **Efferd** verbreitet. Als Gott des Wassers, der Schifffahrt und des Fischfangs wird er zu den Gebern gezählt, was sich nach einem heftigen Sturm auf der See natürlich schnell ändern kann. Vor allem in Thalusien wird er daher oft auch als Nehmer gesehen. Als Gott der Bewässerung opfern ihm bisweilen auch Bauern. Der Sonnengott **Praios** wird vor allem in Thalusien verehrt – als zuweilen grausamer Herrscher, dem in blutigen Ritualen Stiere geopfert werden. Dagegen kennt man ihn in Mhanadistan als Dämon der Dürre, der im Sommer die spießenden Feldfrüchte vergehen lässt. Sein Kult ist den meisten Tulamiden bis heute fremd geblieben. Der Währer der Ordnung in Fasar gilt vielen noch als ein Statthalter des Mittelreichs – selbst wenn er ein Tulamide sein sollte.

Ur-tulamidischen Ursprungs ist der Kult **Rondras**, deren Zentrum im Land der Ersten Sonne in Baburin (und unweit nördlich in Perricum) liegt. Die Göttin des Krieges gilt den Tulamiden auch als Herrin der Kampfsthetik und wird dafür gerade in Aranien geschätzt. Daneben werden ihr Stürme und Gewitter zugeordnet. In den südlicheren Ländern wird ihr der Status als Kriegsgöttin vielerorts vom Schlachtengott **Kor** streitig gemacht, der dem patriarchalischen, tulamidischen Krieger schon deswegen näher steht, weil er ein Mann ist. Die Zentren seines Kultes sind vor allem Fasar und Khunchom, doch auch in Baburin wird er – zusammen mit der göttlichen Löwin – verehrt.

Ebenfalls in Fasar liegt das Zentrum des **Marbo**-Kultes. Entgegen ihrer zwölfgöttlichen Einordnung als sanfte, mildtätige Tochter Borons wird sie von den Tulamiden auch als alte Greisin **Maha Bor** und Geiergöttin **Umm Ghulshach** verehrt – eine Sichtweise, die wohl schon älter ist als die Ausbreitung der Boron-Kirche im Land der Ersten Sonne.

An weiteren Halbgöttern sind insbesondere in Fasar die Kulte des **Aves**, des **Levthan** und der **Mada** verbreitet, in Khunchom und Fasar auch der des **Nandus**. Den übrigen Vertretern des Zwölfgötter-Pantheons schenken die Tulamiden – wenn überhaupt – zumeist nur geringe Beachtung.

ALTE GÖTTER

»[...] In jenen Tagen sahen die ersten Menschen jene Prinzipien verkörpert in den beiden Geschlechtern der schwarzen Rinder Mhanadistans, nämlich der mütterlichen Kuh Adschaja und dem kämpferischen Stier Ras'Ragh mit seinen tödlichen Hörnern.

Von solchen Göttern ist heute nichts mehr zu finden, doch ist die Ehrfurcht dem Rinde gegenüber in unserer Kultur immer noch offensichtlich, und die zahlreichen Milchweihen und Stierkämpfe legen davon Zeugnis ab.«

—aus Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, Rashman Ali, übersetzt aus dem frühen Tulamidyä, ca. 300 v.BF

»Diese Behauptung Rashman Alis, es ließen sich keine Spuren der alten Kulte mehr finden, muss als unwahr gelten. Der Kuhgöttin Adschaja wird bis heute in manchen Dörfern Mhanadistans von den Bauern geopfert; der Ras'Ragh wird dagegen nach wie vor in Thalusien verehrt. Tatsächlich erscheint es so, als müsse man nur ausdauernd und gründlich genug suchen, um im Land der Ersten Sonne noch auf so manche anderen älteren Kulte zu stoßen.«

—Kommentar des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorner zur darüber zitierten Quelle, 1007 BF

Die Religion der Tulamiden reicht bis weit vor die Zeit des Zwölfgötterglaubens zurück, und vielerorts lassen sich heute noch die Spuren oder Überreste älterer Kulte finden. Sei es, dass kleinere Zirkel den Glauben an die Gottheit über die Jahrhunderte bewahrt haben; sei es, dass sie gar

noch zu einem der regionalen Pantheons gezählt werden (so vor allem in den abgeschiedenen Gebieten des Landes der Ersten Sonne); sei es, dass materielle Zeugnisse aus Vergangenheit bis heute von ihrer Existenz künden: oder sei es, dass sie sich schlicht verändert haben und heute unter anderem Namen zu den zwölfgöttlichen Kirchen gehören. (*Bastrabun* etwa ist als Heiliger der Aves-Kirche bekannt, *Khabla* als Heiliger der Rahja – und beide werden in Fasar noch heute als Götter verehrt.)

Überlebt hat vielerorts auch der alte Brauch, sich einen Stadtgott zu erwählen. Viele tulamidische Orte fühlen sich bis heute einem ihrer Tempel besonders verbunden, der dann stärker als alle anderen gefördert wird. Ausführlichere Informationen zur alten Götterwelt der Tulamiden finden sich in den **Mysteria et Arkana** ab Seite 160 und bei der Beschreibung Fasars ab Seite 92.

NEUE GÖTTER

Neben den Zwölfgöttern haben im Land der Ersten Sonne auch wenige jüngere Religionen eine gewisse Verbreitung erfahren. Der **Rur-und-Gror**-Glaube ist eine Besonderheit der maraskanischen Viertel in den größeren Hafenstädten am Perlenmeer. Insbesondere Khunchom mit seinen zahlreichen Exilanten weist eine recht große Gemeinde auf. Da die Insel Maraskan (und alles von ihr stammende) vielen Tulamiden jedoch als tabu gilt, ist der Kult der Zwillinge ihnen trotz seiner dualistischen Weltansicht fremd geblieben, so dass eine weitere Verbreitung dieses Glaubens im Land der Ersten Sonne unwahrscheinlich ist.

Eine weitaus größere Anziehungskraft übt dagegen der **Rastullah**-Glaube aus. Als streng patriarchalischer, kriegerischer Gott steht er in Konkurrenz zum Rondra-Kult, als Herrschaftsgott auch zur Kirche des





Praios. Vor allem in Thalusien sowie in Teilen des Balash, Goriens und Mhanadistans hat der Glaube der Novadis bereits einige Anhänger gefunden. Meist finden diese auch nichts dabei, Rastullah neben anderen Göttern zu verehren. Viele tulamidische Rastullah-Gläubige folgen der Denkrichtung der Schule von Fasar (siehe **Raschtul 95**). Ob sich der Rastullah-Glaube weiter ausbreiten wird und welche Zugeständnisse an die tulamidische Religion er dabei noch zu machen bereit ist, wird wohl erst die Zukunft zeigen.

ABERGLAUBE

Der Aberglaube der Tulamiden erstreckt sich vor allem auf ihre Leidenschaft für Amulette und Talismane sowie für die tulamidische Zahlenmagie und die verschiedenen Wahrsageformen. Daneben gibt es auch kleinere regionale Aberglauben, für die hier nur einige Beispiele genannt werden sollen:

- Im unteren Balash wird den halbjährlichen Überschwemmungen eine mehr als landwirtschaftliche Bedeutung zugemessen. Aus der Höhe und Ausbreitung der Hochwasser soll sich – nach einem komplizierten System – Glück oder Unglück für die kommenden Monate vorhersagen lassen.
- In Zentral-Aranien glaubt man, dass, wer eine Katze tötet (aus Absicht oder nicht), stets von einem Hexenfluch getroffen wird; ob es sich bei dem Tier um einen Hexenvertrauten handelte, ist dabei unerheblich.
- Vor allem in Thalusien wird der Brauch der Bauopfer gepflegt: In das Fundament oder Mauerwerk eines Gebäudes eingefasste Lebewesen sollen dessen Haltbarkeit erhöhen. Meist handelt es sich dabei um lebendig eingemauerte Kleintiere – manchmal sollen jedoch auch schon die eigenen Kinder geopfert worden sein.

TALISMANE

Tulamiden neigen dazu, vielen Dingen der Natur bestimmte Eigenschaften zuzuschreiben. Pferdehaar etwa soll besonders schnell, die Schwanzquaste eines Löwen dagegen besonders mutig machen. Die Locke eines Rothaarigen soll Glück bringen, ein Diamant Ausdauer und Festigkeit geben, während das Essen von Datteln vor künftigen Hungersnöten schützt. Eine Folge dieses Glaubens ist der Eifer, mit dem Tulamiden Amulette und Talismane aus zahlreichen Einzelteilen fertigen – stets für Freunde oder Kunden, denn für sich selbst kann man keine Glücksbringer erzeugen. Am wirkungsvollsten sollen dabei jene Kleinode sein, die bei Mondlicht geschaffen wurden. Wenn aber der Träger eines Talismans das Beutelchen oder Gefäß, in dem sich die Einzelteile befinden, öffnet und den Inhalt untersucht, ist der Zauber des Artefakts verflogen. Besonders begehrt sind bei Tulamiden die sterblichen Überreste von Lebewesen, wie etwa Glück bringende Fuchspfoten, die Manneskraft steigernde Stierhornstückchen oder das vielfach wirksame Elfenbein. Vor allem um die Körper – oder auch Körperteile – bedeutender Verstorbener hat sich dabei ein regelrechter Kult gebildet. Der Schädel Bastrabuns wird heute in einem Schrein in Khunchom gezeigt, seine Hände dagegen in Rashdul, Mherwed und Samra.

Auf den Basaren des Tulamidenlands gehören 'Reliquienhändler' zum alltäglichen Bild. Angeboten werden Fläschchen mit Schweißtropfen des Sultans, Fäden vom Gewand eines Hohepriesters, Salböl von der Krönung des Kalifen und vieles mehr.

KABABYLOTH, DIE MAGIE DER ZAHLEN

»Wie die Sterne unser Schicksal verkünden, die Karten des Innah uns die Zukunft weisen, die Träume uns Warnungen senden und die Götter uns Erkenntnis schenken – so sprechen auch die Zahlen zu uns, bestimmen Wesen und Wahrheit der Welt und der Dinge. Mehr noch: Die Kundigen vermögen mit der Magie der Zahlen ihr eigenes Schicksal zu beeinflussen.«

—Fibu ibn Nadj, berühmter Kababyloth aus Fasar

»Die Eroberer aber gingen hin und unterjochten nicht nur das Land der Ersten Sonne, sondern auch seine Götter. Welche sie aber nicht zu bezwingen vermochten, denen suchten sie ihre Macht zu nehmen: Aus dem machtvollen Feqz – dessen Name gleich der 35 war, eine Zahl der Macht, der Stärke, der Sterne und Magie – wurde so der heimliche Phex. Ein Name, der nur die schwache 22 in sich trägt.«

—aus Fragmenten der Zauberin Jalshidah sal Dschafar, Selem, etwa 365 BF

Die Kababyloth (Ka'Abu Byloth, 'des ewigen Vaters Wacht') gilt vielen Tulamiden bereits als eine Wissenschaft. Alles kann in Zahlen aufgelöst werden: Die Buchstaben und Silben des Tulamidya bekommen – von Schule zu Schule variierende – Zahlenwerte, um Namen, Wörter und ganze Sätze glückbringend zu wählen und ihnen besondere Macht zu verleihen. Festungen werden nach kababylothischen Gesichtspunkten errichtet (und unter dem Einfluss mächtigerer Zahlen erobert), Häuserbau und Raumzier werden von Zahlen bestimmt, um Wohlbefinden und Sicherheit zu gewährleisten. Und vor kritischen Entscheidungen werden die Kababylothim genauso ernsthaft zu Rate gezogen, wie Sterndeuter, Geweihte, Strategen oder Diplomaten.

Hier können nur wenige Beispiele für die wichtigsten Bedeutungen einiger Zahlen gegeben werden, dazu kommen Dutzende mehr, deren Wahrheitsgehalt in regelrechten Schulen, Sekten oder Zirkeln diskutiert wird:

- **1:** Einheit, Macht, Herrschaft, Vollkommenheit, aber auch Einsamkeit. Ist bedroht von Überzahlen und der eigenen Einzigartigkeit. Licht, Tag, Diamant. Zerstörerisches Potenzial.
- **2:** Zusammenhalt sich ergänzender Widersprüche, aber teilbar und deswegen instabil. Ambivalenz der göttlichen Paare. Glück und Unglück.
- **3:** Weder allein noch teilbar, deswegen stark und sehr einflussreich.
- **4:** Als 1+3 Symbol sicherer Herrschaft, als 2+2 Symbol für Intrigen und Zwiist – potenzierte Ambivalenz. Herausforderung des Glücks, Zahl des Phex.
- **5:** Stabilität und Geschlossenheit, Schutz und Macht, Zahl der Magie und der Sterne. Bann von Übel.
- **6:** Als 2x3 oder 3x2 die mächtigste Paarzahl, Verkörperung des Gleichgewichts und seines Potentials zur Veränderung. Elementare Vollkommenheit der Schöpfung, Zahl der Elemente.
- **7:** Als 5+2 Symbol für die Macht von Chaos und Zwietracht, als 6+1 Transzendierung und Erfüllung der 6, als 4+3 die Perfektion der 4, also Macht und Ambivalenz im Extrem. Nacht. Dämonisch.
- **8:** Schönheit und Vielfalt, bei den Novadis Verrat (achter Tag) und diesseitige Beschränkung (acht Frauen). Edelsteine, auch echsische Umtriebe.
- **9:** Als 3x3 und 8+1 bei den Novadis heilige Perfektion und Symbol für Rastullahs göttliches Kalifat. Bei den Tulamiden steht 3x3 oft für Hybris (neun Magiermogule), 8+1 für die Zerstörung der 8.
- **10:** 1+2+3+4 (oft als Pyramide) für weltliche Macht, den Staat und den Krieg, große Reiche und Armeen. Zahl des rationalen Geistes.
- **11:** Umsturz der 10, Unvollständigkeit der 12, Verheerung und Naturkatastrophen.
- **12:** Vergöttlichung der 6, erste 'geheime Zahl der 3', Verwirklichung allen Potenzials, bei den Novadis aber als 8+4 oder 4+4+4 Inbegriff von Zerbrechlichkeit, Instabilität und Widerstreit.
- **13:** Die Spaltung der 12, der Tropfen, der das Fass zum Überlaufen bringt, Verrat. Bei den Novadis aber gerade die Rettung der 12 durch die ordnende Einheit. Umstrittene Glückszahl.

VERSCHIEDENE WAHRSAGEFORMEN

Die beliebteste Grundlage zum Vorhersagen der Zukunft ist im Tulamidenland die **Sternkunde**, die als anerkannte Wissenschaft an anderer Stelle (siehe Seite 48) beschrieben wird.

Verbreitet ist auch die **Trankdeuterei**. Der Tulamide glaubt aus der Art, wie ein Mensch trinkt, viel über ihn erfahren zu können. Beim Empfang ist es üblich, mit einem Besucher zur Begrüßung eine Schale Tee,



Dattelwein oder zumindest Ziegenmilch zu trinken, um aus den dabei getätigten Beobachtungen ein erstes Bild über diesen zu gewinnen. Das auch den Mittelländern bekannte Deuten aus den Resten eines Getränks ist dann der zweite Teil des Rituals. Insbesondere die zurückbleibenden Teeblätter eignen sich dazu gut, aber auch die Gewürze, mit denen der Wein serviert wird.

Die **Traumdeuterei** ist im Land der Ersten Sonne nicht nur den Boron-Geweihten gegeben. Dass sich die Götter den Sterblichen bevorzugt im Traum mitteilen – wenn auch oft in unverständliche Symbole gekleidet –,

ist auch den restlichen Aventuriern bekannt. Die Tulamiden aber pflegen eine (sich oft auch unterscheidende) uralte Tradition der 'Übersetzung' dieser Symbole.

Dem **Vogelflug** wird vor allem an der Küste und an den Wüstenrändern eine hohe Bedeutung beigemessen. Die Vögel gelten als Boten des Himmels, und ihr Flug soll dem Willen der Jenseitigen folgen. Das **Kartenlegen** ist überall verbreitet, verwendet werden dabei die bekannten Inrah-Karten, die im Tulamidenland erfunden wurden. Das Ziehen der Karten übernehmen manchmal zahme Kleintiere (Affen, Vögel).

DIE MAGIE DER TULAMIDEN

*»Einst beging Mada, die sanfte Tochter des Feqz, einen großen Frevel. Um diesen zu sühnen, versprach sie ihrem Vater, fortan jede Nacht am Firmament für ihn den Schleiertanz zu tanzen. Von ihren neun Sternenschleiern wirft sie in jedem Aon einen fort – und 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. Der dritte Schleier aber fiel im Tulamidenreich hernieder, gewährte den Diamantenen Sultanen ihren Sieg über die Mogule vom Gadang und begründete ihre ruhmreiche Herrschaft. Noch heute ist das Land der Kinder Tulams mit der Kraft gesegnet und bringt die kunstreichsten Zauberer hervor.«
—unter den Zaubernern des Tulamidenlandes verbreitete Sage*

Das Land der Ersten Sonne gilt vielerorts als das Land der Magie schlechthin. Das Bild des würdevollen tulamidischen Zaubers, der in seinem prächtigen Palast Dschinnen und Sklaven gleichermaßen befiehlt, oder das der mysteriösen Schönheit, die aus den Sternen die Zukunft liest und rauchende Tränke braut, ist weit verbreitet. Für die Tulamiden selbst ist die Zauberei die edelste Form der Machtausübung, denn die größten Herrscher und mächtigsten Dynastien der tulamidischen Geschichte haben aufgrund ihrer Zauberkunst regiert.

ALTE TRADITIONEN

Die Magie-Tradition der Tulamiden reicht über 3.000 Jahre zurück. Schon *Raschtul al'Sheik* gründete der Überlieferung nach den *Sternenkreis* von Rashdul, einen Bund von Sehern und Beschwörern, deren Zauberei möglicherweise schamanistischen Ritualen ähnelte. Im Zeichen des Mondes und der Sterne traten die Tulamiden den Echsen entgegen, und im Kampf gegen die Zauber der 'kaltblütigen Donnerwesen' bildete sich eine Tradition von Priestermagiern heraus: die *Kophtanim* (Ez. *Kophta*). Die Magie der frühen Kophtanim entwickelte sich schnell: Bereits Raschtuls Sohn *Bastrabun* sprach einen gewaltigen Bannspruch gegen die Echsenvölker, dessen Kraft nach neueren Forschungen an magischen Orten im ganzen südlichen Tulamidenland verankert war. *Bastrabuns Bann* muss über Jahre und Jahrzehnte hinweg von rituellen Zaubertänzen unter massivem Einsatz von Blutopfern und Edelsteinmagie gewebt worden sein. Noch während Bastrabuns Herrschaft wurde in Khunchom eine zweite Tradition begründet, die sich Geheimnisse der echsischen Kristallomantie aneignete: die *Mudramulim* (Ez. *Mudramul*). Die Kophtanim formten in den folgenden Jahrhunderten rezitative Zaubergesänge (tul.: *Mantranim*) zu einer komplexen Spruchzauberei aus. Es heißt, dass die Mächtigsten unter ihnen unzählige Wahre Namen lebender Kreaturen, jenseitiger Wesen und unbelebter Dinge kannten und sie ihrem Willen untertan machen konnten. Währenddessen perfektionierten die Mudramulim Schreittänze, Glyphenmagie und Kristallzauberei und wirkten damit machtvoller Bannzauber und Beherrschungen. Aus den Arkanoglyphen sollen sie auch einfachere Zaubergesten abgeleitet haben. Die Akademien von Rashdul und Khunchom gehen auf diese beiden Magieformen zurück.

Schließlich erhoben sich in Fasar die *Magiermogule vom Gadang*, um das Erbe der Kophtanim zu größter und schrecklichster Blüte zu führen:

»Sie hatten Macht über Namen und nannten Götter ihre Freunde und Erzdämonen ihre Diener. Doch in ihrem Wahn schufen sie neue Namen für Wesen, die in der Schöpfung nicht vorgesehen waren. Riesennameisen, Pferdgreifen und Ghule sind nur einige ihrer Unkreaturen. Die Mogule sprachen „Dienel!“ und riefen die Geister ihrer Ahnen in die Körper ihrer Kinder. Sie sprachen „Sei!“ und schufen sich Wächter mit menschlichen Leibern, doch mit den Köpfen von Stieren, Falken und Heuschrecken. Sie sprachen „Möglichkeit!“ und schufen mächtige Trugbilder, denn sie kannten selbst Namen, die weder sind noch nicht sind, die aber sein könnten.«

—aus den historischen Ausführungen *Rashman Alis* in Die sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes, *Fasarer Abschrift*

In den *Skorpionkriegen* traten die Sultane von Khunchom den Chimärenhorden der Mogule mit Zaubewaffen und Bannsprüchen entgegen. Die Anrufung des *Großen Schwarms* war die letzte Tat der Zauberrherrscher aus Fasar, doch ein Teil ihrer Lehre wurde in Rashdul bewahrt. In Khunchom begründete *Sulman al'Nasori* nun das *Diamantene Sultanat*, das zahlreiche echsische Mysterien der Edelsteinzauberei entschleierte und mit der Erfindung immer neuer Zauberglyphen die Krone der tulamidischen Artefaktmagie bildete.

Schließlich fiel nach tausendjähriger Herrschaft auch das Diamantene Sultanat, und unter den güldenländischen Eroberern ging viel altes Wissen verloren. Die Tradition der Kophtanim vermischte sich mit der Spruchzauberei der Bosparaner, und das Wissen der Mudramulim geriet in Vergessenheit.

Das Erbe beider Schulen lässt sich trotzdem heute noch erahnen: Riesennameisen und Magiergräber sowie die angesehenen Künste der Herbeirufung und Beschwörung, der Illusionistik und Beherrschung zeugen von Kophtanim und Magiermogulen; an die Mudramulim erinnern die weit verbreitete (allerdings durch Halbwissen und Aberglaube stark verwässerte) Verwendung von Juwelen für magische Amulette und Ritualzauber, die Arkanoglyphen auf alten Palastmauern und Stelen sowie die traditionelle Artefaktzauberei.

NEUERER TRADITIONEN UND IHRE LEHRE

»Ein neues magisches Zeitalter ist angebrochen! Das Chal'ashtarra unter dem Sternbild des Drachen hat uns die Rückkehr der Zauberswilligen beschert und mit ihnen die größten magischen Entdeckungen seit Jahrhunderten. Die Forschungen an Bastrabuns Bann ließen in Khunchom die Mudramulim von einst auferstehen, die Horden des Bethaniers haben das Elementare Konzil und den Sahib al'Sitta aus den Legenden in die Wirklichkeit gerufen. Kein Zweifel: Der nächste Krieg der Magier steht bevor, und er wird entscheiden, ob wir unter der Dämonenkrone oder den Dschinnenkönigen leben werden – der Magokratie jedenfalls gehört die Zukunft.«

—seit einigen Jahren weit verbreitete Meinung unter den Magiern der Tulamidenlande

GILDENMAGIE

Traditionell ist die 'Gildenmagie' bei den Tulamiden am stärksten vertreten, auch wenn sie meist wenig für Regularien oder den Austausch von



Forschungswissen übrig haben. Gildenideale wie Selbstbeschränkung, Eintreten für moralische Werte und die gegebene Obrigkeit gelten wenig, wo Magie Macht bedeutet, Macht zur Herrschaft führt und Herrschaft mit Würde und Stil ausgeübt und ausgekostet werden will. Keine Gesetze beschränken die Zauberer hierzulande, so dass ihnen jede Laufbahn offen steht. Nicht selten regieren Magier Kleinstaaten oder führen Handelshäuser und üben sonstige Berufe aus, in denen der alltägliche Einsatz ihrer Kraft ihnen zu Reichtum und Macht verhelfen kann.

Im Tulamidenland gehören etwa zwei Drittel der Magier den Akademien an. Der Rest wird von freien Lehrmeistern ausgebildet, die hierzulande wohlhabend und angesehen sind. Trotzdem werden die gelehrten Richtungen von den Akademien geprägt, und dort gelingt es gerade in letzter Zeit, an die alten Traditionen anzuknüpfen.

Die Zentren

An der **Drachenei-Akademie** von Khunchom wurde aus der Amulettzauberei der Diamantenen Sultane der **APPLICATUS** hergeleitet. Die Schule ist das aventurische Zentrum der Erforschung von **Arkanoglyphen** und **Edelsteinmagie** und hat mit dem Zauberschiff **Sulman al'Nassori** ein Bahn brechendes Meisterwerk der **Artefaktzauberei** geschaffen. Abgänger der Drachenei-Akademie finden sich oft in größeren Städten als magische Handwerker, die ihre Kenntnisse kreativ und lukrativ einzusetzen verstehen. Khunchom ist auch das Herz der hoch entwickelten tulamidischen **Alchimie**.

Voll und ganz der **Beherrschung der Elemente** widmen sich die Zauberer der **Pentagramm-Akademie** in Rashdul, der traditionsreichsten Schule der Tulamiden. Hier hat jüngst Sultan Hasrabal den dämonologischen Zweig verbannt, und kaum jemand zweifelt mehr daran, dass er tatsächlich der **Sahib al'Sitta** der Legenden ist, der alle Elemente gleich gut beherrscht. Aus alten Schriften der Kophtanim hat Hasrabal mächtige Formeln rekonstruiert, mit denen sich elementare Golemiden schaffen

lassen. Rashduler Dschinnenbeschwörer lassen sich gelegentlich an abgelegenen und elementar bedeutsamen Orten als Lehrmeister nieder, wo sie mächtige Dschinne rufen und tiefer in die Geheimnisse ihres Elements eindringen können.

Die ehemalige Rashduler **Dämonologie** ist dezimiert worden und ihr Ruf hat stark gelitten, ihre verbliebenen Vertreter bemühen sich deshalb aber umso mehr, Lehrlinge und Gönner zu finden, um ihre Kunst zu bewahren. Denn auch Dämonen werden im Tulamidenland als dienstbare Mächte betrachtet, die zu beherrschen oder zu bannen man nur genug Mut und Wissen braucht.

Auch die der **Beherrschungsmagie** gewidmete **Al'Achami** von Fasar hat einen beachtlichen Ruf – hier hat mit **Rashman Ali** einer der wichtigsten tulamidischen Philosophen gelehrt. Die Geheimnisse des menschlichen Geistes, seiner Ängste und Zwänge werden hier erforscht, um letztlich Freiheit von weltlichen Fesseln zu erlangen. Weil man sich keiner einzelnen Denkschule verschreibt, stehen zudem alle Varianten der tulamidischen **Philosophie** auf dem Lehrplan. Abgänger der Al-Achami sind bei Potentaten als Hofmagier ob ihrer Macht über Menschen begehrt, aber auch gefürchtet, da sie herrisch sind und sich keiner Autorität unterwerfen.

An der einzigen Magieschule in Aranien, die **Akademie des Seienden Scheins** zu Zorgan, wird die **Scharlatanerie** und **Illusionszauberei** zu großer Blüte gebracht. Die Schule wurde vom Verbot der Magiergilden und der Schließung aller Akademien 598 BF (siehe Seite 24, Geschichte) nicht betroffen. Hier lehrt die legendäre **Methelessa ya Comari**, die in den letzten Jahrzehnten bereits zahlreiche Formeln der Illusionsmagie wiederentdeckt oder neu geschaffen hat. Die Abgänger dieser Schule sind als Zeremonienmeister und Gaukelspieler in den Palästen beliebt, wobei kaum zwischen Scharlatanen und voll ausgebildeten Magiern unterschieden wird.

Weitere und verlorene Richtungen

Nicht zuletzt weil Fasar die meisten privaten Lehrmeister besitzt, ist es Ursprung und Ort der Bewahrung zahlreicher weiterer, kleinerer Traditionen: Über die **Bann-Akademie** von Fasar weiß man nur wenig. Fast alle ihrer Abgänger dienen einigen Erhabenen Fasars als magische Leibwächter und Beraterinnen, doch vielleicht geht auch ihre **Bannmagie** auf die Mudramulim zurück. Der **Borbaradianismus** wurde in den Tulamidenlanden 400 Jahre lang als Philosophie gelehrt, war zeitweise weit verbreitet und gelangte vor 30 Jahren unter **Liscom von Fasar** zu einer spirituellen Blüte, bevor die Anhänger Borbarads in den letzten Jahren fast vollständig vernichtet wurden oder in die Schwarzen Lande abwanderten. Auch die **Chimärologie** hatte ihr Zentrum lange Zeit in Fasar. Ihr letzter Großmeister **Abu Terfas** besaß hier zahlreiche Korrespondenzpartner. Abu Terfas suchte Zeit seines Lebens nach den Geheimnissen der Magiermogule, bevor er vor einigen Jahren spurlos verschwand.

In Baburin wurde einst angeblich echsische **Heilungs- und Unsterblichkeitsmagie** gelehrt, an der **Sternentor-Akademie** in Anchopal unterrichtete die berühmte **Niobara** einst **Sternkunde** und **Hellsicht**. Beide Schulen wurden in den Magierkriegen geschlossen oder zerstört. Die oronische **Schule der Schmerzen** von Elburum, die die Grenzen menschlicher Leidensfähigkeit auslotete, wurde erst kürzlich aufgelöst.

Lehren und Lernen

»... und so lehrte mich Mahud ibn ad'Dschadir, wie man zur Stunde der Fledermaus am Tag der Sonnenwende auf dem Gipfel des Berges Raschtul Amrahu den Sultan des Erzes Grashnadir zu rufen vermag – so wie er es von Alam al'Awija erfuhr, der das Wissen Taramyla saba Ramliha verdankte, die lange bei Marwan az'Zurki studierte, welcher ihrer Erzählung nach selbst für dreimal neun Jahre auf dem Gipfel des Raschtul Amrahu gelebt hat, bis ihm Sultan Grashnadir schließlich Gehör schenkte ...«

—Dschelefi ibn Jassafer in der Chronik der Meister, deren Fortschreibung zu den Amtspflichten der Spektabilitäten von Rashdul gehört

Die persönliche Bindung zwischen Meistern (**Sahib** für beide Geschlechter) und Schülern (**Sâl** beziehungsweise **Sâla**, Mz. **Sâlim**) ist bei den





Tulamiden eng und bleibt oft ein Leben lang bedeutsam. Auch an den Akademien herrscht eine Mentorenlehre vor. Systematische 'Schulfächer' sind eher unüblich. Während der Lehrzeit wird oft der Name des Lehrmeisters oder der Lehrmeisterin angenommen, zum Beispiel *Ayla šala Okharim*.

Von großen Zauberern ist oft weithin bekannt, bei welchen Meistern sie welche Formeln oder Merkmale studiert haben und woher diese wiederum ihre Kenntnisse besitzen. Solche 'Stammbäume' können über Jahrhunderte und Jahrtausende zurückreichen und ganze Dynastien von Lehrmeistern einer Tradition bilden.

ZAUBERTÄNZER

»Die eitlen Magier glauben, ihre Kunst sei alt und traditionsreich. Doch unsere Kunst, mein Kind, ist so alt wie Madas Sternentanz. Die Tochter des Feqz selbst lehrte einst Umm Zulhamin, lehrte die Großmütter, Mütter und Schwestern Raschtuls und Bastrabuns, bis dieser dem Echsenherrscher seinen Zaubenstein entriß und König wurde. Doch wessen Sänge, wessen Gesten, wessen Schritte, wessen Körper sind es immer noch, deren Zaubermacht das Herz heilen und den Geist beherrschen kann? Du weißt es, denn der Sternentanz steckt auch in dir, meine Tochter.«

—Umm Shaliba zu ihrer jüngsten Tochter und Schülerin, neuzeitlich

Unter den Tänzerinnen und Tänzern im Land der Ersten Sonne finden sich einige, die mit ihren Darbietungen Magie wirken können. Die magiebegabten **Sharisadim** sind bei den Tulamiden hoch angesehen. Ihr Ruf eilt ihnen weit voraus, und sie können ganze Menschenmassen in Extase versetzen – ob nun am Hof von Sultanen und Kalifen oder in Karawansereien und Hinterhöfen. Ihre Magie ist ihnen oft selbst ein Geheimnis, denn sie geschieht während des Tanzes und kann nur im Tanz vermittelt werden. Unter den Zaubertänzerinnen spricht sich schnell herum, welche Sharisad ein talentiertes Mädchen unterrichten kann. Manchmal bleibt die Kraft auch für Generationen in der Familie. Sharisadim aus solchen gesegneten Familien sind schon in jungen Jahren weithin bekannt und werden mit zunehmendem Alter und Erfahrung legendär.

Die aranischen **Majuna** treten meist in Gruppen auf. Bei ihnen sind es die Haupttänzer, die über Magie verfügen, und sie hüten ihre Geheimnisse eifersüchtig. Erst wenn ihr Stolz sich mit dem Alter etwas legt, nehmen sie sich einen begabten Schüler. Umso wichtiger sind ihnen die Lehrmeisterdynastien: Denn ein guter Schüler macht seinen Lehrer unsterblich. Über die Professionen *Sharisad* und *Majuna* erfahren Sie mehr in **AZ 140**.

HEXEN

Die tulamidischen Satuarienstöchter stammen fast sämtlich aus Aranien und werden deshalb in der entsprechenden Regionenbeschreibung auf Seite 123 beschrieben.

ZAUBERERDYNASTIEN

Die ehrwürdigen *Sheynuchanim* von Rashdul führen sich auf eine Schwester oder Mitstreiterin Raschtuls zurück und haben 18 Spektabilitäten der *Pentagramm-Akademie* hervorgebracht (davon 17 Dämonologen). Damit reichen sie fast an die Khunchomer Sippe *Okharim* heran, die mit Khadil Okharim (siehe Seite 145) heutzutage die zwanzigste Spektabilität der *Drachenei-Akademie* stellt und angeblich auf die III. Dynastie der Diamantenen Sultane zurückgeht. Der wahre Stammbaum des Sultans Hasrabal ben Yakuban ist ungeklärt, doch unter seinen eigenen Kindern und Enkeln finden sich viele begabte Zauberer, weswegen man bereits von der Dynastie der *Yakubanim* spricht.

Der baburischen Großsippe der *Bensunni Sinsalya* entstammen bekannte Zaubерhandwerker, die unzerstörbare Tonkrüge, federleichte Teppiche und niemals schartige Klingen herstellen. Ihre ehrwürdigste Familie, die *El-Hamrir*, versteht sich auf das Anfertigen der legendenumwobenen Fliegenden Teppiche, wie auch der Zauberteppichknüpfer *Abu Layla* in Rashdul nur der jüngste Spross einer langen Ahnenreihe ist. Khunchom und Aimar Gor sind die Heimat mehrerer Schiffsmagier-Dynastien, deren Mitglieder seit Urzeiten die tulamidischen Rieslandfahrten begleiten.

Der uralten Herrscherdynastie von Ulahshan, *El'Ghamakash*, entstammt eine Linie von Rabenhexen mit dem immer gleichen Namen *Keriyā Keriyasunni*. Die Sharisadim führen sich meist auf *Umm Zulhamin*, die erste Tulamidin, zurück. Die gegenwärtig berühmteste Lehrmeisterin ist die legendäre *Umm Shaliba* aus Temphis, die über die Jahrzehnte fast zwei Dutzend Schülerinnen ausgebildet hat.

MAGISCHES TULAMIDYA-VOKABULAR

Pandjashtra	Pentagramm
Sittashtra	Hexagramm
Haftashtra	Heptagramm
Mantra	gesprochene Zauberformel
Mudra	magische Geste oder Glyphe
Ashtarra	Sternenkraft, magische Macht
Djinn	Dschinn, (guter) Geist
Ifrit	Dämon, (böser) Geist
Kahdiyar	Element
Djalid	Eis
Zumuh	Humus
Khor	Erz, Fels, Sand
Hawa	Luft
Haz	Feuer
Mayy	Wasser

TULAMIDISCHER ELEMENTARISMUS

»Gleich einem Palast aber ist das Reich der Dschinne, jenseits unserer Welt. Auf seinen Thronen sitzen die mächtigen Sultane der Elemente, zu ihren Füßen liegen Dschinne und Geister, und die Türme und Kuppeln sind aus dem reinsten Stoff der Elemente. Um Unheil unter den Menschen zu stiften, schicken die Sultane ihre Dschinnen in die Welt, und manchmal finden sie dabei Gefallen an einem Ort, der ihrer Heimat ähnlich ist. Dort lassen sie sich herbeirufen, und wer mit klugen Worten und samtener Zunge spricht, dem sind sie zu Diensten. Doch sieh dich vor: Wie alle Geister sind sie verschlagen und trachten dich zu übervorteilen!«

—verbreitete Lehre der tulamidischen Elementaristen

Die Herbeirufung mächtiger Elementargeister gilt als die Domäne tulamidischer Zauberer schlechthin. Ihre elementaristische Tradition ist dabei praktisch orientiert, kosmologische Spekulation oder eine spirituelle Verbindung mit den Elementen spielen keine große Rolle: Das Wesen der Elemente wird durch das Studium tradiert Lehrmeinungen erlernt und in der individuellen Auseinandersetzung mit den elementaren Gewalten erlebt. Denn das hohe Ziel ist letztlich die Herrschaft über die Elemente und die Kontrolle ihrer Diener. Wer dabei Schwäche und Furcht zeigt, hat in einer Wissenschaft, die sich mit den Grundfesten der Welt befasst, nichts verloren.

Die Theorie vom Kampf der Gegenelemente ist dabei bestimmend, so dass ein Gleichgewichtsgedanke, wie er zum Beispiel am *Konzil der Elemente* von Drakonia gelehrt wird, den Tulamiden eher fremd ist. Man wäre eben keine gute Feuer-Elementaristin, wenn man nicht auch dem eigenen Element einen Herrschaftsanspruch über die anderen zuschreiben und es nach Möglichkeit fördern würde. Denn gerade die Dschinne können bekanntlich eifersüchtig und sprunghaft sein. Ihre Gunst will mit Kompetenz, Feingefühl und tulamidischem Verhandlungsgeschick umworben werden.

DSCHINNE

»Mein Lehrer Sahib Abu Sahr, sein Name sei gepriesen, rief die Djinni Hazika im Dienste der Chimiya, auf dass sein Ofen in vollendetem Gleichmaß brenne. Er tat dies unter dem Stern des Kor und in roter Gewandung, mit den Symbolen von Feuer und Erz, im großen Ofen des Labors, dessen Flamme er mit der Säure der Riesennameise blau färbte. Die Tinkturen von Sahib Abu



Sahr waren für ihre Zuverlässigkeit gerühmt. Ich halte es daher wie mein Lehrer, und Haziqa hat auch mir immer gute Dienste geleistet.»

—aus den Aufzeichnungen des Khunchomer Alchimisten Yakub ibn Luthan

Den Tulamiden gelten alle Dschinne als individuelle Geister, mit einem Namen und charakterlichen Eigenheiten, oft auch einem bestimmten Wohnort oder Lebensraum. Kaum würde ein Zauberer aus Rashdul oder eine Magierin aus Khunchom 'irgendeinen' Dschinn beschwören. Eher würden sie 'Haliba, die milchhäutige Tochter des Weißen Mhanadi' oder 'Windreiter, den Vater der staubbringenden Stürme' rufen. Auch ist nicht jeder Dschinn geeignet für jeden erdenklichen Dienst. Die tulamidischen Akademien führen lange Verzeichnisse und akribische Chroniken von Dschinnennamen, welche Meister sie zu welcher Zeit und Sternkonstellation, an welchem Ort und unter welchen Umständen rief, und welche Dienste sie erfüllt, welche abgelehnt haben. Solche so genannten *Djinnayat* werden eifersüchtig gehütet; die der *Pentagramm-Akademie* von Rashdul sollen ganze Bibliothekstrakte füllen.

In der Ausbildung angehender Elementaristen spielt das Studium der *Djinnayat* natürlich eine wichtige Rolle, sie müssen Hunderte von Namen und Orten auswendig lernen. Manche Dschinne werden so auch zu 'persönlichem Eigentum', wenn ein Lehrmeister die Kenntnis eines guten Herbeirufungsortes nur an die eigenen Lehrlinge weitergibt. Um andere Dschinne ranken sich wiederum verbreitete Märchen.

Bekannte Dschinne

Vielleicht am bekanntesten ist **Der Goldene**, der die Schatzkammern von Mherwed im Khôm-Krieg gegen die Al'Anfaner verteidigte. Über den Wasserdschinn **Baradarasch**, den 'Meister des Bades' Sultan Hasrabals in dessen Palaststadt Al'Ahabad erzählt man sich, dass er sich in die schöne Nedime, geraubte Tochter des früheren Kalifen Abu Dhelrumun, verliebt und ihr heimlich zur Flucht aus dem Palast verholfen hätte. Von der Dschinni **Wolkenflug** heißt es, sie sei weit mehr als nur die 'persönliche Schreiberin' von Khadil Okharim, dem Leiter der *Drachenei-Akademie* Khunchom – und manche munkeln sogar, sie sei in Wahrheit eine Spionin Hasrabals. Wiederum nur unter Zauberern bekannt ist der wunderliche Erzdschinn **Ramanlyr**, der persönlich die Tore der *Pentagramm-Akademie* Rashdul gegen die Priesterkaiser versiegelte und seitdem den Spektabilitäten der Akademie dient.

Manche Dschinne sind echte Märchengestalten. So zum Beispiel auch **Salfaliya**, Freundin und Schutzgeist des tulamidischen Helden Dschadir der Kühne, die sogar in mittelländischen Erzählungen als Sylphyllia Siedewind vorkommt: Dschinn und Held sollen gemeinsam schon unzählige Abenteuer gemeistert haben. Der mächtige **Flammenschwinge** soll gar der Legende nach von Sulman al'Nassori zur Vernichtung des *Großen Schwarms* gerufen worden sein.

Eine besondere Ausformung der tulamidischen Dschinnenmagie ist die Fertigung Fliegender Teppiche. Ausführliche Informationen zu dieser seltenen Kunst finden Sie in **SRD 49ff**.

MAGIERDUELLE

Zauberduelle zwischen Magiern haben – wenn sie auch selten sind – im Tulamidenland eine lange Tradition. Sie werden durchgeführt, um Ehrabschneidungen zu sühnen, um die bessere Eignung für ein bestimmtes Amt zu klären, oder um philosophische Zwiste zu entscheiden. Seit dem Jahr 1333 v.BF gilt an der *Pentagramm-Akademie* von Rashdul sogar das Gesetz, dass die Spektabilität der Akademie in einem magischen Duell bezwingen muss, wer die Nachfolge antreten will.

Dabei haben sich verschiedene Arten der Durchführung herausgebildet: Die so genannte *Begegnung der Macht* lässt von den Kontrahenten beschworene Dschinne oder Dämonen gegeneinander antreten. Bei der *Begegnung des Geistes* liefern sich die Gegner ein Duell der Blicke, bis schließlich gleichzeitig ein einziger Zauber (meist eine Beherrschung oder Verwandlung) gesprochen wird – Willensstärke und eine überraschende Formel sind hier entscheidend. Die *Begegnung der Meister* kennt keinerlei Regeln, und ein solches Duell kann sich über Tage und Wochen hinziehen, je nach Geschick und Wahl der Mittel.

Magierduelle enden selten tödlich, denn wichtiger als den Kontrahenten auszulöschen, ist es, ihm einen Gesichtsverlust beizubringen. Deswegen wird ein tulamidisches Zauberduell auch nur selten mit Kampfzaubern geführt – sie gelten als stillos. Der kreative und mutige Einsatz des Spruchrepertoires erntet Anerkennung: Ein Verlierer, der seine Mittel bestmöglich eingesetzt hat, kann letztlich vielleicht sogar mehr Ansehen erlangen als die Gewinnerin, die durch einen plumpen Gewaltakt siegte. Das Duell ist gewonnen, wenn ein Kontrahent nicht mehr kontern kann oder freiwillig aufgibt.





Eine berühmte *Begegnung des Geistes* ist die zwischen Thomeg Atherion und Liscom von Fasar, die ersterer gewann, indem er eine kunstvolle Illusion seiner selbst antreten ließ – Liscom durchschaute das Spiel nicht sofort und wurde zum Gespött der Zuschauer. Legendär ist auch die *Begegnung der Meister* zwischen Dschelef ibn Jassafer und seiner Tochter Belizeth, die Rashdul für eine Woche in Atem hielt. Belizeth gewann, indem sie den Leibdiener des Großmeisters unerkannt durch einen

Quitslinga ersetzte und ihrem Vater Bannstaub in den Wein mischen ließ, worauf diesem nur noch die Flucht blieb. Von der *Begegnung der Macht* zwischen besagter Belizeth Dschelefsunni und Sultan Hasrabal wird erzählt, sie sei eine beeindruckende Schlacht zwischen Dschinnen und Dämonen gewesen, in der Belizeth schließlich von einem Feuer-Dschinn getötet wurde.

WISSENSCHAFT

Das Land der Ersten Sonne ist nicht nur ein Ort der Magie, sondern auch der profanen Wissenschaften. In vielen Bereichen können die tulamidischen Gelehrten dabei auf eine Tradition zurückblicken, die älter ist als die Besiedlung Aventuriens durch die güldenländischen Einwanderer. Teile dieses Wissens wurden offenbar bereits von der bekämpften und vertriebenen echsischen Zivilisation am Mhanadi übernommen, während etliche der praktischeren Kenntnisse auf die Zwerge zurückgehen sollen. Schon die Ur-Tulamiden lernten von den Angroschim, Metall zu bearbeiten und Webstühle, aber auch Fallen zu bauen.

Bis heute wird fast alles Wissen stets von einzelnen Lehrern weitergegeben, die ihre Schüler um sich scharen; Akademien oder vergleichbare Institutionen, die nicht von der Person eines Meisters getragen werden, sind selten. Tulamidische Gelehrte, ob Sterndeuter, Alchimisten, Philosophen oder Magier, nennen meist stolz den Namen ihres Lehrers – im Bewusstsein, dessen Erbe zu sein – statt des Ortes, an dem sie studiert haben. Wissen, Magie und Macht hängen für den Tulamiden eng zusammen und treten selten alleine auf. So ist es nicht verwunderlich, dass das Ansehen Gelehrter im Land der Ersten Sonne ungleich höher ist als anderswo – und kein Reicher und Mächtiger käme auf den Gedanken, seine Erben nicht zumindest in den Grundlagen der bedeutendsten Wissenschaften unterweisen zu lassen.

STERNKUNDE

Die Sternkunde ist die zweifellos bedeutendste tulamidische Wissenschaft. Die Erforschung des Sternenhimmels und seine Deutung – im Land der Ersten Sonne stets damit einhergehend – zum Vorhersagen der Zukunft wird fast überall praktiziert, vor allem in Anchopal. Am Rande der Gorischen Wüste gelegen, weist die Stadt mit ihrem beinahe das ganze Jahr über klaren Himmel ideale Bedingungen für die Beobachtung der Sternbilder auf. So verwundert es nicht, dass auch die bekannteste tulamidische Sternkundige, *Niobara von Anchopal*, um 540 BF hier ihren Forschungen nachging. Von ihr und ihren Schülern stammen die Bücher *Astrale Geheimnisse* (das Zusammenhänge zwischen der Sternkunde, der Zukunft und der Vergangenheit herstellt), *Niobaras Sternkundliche Tafeln* (bekannt als *Der Foliant*; eine besonders umfangreiche Sammlung von Sternkarten, auch in der Navigation gebräuchlich) und *Am Fünfzigsten Tor* (Theorien der höheren Zukunftsdeutung mit der legendären Unschärfe-These), die heute allesamt als Standardwerke der Sternkunde gelten. Niobaras bekanntestes Horoskop sagte die Bewegung der acht bekannten Planeten für 58 Tage vorher, was seither nicht einmal ansatzweise wiederholt werden konnte.

Bei der Beobachtung der Sterne, Sternbilder und Planeten schenken tulamidische Sterndeuter vor allem den gegensätzlichen Sternbildern Drache und Held eine besondere Beachtung, doch auch in der Berechnung von Konjunktionen ('Nachbarschaften' zweier, selten mehrerer Planeten) sind sie unerreicht. Ein Modell zur Darstellung der Bewegung aller Sternbilder wurde ebenfalls in Anchopal entwickelt – aufgrund dieser theoretischen Grundlagen gelang es der Mechanikerin *Serrolana da Belhanka*, daraus das erste *Astrolabium* zu bauen. Durch die Verschiebungen einzelner Sterne am Firmament, die infolge der gewaltigen magischen Umwälzungen des vergangenen Jahrzehnts auftraten, sind viele dieser Geräte heute allerdings ungenau. Es wird wohl noch einige Jahre dauern, bis die tatsächlichen Verhältnisse am Sternenhimmel wieder exakt dargestellt werden können.

Leidenschaftlich widmen sich die tulamidischen Sterndeuter auch der Berechnung und Einteilung kaum vorstellbarer Zeiträume.

Als *Äon* betrachten sie den Zeitraum, den alle aventurischen Sternbilder benötigen um wieder die gleiche Stellung einzunehmen – nach ihren Berechnungen 2808 Jahre, das Produkt der Zahlen 2, 9, 12 und 13. Die Novadis kennen diesen Zeitraum als einen *Tag Rastullahs*. Zur Bestätigung dieser Zahl wird darum oft angeführt, dass gerade Rastullahs Erscheinen ungefähr ein Äon nach den Lebzeiten Raschtul al'Scheiks erfolgte.

RECHENKUNST

Eng mit der Sternkunde verbunden ist die Rechenkunst, die *Algebra*. Lange vor den mittelländischen Mathematikern kannten die Tulamiden bereits die Null als Zahl, und dennoch wird die Algebra im Land der Ersten Sonne selten als eigenständige Wissenschaft angesehen. Die wichtigsten Anwendungsgebiete der Rechenkunst liegen nämlich in der Sternkunde, Baukunst und Landvermessung sowie im Handelswesen und der Zahlenmagie *Kababylloth* (siehe Seite 42). Das bis heute weit verbreitete Hilfsmittel der Algebra ist der *Abakus*, ein Rechenbrett mit meist sieben Stangen, auf denen je neun Spindeln umher geschoben werden können. Es gibt Künstler mit dem Abakus, die auch gewagte Kalkulationen mit verblüffender Flinkheit ausführen können, was eine Verbreitung der teuren *Addiermaschinen* und *Zinsspindeln* der Schradoker Zwerge bislang verhindert hat.

BAUKUNST

Oft unterschätzt werden die Fähigkeiten tulamidischer Baumeister. Wo jeder zweite Palast Dschinnenwerk zu sein scheint, wird die Leistung seines tatsächlichen Architekten allzu häufig vergessen. Dabei zählen die Tulamiden auch in der Baukunst zu den kundigsten und – einer Jahrtausende alten Tradition folgend – erfahrensten Gelehrten Aventuriens. Meisterwerke wie der ehemalige Kalifenpalast von Mherwed, die hohen Türme der Erhabenen von Fasar und einige der gewaltigsten Brücken des Tulamidenlands sind gänzlich oder weitgehend ohne Zauberei errichtet worden. Selbst bei etlichen der so genannten Dschinnenpaläste hat ein Architekt die Planung des Baus, der Dschinn dagegen (nur) die Ausführung übernommen.

Im Bereich des *Wasserbaus* legen vor allem die gewaltigen Bewässerungssysteme am Barun-Ulah und unteren Mhanadi ein eindrucksvolles Zeugnis tulamidischer Baukunst ab. Die meisten größeren Städte verfügen über unterirdische Wasserleitungen, die teilweise schon zur Zeit des Diamantenen Sultanats gebaut wurden.

ALCHIMIE

»Al'Achami aber blieb ohne Furcht und trat vor Akhor Bay, um seinem Weg Einhalt zu gebieten. Der spritzte brodelnde Säure, und ein Arm Al'Achamis ward zerfressen. Dem zum Trotz warf Al'Achami den Staub von Gil'waqar, den er in Mühe bereitet hatte, und Akhor Bay verging. Und so ward Azizel befreit aus dem Dhar'Adamantia und kam nach Jal'Fassar.«

—aus dem tulamidischen Märchenzyklus von Azizel el'Dash, *Alter unbekannt*



Die Ursprünge der tulamidischen Alchimie reichen bis in die Zeit der ersten Auseinandersetzungen mit den Echsen zurück. Bereits die großen Anführer *Raschut al'Scheik* und *Basrabun* setzten sie der Legende nach im Kampf gegen die Kaltblütigen ein. Als Begründer der Alchimie gilt im Land der Ersten Sonne allerdings vor allem der sagenumwobene *Al'Achami*, dem unter anderem die Erfindung des Ofens *Athanor* (tul.: *at'tannur*) und die Entzündung des ersten *Salamanderfeuers* (das heißt die erstmalige Bindung eines Elementarwesens in einen Ofen) zugeschrieben wird.

Die sich auf ihn zurückführende (und laut einigen Märchen von ihm gegründete) *Al-Achami-Akademie* in Fasar bewahrt noch heute zahlreiche andernorts vergessene Rezepturen für Willenstrünke und beeinflussende Elixiere auf. Als Zentren der tulamidischen Alchimie dürfen vor allem die *Drachenei-Akademie* in Khunchom und die *Werkstätten des Roten Salamanders* in Fasar gelten. Während man sich in Khunchom dabei vor allem der *Höheren Alchimie* (der Erschaffung von Elixieren und Artefakten mit Einsatz von Zauberei) widmet, wird in Fasar die *Niedere Alchimie* (die ohne zusätzliche Zauberei auskommt) betrieben.

Neben Khunchom und Fasar besitzen auch die meisten anderen tulamidischen Städte eine alchimistische Tradition. Die *Pentagramm-Akademie* in Rashdul hat seit der Machtübernahme Sultan Hasrabals den Begriff der *Elementaren Alchimie* geprägt – deren Auswirkungen bislang noch unbekannt sind. In Baburin und Anchopal widmet man sich vor allem der *Spagyrik* (der Herstellung heilkräftiger Tinkturen). Die *Venenik* und *Narkotik* (das heißt die Erschaffung giftiger beziehungsweise berauschender alchimistischer Substanzen) dagegen hat den Fasarn den Ruf von Giftmischern eingebracht. Die *Schule der Schmerzen* in Elburum praktizierte zwischenzeitlich die verrufene *Todesalchimie*. In Zorgan entstand um 690 BF das Buch *Macht der Elemente*, das erstmals eine Vielzahl von Rezepturen zusammenfasste.

Der Handel mit allen erdenklichen alchimistischen Mittelchen gehört im Tulamidenland ebenso zum typischen Basarbild wie andernorts Lebensmittelstände auf dem örtlichen Markt. Der Wehrheimer Index oder ähnliche Verbotslisten, die in mittelländischen Regionen vor allem die Verbreitung von Giften (aber auch Rauschkräutern) einschränken sollen, sind im Land der Ersten Sonne weitgehend unbekannt.

PHILOSOPHIE

Eine große Leidenschaft der Tulamiden ist die Philosophie. Stunden und Tage, manchmal auch ein ganzes Leben können sie damit verbringen, über die unterschiedlichsten Dinge nachzusinnen oder sich mit Anderen über ihre Gedanken auseinanderzusetzen. Das philosophische Streitgespräch bei Brettspiel, Wein und Rauschkraut gehört zum Ritual jedes größeren, abgeschlossenen Handels; selbst die am härtesten arbeitenden Armen finden abends die Zeit, sich mit Anverwandten oder Bekannten auszutauschen.

Als Zentrum der Philosophie im Land der Ersten Sonne gilt die Stadt Fasar. Die bekannten '*Propheten von Fasar*' sind dabei zumeist Bettelprediger, die sich gänzlich der Philosophie verschrieben haben und hoffen, mit ihren Gedanken einen Teil der Bevölkerung oder gar einen der Erhabenen der Stadt für sich zu gewinnen. Der berühmteste tulamidische Philosoph der Vergangenheit war *Rashman Ali*, der um 300 v.BF das bis heute bedeutende Werk *Die Sieben Wahrheiten des menschlichen Geistes* verfasste.

MEDIZIN

Als anerkannte Wissenschaft gilt den Tulamiden auch die Heilkunde, die in den nördlicheren Gebieten Aventuriens oft nur als notwendiges Handwerk betrachtet wird. Im Land der Ersten Sonne ist die Zahl ausgebildeter Ärzte dagegen höher als in den meisten anderen Regionen des Kontinents. Insbesondere im Umfeld arkaner und klerikaler Heiler – die Wunden binnen weniger Augenblicke schließen, Gifte und Krankheiten in kurzer Zeit kurieren können – haben sich auch viele profane Gelehrte der Medizin niedergelassen. Zorgan und Anchopal als wichtige

ERFINDUNGEN

Einige wissenschaftliche Erfindungen – wie der *Athanor* oder das *Astrolabium* – wurden bereits genannt, auf andere – wie die Schiffstypen der Tulamiden (siehe Seite 61 - Kultur der Tulamiden, Schiffbau) – wird in den folgenden Kapiteln eingegangen. Im Folgenden widmen wir uns den Errungenschaften des Landes der Ersten Sonne, die sich als Luxuswaren über den ganzen Kontinent verteilt haben.

Obwohl es heute eine Domäne des alfanischen Imperiums ist, war die **Seidenspinnerei** ursprünglich eine tulamidische Erfindung. Die Seidenspinne, deren feiner Kokon zur Seidengewinnung mühsam abgehaspelt werden muss, wurde bereits im alten Emirat Mirham domestiziert, und auch die ersten Seidenkonvois und -karawanen führten keineswegs (wie heute) nach Mengbilla, sondern entlang der Perlenmeerküste nach Elem und Khunchom. Durchwirkt man die Seide mit feinen Gold- und Silberfäden, erhält man **Damast**, der außer im Land der Ersten Sonne heute auch im Lieblichen Feld und in Al'Anfa hergestellt wird, dort aber **Brokat** heißt. Die Tulamiden verwenden darüber hinaus auch Mondsilber-, Mindorium- oder Arkaniumfäden, denen eine besondere magische Wirkung nachgesagt wird.

Als Abfallprodukte der Suche nach Gefäßen, die auch den ätzendsten alchimistischen Substanzen widerstehen können, sind das **Glas** und das **Porzellan** entstanden. Ihre wichtigsten Rohstoffe – beim Glas Eternenkalk und Khômsand, beim Porzellan die weiße Tonerde des Szintotals – sind vor allem im Gebiet des Kalifats zu finden, weswegen sie oft gar nicht mehr als tulamidische Waren angesehen werden. Das Zentrum der Porzellanherstellung ist heute Unau. Glaswaren stammen aus dem Mhanadital, aus Al'Anfa und vor allem aus dem Horasreich.

Kultstätten des Peraine-Glaubens sowie Baburin, Khunchom und die Ärzteschule in Rashdul (siehe S. 83, Völkerschaften) sind die Zentren der tulamidischen Heilkunde.

Die *Anconiten* (ein magischer Heilerorden) in Baburin und die *Therbüniten* (Heilerorden des Peraine-Kults) in Nasir Malkid gehören zu den bekanntesten Heilkundigen Aventuriens – obwohl gerade letztere neben Geweihten und gelernten Medici auch viele unterschiedlich erfahrene Laien in ihren Reihen haben. Die Behandlung durch ausgebildete Ärzte ist auch im Tulamidenland zumeist noch ein Privileg der Reichen und Mächtigen.

Als einschneidendstes Ereignis der tulamidischen Medizin muss der Ausbruch der Namenlosen Pocken in Zorgan vor rund hundert Jahren (923 BF) gelten, der damals die halbe Stadt entvölkerte und zugleich den Begriff der *Zorgan-Pocken* schuf. Solch verheerende Seuchen treten im Land der Ersten Sonne aber verhältnismäßig selten auf, was wohl vor allem dem hohen Stand der Hygiene zu verdanken ist.

»Eine wahrlich' Wonne sind mir die Badehäuser des Tulamidenlands. In jeder größeren Stadt findest du sie, und überall machen die Menschen von ihrem entspannenden Vergnügen reichlich Gebrauch. Doch ist es nicht die Entspannung, die mir die größte Freude bereitet, sondern die Gewissheit, dass die Besucher diese Gebäude höchst gereinigt wieder verlassen. Welche Krankheit aber wagt es, einen solch sauberen Menschen zu befallen?«
—aus den Aufzeichnungen der reisenden Medica Selinde Durenald, neuzeitlich

ANDERE WISSENSCHAFTEN

Von überregionaler wissenschaftlicher Bedeutung sind auch die *Kapitänschule* und *Flottenmeisterei* zu Khunchom, die die in der aventurischen *Kartographie* größte Sammlung alter Karten der Küsten des Ostkontinents Riesland beherbergen, und die *Schreiberschule* zu Zorgan, die zu den wichtigsten Institutionen der *Sprach- und Schriftkunde* zählt.



Im Bereich der *Mechanik und Ingenieurkunst* sind einige Kenntnisse nach dem Fall des Diamantenen Sultanats wohl in Vergessenheit geraten, manche anderen verstauben in Privatbibliotheken – als Wissenschaft ist dies heute allerdings eine Domäne der Zwerge und des Horasreichs. Die Blütezeit der tulamidischen *Botanik* und *Zoologie* liegt ebenfalls bereits einige

Jahrhunderte zurück. In den exotischen Gärten der letzten Diamantenen Sultane sollen sich sogar Pflanzen und Tiere vom Südkontinent Uthuria und aus dem Riesland befunden haben. Als Krönung dieser beiden Wissenschaften gilt manchen Tulamiden die (magische) *Chimärologie*, die die beliebige Verschmelzung jeglicher Lebewesen ermöglichen soll.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Das Handeln und Feilschen scheint den Tulamiden im Blut zu liegen. Der gewitzte Basarhändler, der einem mit seiner Beredsamkeit die unverschämtesten Preise abverlangen kann, ist aventurienweit zu einem bekannten 'Gesicht' des Landes der Ersten Sonne geworden. Die Handelsbeziehungen der Tulamiden erstrecken sich heute beinahe über den ganzen Kontinent, auch wenn die Verbindungen zu den unmittelbar benachbarten Ländern meist die stärksten sind. Die Hafenstädte Khunchom und Zorgan zählen zu den wichtigsten aventurischen Handelszentren, ebenso das im Binnenland gelegene Fasar, das vor allem über Karawanenrouten durch oder am Rande der Khôm-Wüste mit Punin in Almada und den großen Städten des Lieblichen Feldes verbunden ist. Viele Waren können im Tulamidenland selbst hergestellt werden – sowohl die Rohstoffe als auch die wirtschaftlichen (handwerklichen) Kenntnisse stehen meist in zumindest einer der Regionen des Landes zur Verfügung. Eingeführt werden vor allem die nicht, nicht ausreichend oder in nicht genügender Qualität vorhandenen Güter wie Unauer Salz, maraskanischer Stahl, alafanische Seide, Garether Samt, bornländisches Bauholz, weißer Eternen-Marmor, Gewürze und Rauschkräuter sowie Mammuton aus dem hohen Norden oder tiefen Süden – aber auch aus Barbarenvölkern stammende Sklaven. Die bekanntesten (Fern-)Händler des Landes der Ersten Sonne sind wohl die Familie Dhachmani aus Khunchom und die Organisation der *Mada Basari* aus Aranien (siehe auch S.126).

WÄHRUNGEN

»Sechs Sameachi oder vier Marawedi gebt Ihr mir dafür, Fremden. ... Nein, keine Dukaten. ... Warum nicht? Weil ich nur mit den Novadis in Al'Tamur Handel treibe, und die nehmen Eure Münzen nicht. ... Nein, auch keine Selemir Kupferschillinge. ... Wenn Ihr keine passenden Münzen habt, wendet Euch zunächst an Daraman, den Geldwechsler, der kann Euch wohl weiterhelfen.«

—gehört in Sameach am Ongalo

Eine zentrale Rolle kommt im Handel der Geldwirtschaft zu, die die Tulamiden schon seit Jahrtausenden kennen. Von den zahlreichen kleineren und größeren Stadtstaaten nehmen dabei viele für sich das Recht in Anspruch, eigene Münzen zu prägen, so dass man etwa am Mhanadi in jeder Ortschaft neuen Währungen begegnen kann. Oft werden diese lokalen Münzen (die häufig auch von mangelhafter Qualität oder ungenügendem Edelmetallgehalt sind) schon im nächsten Dorf nicht mehr akzeptiert. Eine Ausnahme bildet hier nur der goldene *Piaster* Sultan Hasrabals im Wert von 5 Dukaten, der sich neuerdings von Rashdul aus verbreitet. Vielerorts kursieren auch ältere Geldstücke, die gar nicht mehr geprägt werden und meist nur noch einen Bruchteil des ursprünglichen Wertes besitzen.

Im Fernhandel und unter Reisenden haben sich deshalb vor allem die Währungen des Mittelreichs (Dukaten, Silbertaler, Heller und Kreuzer) und des Kalifats (Marawedi, Zechine und Muwlat) durchgesetzt. In den großen Hafenstädten finden sich gelegentlich auch bornländische Münzen (Batzen, Groschen und Deut). Die aranischen Münzen (Dinar, Schekel, Hallah und Kurush) besitzen den gleichen Wert wie die mittelreichische Währung. Reiner Tauschhandel wird nur noch in den hinterwälderischsten Regionen Thalusiens und Mhanadistans praktiziert. Zu den Besonderheiten der Region zählen die *Alastren*, 10 Unzen schwere 'Magiermünzen' Khunchoms aus Arkanium im Wert von 500 Dukaten und die grünlich schimmernden *Glasmünzen* aus der Zeit der Magiermögule, die heutzutage von großem Sammlerwert sind.

DIE KUNST DES FEILSCHENS

»Bedenket, dass es für den echten Tulamiden Ehrenpflicht ist, über Preise zu feilschen. Wo manch ein zivilisierter Nordländer schon nur noch mit Festpreisen handelt, ist der Tulamid' beleidigt, wenn man ihm nicht Gelegenheit gibt, seine blumige Beredsamkeit zu zeigen.

„Oh, ihr Brüder der Hartherzigkeit!“, heißt es dann, und: „So muss ich denn Zulhamin, mein geliebtes drittes Weib, dem Hungertode preisgeben!“ Ebenso sollte der kluge Reisende sprechen, und – glaubt mir – er wird einen guten Abschluss machen.«

—aus Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kauffmann, *Festum*, 997 BF

Das Feilschen gehört im Land der Ersten Sonne zu jedem Geschäft dazu, denn vor allem beim Handel ist der Tulamide stets auf seinen eigenen Vorteil bedacht. Was mühevoll selbst erschaffen oder anderswo teuer bezahlt wurde, soll natürlich nicht unter Wert weiterverkauft werden, so dass von vorneherein etwas auf den Preis aufgeschlagen wird. Als Käufer möchte man dagegen nicht zu viel bezahlen und versucht diesen Aufschlag (sowie nach Möglichkeit etwas mehr) herunterzuhandeln. Da der tatsächliche Preis meist vom Wortwitz der Beteiligten abhängt, sehen viele Tulamiden in seiner Bestimmung eine Entscheidung, die letztlich Phex überlassen wird. Wer überhaupt nicht feilscht, gilt entweder als dumm (denn er akzeptiert unverschämte Preise), als unhöflich (denn er missachtet den Wert der Ware oder hält sein Gegenüber selbst für minderwertig) oder gar als lästerlich (weil er Phex um seine Entscheidung betrügt).

LANDWIRTSCHAFT

Die Landwirtschaft wird im Land der Ersten Sonne seit über drei Jahrtausenden betrieben, und bis heute verdienen sich die meisten Tulamiden mit ihr ihren Lebensunterhalt. Ein Großteil der produzierten Güter bleibt dabei im eigenen Land, um vor allem die großen Städte Khunchom, Rashdul, Fasar, Zorgan und Baburin zu versorgen. Das besonders fruchtbare Aranien kann es sich leisten, einen großen Teil seiner Weizenernte auch in den hohen Norden (Festum) oder tiefen Süden (Al'Anfa) auszuführen. Der Export in die schwarze Perle des Südens ist jüngst aufgrund politischer Verstimmungen zurückgegangen (Al'Anfa handelte angeblich mit Oron, was der Stadt einen Boykott seitens Araniens einbrachte) – Al'Anfa kauft seither in Khunchom und Thalusa auch Reis ein, den die Einheimischen teilweise durch aranischen Weizen ersetzen.

Ansonsten werden vor allem teurere oder anderswo schlicht exotische Erzeugnisse der tulamidischen Landwirtschaft exportiert: Arangen und andere Perinäpfel, Tomaten, Weine von den Osthängen des Raschtulswalls, verschiedenste Teesorten, Pfauen- und Straußenfleisch sind nur einige Beispiele. Auffällig ist die hohe Bedeutung, die auch die Viehzucht neben dem Getreide-, Obst- und Gemüseanbau besitzt. Vor allem Rinderherden und Pferdezüchten gelten vielerorts als ein großes Zeichen von Reichtum und Wohlstand.

Ein ausführlicher Überblick über die Landwirtschaft im Land der Ersten Sonne findet sich ab Seite 9 im vorliegenden Band.

BERGBAU

In den Gebirgen, die innerhalb oder am Rande des Tulamidenlands liegen, wird je nach Region mehr oder weniger lohnender Bergbau betrieben. Meist handelt es sich dabei um vereinzelte Fundstätten, in denen meist weniger wertvolle Metalle bis hin zum Kupfer oder Halbedelsteine zu Tage gefördert werden. Überregional bedeutend sind nur



zwei Fundgebiete. In den Awalakim oder Khunchomer Bergen wird vor allem Eisenerz abgebaut. Obwohl manche der Minen bereits seit vielen Jahrhunderten bestehen, scheinen diese Fundstätten noch immer recht ergiebig zu sein. Die Qualität des Eisenerzes aus den Khunchomer Bergen ist allerdings eher mittelmäßig, weswegen für besondere Waffen auch lieber der hochwertigere maraskanische Stahl eingeführt wird. Als solide Massenware wird das eigentliche Khunchomer Eisen im gesamten Tulamidenland gehandelt und vor allem ins Kalifat sowie nach Al'Anfa exportiert.

Im Raschtulswall, vor allem im Umland der Stadt Fasar sowie den westlichsten Gebieten von Palmyramis, liegen die wahrscheinlich ergiebigsten Edelsteinminen des Kontinents. Vor allem die teuren Diamanten, doch auch Rubine, Smaragde, Saphire und manche Halbedelsteine machen diesen Juwelenreichtum aus. Für viele der Steine kennen die Tulamiden eigene Namen, die sich neben oder statt der mittelländischen Bezeichnungen gehalten haben: Diamanten werden Adamanten genannt, Rubine als Almadine bezeichnet; Smaragde sind als Emeralden und Saphire als Korunde bekannt. Die wichtigsten Fundstätten befinden sich im so genannten Tal der Juwelen um den Berg Djer Anghravash, in dem sich jüngst die aus den Beilunker Bergen im Norden geflohenen Brillantzwerg niedergelassen haben. Deren neues Königreich Angralosch ist nach dem Bekanntwerden des dortigen Juwelenreichtums auch zu einem Ziel für viele zweifelhafte Gestalten des Tulamidenlands geworden.

HANDWERK

Die großen Städte sind die Zentren des tulamidischen Handwerks, das in vielen Bereichen auf eine weitaus ältere Tradition zurückblicken kann als anderswo in Aventurien. Dennoch ist das klassische Zunftwesen, wie es vor allem in den Mittelländern verbreitet ist, bei den Tulamiden nahezu unbekannt – auch wenn das Ansehen eines Handwerkers ähnlich wie bei Gelehrten und Magiern oft vom eigenen Lehrmeister abhängt. Zwischen erfolgreichen Handwerkern, Gelehrten, Magiern und Künstlern lässt sich meist ohnehin nur schwer unterscheiden, da sich ihre Interessen oft überschneiden und sie alle mit demselben phexgefalligen Sinn für die wirtschaftliche Praxis ausgestattet zu sein scheinen.

Die weitaus meisten tulamidischen Handwerker sind (wie ihre mittelländischen Entsprechungen) Schmiede, Zimmerleute, Töpfer, Schneider, Sattler, Bäcker und Fleischer; bemerkenswert sind vor allem die 'Edelhandwerker' des Tulamidenlands.

WAFFENSCHMIEDE

Vor allem Khunchom ist für seine Schmiedewaren und insbesondere seine exzellenten Waffen bekannt. Ein großer Teil der Khunchomer Waffenschmiede sind Exilmaraskaner, die neben den klassischen tulamidischen Säbeln auch die scharfen Klingen ihrer Heimat fertigen. Die Verwendung von Tuzakstahl ist dabei üblich. Als berühmteste Waffenschmiedin des Landes der Ersten Sonne muss Meisterin Yaïra al'Azzim in Khunchom gelten. Ein Überblick über die Waffen der Tulamiden findet sich auf Seite 59.

JUWELIERE

Die Edelsteinbearbeitung geht bei den Tulamiden auf die Zeit des Diamantenen Sultanats (womöglich aber auch noch weiter) zurück. Die

tulamidischen Juweliere beherrschen vor allem die Kunst, das natürliche Feuer der Steine durch geschickten Schliff zu unterstützen, so dass diese im Sonnenschein im Lichte aller Farben funkeln. Die Vorliebe der Tulamiden für die Mathematik führte zur Entwicklung exakter geometrischer Regeln für die Form der Juwelen: Neben Prismen und Brillanten finden sich auch viele Edelsteine, die von vier, sechs, acht, zwölf oder zwanzig gleichen Seiten begrenzt werden. Immer wieder aufkommende Gerüchte über Steine mit einer ungeraden Anzahl an Seiten sind dagegen wohl dem Bereich der Märchen zuzuschreiben. Neben diesen sorgsam geometrisch geschliffenen Edelsteinen findet man auch Juwelen aus uraltester Zeit, die einfach als Kugeln oder Tropfen geformt und poliert wurden.

Die meisten Edelsteine werden natürlich zu klassischem Schmuck verarbeitet; daneben finden sie aber auch in der Artefaktmagie und bei der Herstellung der teuersten tulamidischen Brettspiele Verwendung. Die Fürsten des alten Diamantenen Sultanats sollen mit adamantenen Würfeln gespielt und diese sogar freigiebig verschenkt haben.

TEPPICHKÜPPER UND DAMASTWEBER

Eines der bekanntesten Handelsgüter des Landes der Ersten Sonne sind die Teppiche der Tulamiden. Die hochwertigen, meist blau-goldenen Prachtstücke lassen sich längst auch in vielen mittelländischen Palästen finden, da sie geradezu zu einem Sinnbild von Reichtum und Wohlstand geworden sind. Vor allem die so genannten 'Tulamiden-Teppiche' aus Fasar sind berühmt, aber fast jede Siedlung oder Landschaft hat ihre eigenen typischen Symbole und Ornamente, die von Hand in den Teppich geknüpft diesen zu einem einzigartigen Kunstwerk machen. Das Blau der Kamel- oder seltener Kamahwolle wird mit echtem Hesindigo von den Waldinseln erzeugt, das verbreitete Gelb dagegen aus einer Lotosart gewonnen.

Teurer noch als die tulamidischen Teppiche ist der Damast, ein mit Metallfäden durchwirkter Seidenstoff, der vor allem für die Gewänder der Reichen und Mächtigen Verwendung findet. Als Handelsware hat er sich aber der Konkurrenz des alananischen und liebfeldischen Brokats zu erwehren und ist deshalb vor allem im Land der Ersten Sonne selbst verbreitet.

Sowohl den Teppichen (vor allem den berühmten Fliegenden Teppichen natürlich) als auch dem Damaststoff (insbesondere, wenn er mit Mindorium- oder Arkaniumfäden durchwirkt ist) wird eine starke magische Affinität nachgesagt.

GLASBLÄSER, PORZELLANMACHER UND EMAILBRENNER

Die Kunst der Alchimie hat die Tulamiden einige Materialien erfinden lassen, die über die verbreitete Töpfer- und Keramikware hinausgehen. Gläserne Phiolen und Kelche sowie Porzellangeschirr und -vasen finden sich auf beinahe jedem größeren Basar und dürfen in keinem wohlhabenden Haushalt fehlen. Die tulamidischen Produkte zählen nicht unbedingt zu den hochwertigsten, so dass vor allem das Unauer Porzellan als Statussymbol auch am Mhanadi beliebt ist. Anders sieht dies bei der vorwiegend aranischen Emaille aus, die auf Glas- oder Metallgefäße gebrannt und häufig kunstvoll bemalt wird. Sie wird vor allem entlang der Perlenmeerküste bis ins Bornland und nach Al'Anfa im Süden gehandelt, während sich an der aventurischen Westküste eher die gleichwertige Garethher Emaille findet.

ARCHITEKTUR UND SIEDLUNGSWEISE

»Verspielt und chaotisch – ja, so wollen mir die Städte der Tulamiden erscheinen. Verspielt sind ihre schlanken Zwiebeltürme, ihre Sumus Griff trotztenden Kuppeln, ihre Balustraden und Arkaden und vor allem der Zierrat, der keinem repräsentativen Gebäude fehlen darf. Chaotisch aber sind die Straßen, oft viel zu eng und zudem Orte des Handels, so dass an ein Durchkommen

kaum zu denken ist. Und chaotisch sind auch die Häuser, vielfach über- und ineinander gebaut, dass es einem bisweilen schwer fällt, die verwinkelten Straßen überhaupt noch zu finden.«

—gehört von einem mittelländischen Reisenden, neuzeitlich



Fremden im Land der Ersten Sonne fällt als Erstes die Architektur der Tulamiden auf, die sich von der der Mittelländer deutlich unterscheidet. Im Allgemeinen wird sie sowohl vom Streben nach Nützlichkeit wie auch Ästhetik bestimmt und versteht beides durchaus zu vereinen. Selbst solche scheinbar nur der Zierde wegen vorhandenen Teile eines Gebäudes (wie die bekannten schlanken Erker und kleinen Türmchen der Tulamiden) haben oft einen eigenen Nutzen. In den Türmen und Erkern verbirgt sich meist ein *Malqaf*, ein kaminähnlicher Windfang mit Wassergefäß, der zum Kühlen der darunter gelegenen Räumlichkeiten dient.

Vor der Hitze (vor allem der Mittagsstunden) versuchen sich die Tulamiden an schattige Plätze zurückzuziehen. Größere Gebäude haben meist einen rechteckigen Grundriss, bei dem sich die einzelnen Räume um einen zentralen Innenhof und einen umlaufenden Arkadengang gruppieren. Vom Innenhof, in dem sich oft ein Brunnen befindet (und zuweilen auch schattige Obstbäume Platz finden), gelangt man durch einen schmalen, überdachten Gang zur Straße. Nach außen präsentieren sich die Häuser meist wehrhaft; die kleinen Fenster zur Gasse hin ähneln nicht selten Schießscharten. Neben dem Innenhof besitzen manche Anwesen auch innerhalb der Städte ummauerte Gemüse- oder Dachgärten. Die kleineren Häuser der einfachen Bauern und Handwerker sind schlichte, quaderförmige Bauten mit Flachdach, schmalen Fensteröffnungen und davor hängenden Matten aus Palmbast, die Hitze und Ungeziefer draußen halten. In den Städten hat der Platzmangel zu einer labyrinthischen und übereinander geschachtelten Bauweise geführt, bei der aus den Straßen verwinkelte Gassen entstanden sind und manche Zugangswege über die Dächer und Balustraden anderer Häuser führen. Typisch für das Erscheinungsbild vieler tulamidischer Städte ist die Abgrenzung zwischen ärmerer, verwinkelter Unterstadt und prachtvoller, wohlhabender Oberstadt. Letztere weist meist nur wenige, allerdings großflächige Paläste örtlicher Potentaten und Magnaten auf und wird durch eine Mauer und ein bewachtes Tor von der übrigen Stadt abgeschottet. In den größeren Städten finden sich zuweilen weitere durch Mauern voneinander getrennte Stadtviertel, die oft von einer aufgrund ihrer Herkunft oder Religion relativ geschlossenen Einwohnergruppe bewohnt werden. Zumeist besitzen auch diese nur einen einzigen Zugang, so dass viele Straßen als Sackgassen enden.

Bei den **Dörfern** der Tulamiden verhält es sich üblicherweise ähnlich. Selten liegen sie direkt an einer Durchgangsstraße, sondern meist am Ende eines abzweigenden Stichwegs. Um den zentralen Dorfplatz, auf dem sich der Brunnen und ein Schrein der lokalen Gottheit befinden, versammeln sich dann die einzelnen, ummauerten Gehöfte. Deren Eingänge liegen selten direkt am Dorfplatz, sondern meist am Ende kleinerer, kurzer Gassen, die sich im Streitfall leicht verteidigen lassen. Dem Dorfeingang liegt an der Landstraße häufig eine **Karawanserei** gegenüber, in der Reisende und Fernhändler Unterkunft finden. Diese großen Herbergen des Tulamidenlandes sind oft um einen weiten Innenhof mit eigenem Brunnen oder Zisterne errichtet und können neben den Menschen auch eine Vielzahl an Maultieren und Kamelen (die üblichen Lasttieren der Karawanen) aufnehmen. Karawansereien, die abseits größerer Siedlungen liegen, stellen zuweilen den wichtigsten Marktplatz des Umlands dar und bieten zusätzlich Handwerkern – wie Grobschmieden und Sattlern – Raum. In den Städten sind die Karawansereien dagegen vornehmlich ein Treffpunkt der Fern- und Großhändler. Das eigentliche Marktgeschehen der Städte findet auf dem

Basar statt, einem eigenen ummauerten und meist zentral gelegenen Stadtviertel, das allein aus Ladenzeilen und vereinzelt Werkstätten besteht und nicht bewohnt wird. Nachts ist der Basar üblicherweise geschlossen, tagsüber außer an Feiertagen aber geöffnet. Die Geschäfte im Inneren sind oft nach Gewerben oder Käuferschichten sortiert, wobei sich die vornehmsten Händler dann in Törnähe und die verrufenen ganz am Ende des Basars befinden. Überwacht wird das Marktgeschehen von einem 'Basarvogt', der im Auftrag des Stadtherren mit einer eigenen Wachtruppe für Ordnung sorgt. Gehandelt wird auf dem Basar mit allem, was das Tulamidenland an Waren zu bieten hat – von Tuchen und Teppichen über Gewürze, Süßigkeiten und Lebensmittel bis hin zu Eisenwaren, Schmuck und Edelsteinen.

Weitere auffällige städtische Gebäude sind die **Tempel**, die sich im Land der Ersten Sonne oft recht ähnlich sehen und meist durch krönende Kuppeldächer sowie schlanke Zwiebeltürme an den Ecken gekennzeichnet sind. Auch die tulamidischen **Badehäuser** oder *Hamamim* (Ez. *Hamman*) sind typisch, allerdings vor allem in Aranien weit verbreitet. Weniger auffällig, aber dennoch bedeutsam sind die teils natürlichen, teils künstlichen **Bewässerungs- und Kanalisationsanlagen** oder *Feggagir* (Ez. *Foggara*), die sich unterhalb der Städte weit verzweigt erstrecken und manche geheimen Zugänge selbst zu den Oberstädten aufweisen.

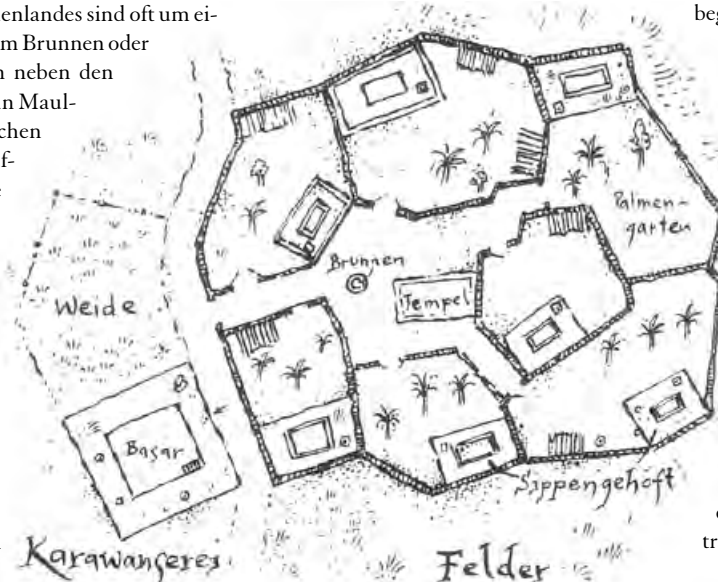
»In sechs Tagen und fünf Nächten ward er errichtet, vom Djinn Gulfashar und der Djinni Dorayshija, befohlen durch die Großmeister Gulussa al'Jasirim und Zadûrbal ibn Tabbuleh, eronnen vom Emir Maharbil höchstselbst – der Palast von Deramkar. Zwölf goldene Kuppeln krönten seine pflanzengrünen Dächer und sechsmal sechs Türme überragten noch diese.

Doch wie trügerisch war diese Pracht? Sie ließ den Emir glauben, es könnte keine größere Macht als seine geben – und jene übersehen, die es dennoch war: Mhanadi, den Altehrwürdigen. Weniger als einen Tag und eine Nacht benötigte dieser, den Palast in seinen Fluten untergehen zu lassen.«

—aus dem balashidischen Märchen Der Emir von Deramkar

Umgeben von weitläufigen Gartenanlagen, findet sich der **Palast** eines Potentaten im Tulamidenland entweder als einer von wenigen in der Oberstadt oder (seltener) als eigener Bezirk vor den Stadtmauern. Die prächtigen Residenzen sind geradezu zu einem Synonym für die beiden bekanntesten Bauelemente des Landes der Ersten Sonne geworden. Die prunkvolle Kuppel und der schlanke Zwiebelturm haben unter den Almadaner Kaisern als **Eslamidischer Stil** auch im Mittelreich Verbreitung gefunden. Beim Kuppelbau versuchen sich die tulamidischen Baumeister bis heute durch immer gewagtere, freitragende Variationen gegenseitig zu übertreffen. Die Zwiebeltürme der Paläste sind – wenn es sich nicht auch um *Malqafim* handelt – häufig reine Zierde und

entweder hohl oder gänzlich massiv und nicht begehbar. Gerade den Palästen des Tulamidenlands wird gerne nachgesagt, sie seien von Dschinnenhand errichtet worden – was bei den gewaltigsten Kuppeln und höchsten Türmen auch durchaus der Fall sein kann. Als Baumaterialien finden im Land der Ersten Sonne vor allem weiße Lehmziegel und heller Sandstein Verwendung; bei Prunkbauten auch eingeführter weißer Eternenmarmor. Bei der Einrichtung letzterer bedient man sich sowohl des grünen und grauen Marmors aus dem Raschtulswall wie auch (selten) maraskanischen Alabasters (der wie alles von der Insel eigentlich tabu und zudem nicht für tragende Konstruktionen geeignet ist).





Daneben werden natürlich auch Glas, Schmuckmetalle und zuweilen sogar Edelsteine verarbeitet. Holz spielt in der tulamidischen Architektur eine eher unbedeutende Rolle.

WOHNKULTUR

»Die Unzivilisierten bewohnen die Häuser des Schmutzes und die Herbergen des Unrats. Ihre Tische sind hoch genug, dass ihre Hunde darunter stehen können; dorthin werfen sie beim Essen die Knochen oder was ihnen nicht schmeckt. Aus diesem Grund legen sie die Teppiche nicht auf den Boden, sondern hängen sie an die Wand. Wenn die Wilden des Nordens und die Barbaren der Mittellande eintreten in ihre Häuser, dann legen sie nicht die Schuhe ab; so tragen sie Stallmist und Straßendreck hinein. Da sie die Schuhe nur selten ausziehen, waschen sie sich die Füße nicht. Die Hände waschen sie sich ebenso wenig, weswegen sie Löffel benutzen müssen, um zu essen.

Die Ekelhaftigkeit ihrer Sitten ist den Wilden halb bewusst; darum bauen sie hohe Stühle, auf denen sie beim Essen sitzen, weit entfernt von Abfall und Feuchtigkeit des Fußbodens.

—Ruban ibn Dhachmani, Kaufmann aus Khunchom, Anweisungen für seine Söhne

»Der Tulamid' ist, bei aller Gewitztheit, doch mehr ein Wilder als ein Mensch. Da meint man, die Erfindung des Löffels, der Gabel wohl gar, sei zu ihm vorgedrungen. Aber nein! Gleich seinem Verwandten aus den Bergen, dem Ferkinacken, langt der Tulamid' mit den Fingern in die Schüsseln und stopft sich das Futter mit selbigen ins Maul. Wie alle Wilden läuft er gern barfuß; besonders in den eigenen vier Wänden. Da hockt der Tulamid' auf flachen Kissen, als hätt' man keine Möbel erfunden, lässt sich von seiner Frau die Füße waschen und hernach auch das Essen reichen. Mit einem Wort: ekelhaft.

—Boisupajew von Sjepengurken, Von den Sechs Völkern, Festum, 895 BF

TAGESABLAUF

Der Tagesablauf wird im Land der Ersten Sonne maßgeblich vom Klima, namentlich den heißen Mittagsstunden, bestimmt. Vor allem auf dem Lande haben sich die Menschen diesen Umständen angepasst, indem sie früh aufstehen, eine Mittagsruhe einlegen und spät ins Bett gehen. In den Städten – „die nie schlafen“, wie der Tulamide sagt – hat sich das Leben dagegen teilweise sogar in die Nacht verlagert. Neben dem ohnehin lichtscheuen Gesindel bevorzugen auch manche Handwerker und Gelehrte die kühlen Nachtstunden zur Arbeit. Dennoch ist auch in den Städten die Tagaktivität vorherrschend.

Der Tag beginnt für die meisten Tulamiden kurz vor Sonnenaufgang mit einem rituellen Gebet. Im nahe gelegenen Tempel oder – häufiger – vor dem eigenen Hausschrein werden die Götter um Glück und Schaffenskraft für den anbrechenden Tag gebeten. Ursprünglich wohl aus Aranien stammend, hat sich vielerorts der Brauch durchgesetzt, sich vor dem Gebet (zumindest) symbolisch zu reinigen, oft einhergehend mit der morgendlichen Waschung und Rasur.

Nach der Waschung und dem Gebet folgt das Frühstück, das meist eher schlicht ausfällt: Ein Stück Brot, etwas Joghurt und Oliven oder Feigen sind üblich; bei Ärmern mag es nur das Brot, bei Reichen auch Eier und Sirupfrüchte geben. Dazu wird Tee getrunken, der auch die Müdigkeit vertreibt.

Danach bricht für die Tulamiden das eigentliche Tagwerk an. Die Bauern begeben sich auf ihren Acker, die Hirten mit dem Vieh auf die Weide, die Handwerker in ihre Werkstätten und die Händler auf den Basar. Gearbeitet wird bis zur Mittagsstunde.

Für die nächsten zwei bis drei Stunden kehrt dann allgemein Ruhe ein, denn nun bricht die heißeste Zeit des Tages an. Die Bauern und Hirten suchen sich Schatten spendende Bäume; die Handwerker und Händler ziehen sich in ihre Werkstätten und Läden zurück.

Den Göttern wird in einem Mittagsgebet für das bereits Erreichte gedankt

oder um mehr Erfolg für den Nachmittag gebeten. Das anschließende kurze Mittagmahl ist meist nicht wesentlich umfangreicher als das Frühstück: Für diejenigen, die nahe ihrer Wohnungen arbeiten, besteht es aus Brot und den zur Suppe verkochten Resten vom Vorabendmahl; auf die Felder werden Brot, Obst und eingelegte Zwiebeln oder Oliven mitgenommen. Viele verbringen die meiste Zeit einfach nur dösend oder träumend. Wer die Möglichkeit hat, raucht Wasserpfeife, erholt sich beim gemütlichen Brettspiel oder sucht ein nahe gelegenes Badehaus auf. Während der Mittagsruhe irgendetwas dringlich erledigt zu bekommen, kann

nach tulamidischer Meinung nur einem törichten Fremden einfallen.

Spätestens zur dritten Stunde nach Mittag setzt die Arbeit wieder ein und wird bis zum Sonnenuntergang fortgesetzt. Am Abend füllen sich dann auch die Tempel, in denen die Gläubigen für das gelungene Tagwerk danken oder beten, am nächsten Tage mehr Geschick zu haben.

Etwa eine Stunde nach Sonnenuntergang schließt sich das Abendmahl an, das stets die üppigste Mahlzeit des Tages ist. Eine Suppe aus Gemüse oder Grieß können sich auch die meisten Armen leisten, während das Essen bei allen Wohlhabenden aus Fleischbrühe besteht; dazu gibt es frisches Brot. Darauf folgen in der Regel weitere Gänge mit Gemüse, Fisch oder Fleisch. Die Anzahl der Gerichte hängt dabei nicht nur vom eigenen Wohlstand, sondern auch von eventuellen Gästen ab. Sind Besucher anwesend, werden gerade in reicheren Haushalten oft noch Fleischragouts, gebratenes Geflügel und Lammgerichte gereicht. Als Dessert werden frisches oder eingezuckertes Obst, Gebäck und Süßigkeiten verzehrt. Dazu reicht man meist Tee oder Wein. Nach dem Abendmahl lässt man den Tag langsam ausklingen: Die Jüngeren gehen sofort schlafen, die Älteren sitzen noch eine Weile beisammen,

tauschen untereinander Nachrichten aus, lauschen den Geschichten von Gästen und Verwandten oder finden sich nochmals zum Brettspiel





zusammen. Wer den Abend alleine verbringt – und das sind nach tulumidischem Verständnis vor allem die Armen –, verrichtet auch noch ein wenig Handwerksarbeit.

Eine Besonderheit zentralaranischer Städte ist die gesetzlich verordnete Nachtruhe: Nach Sonnenuntergang muss jeder Spaziergänger eine gut sichtbare Laterne mit sich führen, auf dass er selber sehen kann und gesehen wird. Wer von der Nachtwache ohne ein Licht angetroffen wird, macht sich der 'Heimlichtuerei' schuldig und ist damit schon fast des Straßenraubes oder Einbruchs überführt. Viele Nachtschwärmer führen deswegen eine nicht angezündete Lampe und einige Münzen mit, um die Nachtwache davon zu überzeugen, dass das Licht durch einen unglücklichen Unfall gerade erst erloschen ist ...

ESSEN UND TRINKEN

Die tulumidische Küche besticht vor allem durch ihren Reichtum an Zubereitungsvarianten und Gewürzen. Aus denselben Zutaten können oft viele Dutzend unterschiedliche Gerichte hergestellt werden. Das für fremde Reisende ohnehin schon exotische Erlebnis wird dabei noch dadurch verstärkt, dass sich zwischen den einzelnen Regionen zum Teil deutliche Unterschiede auftun können.

Grundlage fast jeder Mahlzeit ist natürlich das jeweilige *Getreide*. Im Balash, Yalaia und in Thalusion wird vor allem *Reis* angebaut und gegessen, entweder gekocht, in Palmöl gebraten oder als Reisbrot. Im trockeneren Mhanadistan und Palmyramis kennt man dagegen die *Hirse*, die ebenfalls gekocht oder zu Brot gebacken wird. Das Hauptnahrungsmittel der Barun-Ulah-Ebene, Niedergoriens und der Elburischen Halbinsel ist der *Weizen*, aus dem die Aranier meist das weiße Fladenbrot *Pidda* herstellen, das sowohl allein als auch mit den unterschiedlichsten Füllungen verzehrt wird. Ob es weich oder knusprig gebacken und mit Mohnsaat, Sesamkörnern, Kümmel, einer Mischung davon oder gar nicht bestreut wird, variiert von Gegend zu Gegend (und Sippe zu Sippe).

Gemüse wird vor allem geschmort, seltener gekocht verzehrt. Bohnen, Erbsen, Linsen und Gurken sind überall bekannt, Tomaten fast überall und Kürbisse vor allem in Aranien. Beliebter noch als das Gemüse ist das *Obst*. Ob frisch, im eigenen Sirup eingelegt, gedörrt oder geschmort, für jede ihrer zahlreichen Obstsorten kennen die Tulumiden einige Arten der Zubereitung. In Aranien kennt man Oliven, Äpfel, Trauben, Pflaumen, Pfirsiche und Aprikosen, im Süden Mandeln, überall aber Datteln, Feigen, Melonen, Arangen, Citronen und die vielen anderen 'Perainäpfel'. *Fleisch* bleibt meist denen vorbehalten, die es sich leisten können, und kommt bei den weniger Betuchten nur zu besonderen Anlässen auf den Tisch. In der Regel stammt es vom Schwein, Lamm oder Huhn und wird dann am Stück gebraten. Üblich ist die Verarbeitung zum reichlich gewürzten Fleischragout, das die Tulumiden *Pilaw* nennen. In Aranien wird das besonders teure Pfauenfleisch meist unter dem herausgeputzten Federkleid des Tieres oder einer reich verzierten Haube serviert. Aus der *Milch* der Ziegen, Schafe und Rinder wird Käse, Quark und Joghurt gemacht. Letzterer wird häufig mit Salz und Gemüsestücken oder Zucker und Mandelkernen vermischt. Um besonders zartes Fleisch zu bekommen, legt man dies oft für einen Tag in Ziegenmilch-Joghurt ein. *Fisch* wird nur entlang der Flüsse und der Küste gegessen, da er sehr schnell verdorbt und das Salzen oder Räuchern bei den Tulumiden wenig verbreitet ist. Als Delikatesse gelten gesottener Hummer, die fingerlangen Zorgangarnelen und Austern, wobei letztere eine Spezialität des Perlenmeeres sind.

Besonders Aranien ist für seine *Süßwaren* bekannt: Mandeln, Pistazien und Pinienkerne werden in großen Mengen gegessen; vermahlen und vermischt mit Zucker und Rosenwasser wird aus ihnen das teure *Marzipan*. Ersetzt man die Mandeln durch Sesamkörner und das Rosenwasser durch Zuckersirup, erhält man stattdessen das festere und billigere *Halva*. An *Gewürzen* verwendet die tulumidische Küche neben einheimischem Pfeffer, Paprika, Knoblauch, Zwiebeln und Gewürznelken auch eingeführten Zimt, Muskatnuss, Mir-Theniok und Kurkumer Safran – wenn

es sich der Haushalt leisten kann. An den Mengen sparen die Tulumiden keinesfalls, so dass viele Gerichte für den Fremden sehr gewöhnungsbedürftig sind.

»Bei einem Tulumiden zum Essen geladen zu sein, bedeutet vor allem eines: eine Vielzahl von Speisen aufgetischt zu bekommen. So mache man sich darauf gefasst, stets zumindest drei unterschiedliche Gänge – eine Suppe, ein Fleischragout und ein Dessert – zu verspeisen. Gerade die Wohlhabenden treiben diese Zahl noch höher – von den ein Dutzend oder mehr Speisen sollten dann jeweils nur einige Happen genommen werden, damit man nicht nach den ersten Gängen schon übersättigt ist. Die märchenhaften Gelage der Diamantenen Sultane sollen gar aus bis zu 300 Gängen bestanden und etliche Stunden ange dauert haben – so zumindest wurde es uns erzählt.«

—aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihnten Alessandrian Arivorer, 1007 BF

Bei den *Getränken* ist die Auswahl der Tulumiden fast ebenso groß. Wasser wird dabei kaum getrunken, da es meistens recht schlammig ist und Krankheiten verursacht. Stattdessen ist der *Tee*, der das Wasser beim Kochen reinigt und entgiftet, das bevorzugte Getränk der Tulumiden und wird mit Milch und viel Zucker getrunken oder mit Minze oder anderen Fruchtaromen wie Melonen, Pfirsichen, Nelken und Arangen vermischt. Eine kaum überschaubare Auswahl etlicher weiterer aromatisierter Tees bieten vor allem die im Tulumidenland vielerorts verbreiteten Teehäuser und Teegeschäfte an.

Ein beliebtes Erfrischungsgetränk ist *Scherbet*, ein mit (hoffentlich gekochtem) Wasser vermischter Fruchtsaft, das von Straßenhändlern (meist Kindern) aus großen Karaffen ausgeschenkt wird und möglichst kühl getrunken werden sollte. Als *Wein* kennen die Tulumiden vor allem den schweren Rotwein, der als *Raschtulswaller* aventurienweit bekannt ist, im Land der Ersten Sonne viele weitere Variationen aufweist und nicht nur an den Hängen des namensgebenden Gebirges wächst. Daneben wird auch der süße *Dattelwein* und der fast geschmacklose *Reiswein* getrunken, letzterer meist reichlich aufgezuckert und mit verschiedenen Duftölen parfümiert.

Biere sind vor allem dort verbreitet, wo auch Getreide angebaut wird. Das in Aranien hergestellte Weizenbier ist leicht säuerlich und wird selten rein getrunken, sondern fast immer mit einem süßen Fruchtsirup vermischt. Gebrannte Spirituosen sind im Land der Ersten Sonne nahezu unbekannt, allein der von Maraskan stammende Zuckerrohr-Rum *Offenbarung der Zwillinge* ist hier zu nennen, da er gerade auf die jungen Tulumiden – unter anderem, weil er für sie tabu sein sollte – einen besonderen Reiz ausübt.

RAUSCHKRAUTKONSUM

Anders als im Mittelreich, wo schon der Genuss milder Kräuter unter Strafe steht, gehören Rauschkräuter zum festen Bestandteil der tulumidischen Kultur – zum Geschäftsabschluss, auf Festen oder als Angebot des Gastgebers. In Aranien und Khunchom, die vor 40 Jahren noch zum Mittelreich gehörten, existieren Gesetze, die den Genuss von Rauschkräutern verbieten. Der Handel wird daher oft in Hinterzimmern unter der Hand abgewickelt, die örtliche Büttel und Zöllner greifen nicht besonders hart durch – sie lassen sich oft durch eine kleine Prise Kraut zufrieden stellen. In den anderen tulumidischen Regionen ist es eine Entscheidung des jeweiligen Potentaten, inwieweit Handel mit und Genuss von Rauschkräutern unter Strafe stehen – oder nicht lieber mit einträglichen Zöllen versehen werden.

In der Wasserpfeife werden vor allem die getrockneten Blätter des *Zithabar* geraucht, die besonders zur Musik der Kabas-Flöte ihre berauschende Wirkung entfalten und farbenprächtige Halluzinationen erzeugen. Für den Tulumiden gehört die begleitende Musik zum Rauschkrautkonsum meist ebenso dazu, wie sie zum Tanz einer Sharisad dazugehört.

Einen Überblick über die einheimischen Kräuter finden sie auf Seite 11.



KUNST UND ZEITVERTREIB

MUSIK UND TANZ

»Musik und Tanz gehören im Land der Ersten Sonne unverbrüchlich zusammen, möchte man meinen. Insbesondere in den Teehäusern der großen Städte, aber auch bei den privaten Feiern der Reichen und Mächtigen treten Sharisad oder Majuna stets mit einem Gefolge von Kabas-Flötenspielern, Dabla-Trommlern und Bandurria-Spielern auf. Die Musik besitzt dabei meist eine begleitende Funktion, während reine musikalische Darbietungen seltener vorkommen.

Dennoch ist für viele weniger wohlhabende Tulamiden die Musik das Einzige, was sie von diesen Auftritten mitbekommen. Denn in sternenklarer Nacht dringen aus den ummauerten Gärten der Oberstadt natürlich nur die fremdartigen, faszinierenden Klänge bis in die Gassen der unteren Viertel herab. Wer aber Musik und Tanz im Land der Ersten Sonne einmal zusammen erleben durfte, wird dieses Erlebnis schwerlich wieder vergessen, denn nirgends sonst entfaltet sich ein vergleichbarer Rausch der Sinne und Gefühle, wie er es bei einer tulamidischen Darbietung tut.«

—Girlanda von Bleichenwang, Die Musik der Völker, Punin, 959 BF

Die tulamidische Musik wird vor allem von drei traditionellen Instrumenten geprägt, die oft auch zusammen gespielt werden. Die *Kabas-Flöte* ist ein halbschrittlanges Blasinstrument, meist aus Schilf, zuweilen aus Ton oder Bein, das mit voller Kraft geblasen und mit flinken Fingerbewegungen gespielt wird. Ihr durchdringendes Quengeln gibt der tulamidischen Musik ihren unverkennbaren Klang. Die *Dabla* ist eine kleine Trommel, meist ein schlankes Tongefäß, mit Kamelleder bespannt, die zwischen den Beinen gehalten und mit Handballen und Fingerkuppen geschlagen wird, wobei sie ein stetes Dröhnen erzeugt. Die *Bandurria* ist ein Saiteninstrument, ein Stab oder Brett aus Bein oder Holz, mit einer oder bis zu zwölf Saiten aus Kamel-, Pferde- oder Frauenhaar bespannt, und mit einem Tongefäß als Resonanzkörper. Die Bandurria wird eher geschlagen als gezupft und erzeugt einen eigentümlich dumpf-surrenden Klang.

Einige andere Instrumente finden sich wegen ihres hohen Wertes meist nur an den Höfen tulamidischer Potentaten. Die *Zitar* ist eine Art Harfe mit waagrecht gespannten Saiten auf einem teils metallischen Rahmen. Ihre sirrenden Töne beherrschen jede Vorführung; als Soloinstrument und in der Hand eines Meisters kann sie geradezu verzaubernde Sphärenklänge erzeugen. Der mächtige *Gong*, eine frei hängende Scheibe aus poliertem Kupfer oder Messing, hat eine ähnlich beeindruckende Wirkung. Die *Gangas* (auch Ganjas, oder einzeln Ganja) schließlich sind kleinere Metallplatten, deren Spiel wie aufeinander reibende Schwerter klingt. Eine Gruppe tulamidischer Musiker, die sowohl in Araniern wie auch im übrigen Tulamidenland weitaus häufiger Männer als Frauen sind, greift meist auf eine einzelne Bandurria, ein oder zwei Dablas und mehrere Kabas-Flöten zurück. Der Vortrag ist dann eine beeindruckende Mischung aus stundenlangem hypnotischem Gemurmel und Gewinsel, das sich spontan zur völligen Ekstase steigern kann.

Reine Gesangsvorstellungen sind seltener, auch wenn sowohl die weiblichen wie die männlichen Stimmen geschätzt werden. Wechselgesänge zwischen Mann und Frau sind beliebt, bisweilen werden sogar kecke kleine Singspiele aufgeführt. Die meisten Lieder sind für den Rauschkrautraucher gedacht und beschreiben kurze Sinneseindrücke, dies aber in rauschhafter Ausführlichkeit.

Häufig treten zur Musik auch Tänzer auf, deren berühmteste die Zaubertänzer (Sharisad und Majuna) sind. Die tulamidischen Schleiertänze haben die Entkleidung zur Kunst gemacht und weit über das Land der Ersten Sonne hinaus eine hohe Bekanntheit und Beliebtheit erreicht. Den echten Tanz der Sieben Schleier (oder der Neun Schleier, wenn es sich um eine rastullahgläubige Tänzerin handelt) kann man selbst im Tulamidenland nur an Fürstenhöfen bewundern. Auch der Rashduler Bauchtanz, die Syllanischen Säbeltänze und der Fackeltanz der Fasarer Rahja-Priester werden mit Musik untermalt. Die Schlangentänze

schließlich tanzt man mit Kobras, Riesenschlangen, Skorpionen und ähnlichem Getier – sie sind eine faszinierende Mischung aus Zirkus, Hypnose, Mutprobe, Kunst und Religion. Den vor allem aus Gorien und dem Balash stammenden Schlangenbeschwörern, die die Tiere mit ihrer Kabas-Flöte zu den eigentümlichsten Tänzen animieren, werden bisweilen ebenso magische Kräfte nachgesagt wie den Zaubertänzern. Tulamidische Musikvorführungen haben beinahe immer erotische und religiöse Elemente – eine tiefgreifende Verbindung, die Mittelländer nur schwer verstehen. Nach einer Nacht voll Musik sind Musiker, Tänzer und Zuhörer oft am Rande der körperlichen, seelischen und geistigen Erschöpfung.

DICKTKUNST

Die Dichtkunst ist im Land der Ersten Sonne vor allem eine Domäne der Haimamudim (siehe S. 56) und wird oft nur mündlich überliefert sowie vorgetragen. Einige der bekannteren Märchen und Geschichten wurden auch bereits ins Garethi übertragen und von mittelländischen Schriftstellern niedergeschrieben. Als 'tulamidische Liebeslyrik' prägen sie anderswo oft das Bild vom Land der Ersten Sonne, in dem jeder Mann ein verarmter Prinz und jede Frau eine verführerische Tempeltänzerin ist. Bei der Übersetzung ins Garethi geht dabei ein Großteil der Anmut, Sinnlichkeit und Glut des Tulamidy verloren. Bei den Tulamiden selbst ist die Schriftstellerei noch wenig verbreitet, wenn man von Ratgebern und Lehrschriften wie dem *Rahjasutra* und dem *Weg des vollendeten Schwertkampfes* absieht. Die berühmten phantastisch-erotischen *Geschichten von Tausend und einem Rausch*, die hauptsächlich (aber nicht nur) auf tulamidischen Erzählungen basieren, sind dagegen im Rahja-Tempel von Belhanka entstanden.

BILDENDE KUNST

Die Tulamiden schätzen die Ästhetik – was schön ist, muss nicht unbedingt auch nützlich sein, um für sie einen Wert zu haben. Davon profitieren Maler, Bildhauer und sonstige Skulpturenkünstler, denn vor allem prunk- und prachtliebende Potentaten (und das sind im Land der Ersten Sonne die meisten) zahlen gut für derartige Dienste. Neben der Abbildung gegenständlicher, realer Motive ist auch die Ornamentik weit verbreitet. Den zahlreichen unterschiedlichen geometrischen Mustern, die etwa Teppiche oder Fenster schmücken, wird oft eine eigenständige Bedeutung zugeschrieben. Manche Künstler behaupten gar mit den rechten Mustern Eigenschaften beeinflussen, Glück herbeirufen oder Zauberei wirken zu können – und im Fall der Fliegenden Teppiche des Tulamidenlandes scheint das Muster tatsächlich zumindest ein wichtiger Bestandteil des Gesamtwerks zu sein.

SPIELE

Der beliebteste Zeitvertreib der Tulamiden ist das **Brettspiel**, das sie wohl auch erfunden haben. Vor allem *Rote und Weiße Kamele*, das Spiel der Karawanen, das die Mittelländer schlicht als 'Kamelspiel' kennen, besitzt für sie eine enorme Bedeutung. Als Wettbewerb tulamidischer Tugenden wie Handel, List und Risikobereitschaft wird es nicht nur zum reinen Zeitvertreib gespielt, sondern auch um Differenzen beizulegen, um bei einem Streit zu einer Entscheidung zu führen oder um bei einem größeren Handel das sonst übliche Feilschen zu ersetzen. Manche Tulamiden laden fremde Gäste erst einmal zu einer Partie Rote und Weiße Kamele ein, um sie besser einschätzen zu können; und vielen gilt das Spiel als einzig erträgliche Beschäftigung während der Mittagshitze. Rote und Weiße Kamele gilt nicht nur als ein Spiel der Reichen und Gelehrten, sondern ist in allen gesellschaftlichen Schichten hoch angesehen



und bei Männern und Frauen gleichermaßen beliebt. Das Zubehör des Spiels besteht aus einem im passenden Muster der einzelnen Spielfelder gewebenen Teppich und einem Kästchen mit Spielsteinen, die man auf beinahe jedem Basar ab 10 Silbertalern erwerben kann. Mit dem Wert des Spielmaterials steigt dabei meist auch das Ansehen seines Besitzers. Die teuersten Exemplare bestehen aus golddurchwirkten Teppichen sowie Diamanten und Almadinen als Spielsteinen oder sind gar verzaubert, so dass sich jede Figur auf ein einzelnes Wort hin bewegen lässt. In den marmornen Innenhöfen mancher Paläste finden sich lebensgroße Varianten. Wer sich kein eigenes Spiel leisten kann, nimmt auch mit in den Sand gezeichneten Linien und Gruben sowie zusammengesuchten Steinen Vorlieb.

»Schon das Auspacken des Zubehörs wird geradezu zelebriert: Der kunstvoll gewebene Teppich mit den wabenförmig angeordneten Spielfeldern wird ausgerollt, meist liegt darin die elfenbeinerne Schachtel mit den anderen Teilchen. Aber auch die Ärmsten, die ihr Spielfeld in den Sand zeichnen müssen, tun dies mit andächtiger Vorfreude. Die roten, weißen und grauen Spielsteine werden säuberlich auf dem Teppich verteilt – nach einer von Hunderten von lokalen Varianten, über die sich alte Meister mit wenigen, gemurmelten Worten, die meisten Spieler aber in halb-stündigem, lustvollem Palaver einigen. Die 40 roten Kamele sind kunstvoll aus kleinen Brocken Sandstein oder Khunchomer Umbra geformt, die wertvolleren 28 weißen Kamele aus Kalk, hellem Sandstein oder – allen Tabus zum Trotz – maraskanischem Alabaster. Die Ballaststäbchen sind einfache Kiesel – auf der verborgenen Unterseite finden sich die traditionellen Symbole, die den Wert der Ware bestimmen.

Dann werden die kleinen Pyramiden aus Eternen-Quarz oder wertvolleren Kristallen, mit einer oder mehreren Gravuren an der Spitze, ergriffen, geschüttelt und – unter Anrufung sämtlicher Glücksmächte von Phex und Rahja über Simia bis zu den Djinnis – geworfen, um die Steine zu bewegen. So beginnen die Wettläufe mit immer gewagteren und raffinierteren Zügen, die von den Umsitzenden voll Begeisterung begrüßt oder bemängelt werden. Man braucht eine gehörige Portion Scharfsinn und Heimtücke, um den Gegner in die falschen Oasen zu locken und ihm zu verhehlen, welche wertvollen Waren man selbst transportiert, und einigen Beistand der Glücksgötter, damit die eigenen Pläne aufgehen. [...]

Gegen Ende – nach etwa einer Stunde – haben die Erregung der Gegner und Zuschauer dann den Höhepunkt erreicht: Die Einsätze werden immer wieder erhöht und bis ins Fantastische getrieben; ganze Harems und echte Karawanen drohen den Besitzer zu wechseln. Nur das Spielzeug selbst würde der Tulamide nie einsetzen – oder zumindest nur im Augenblick der höchsten Not, wenn ihm der genialste Zug von allen in den Sinn kommt (wie es denn auch in allen Märgen von verarmten Prinzen als letzter Schritt ins Unglück erzählt wird). Bis zum Auszählen des letzten Steines weiß keiner, wer die wertvollere Ware heimgebracht hat, wem Ruhm und Einsatz gehören, oder ob man eines der seltenen Remis erreicht hat – oft Grund genug für die ebenbürtigen Gegner, zwei ihrer Kinder zu verloben oder Blutsbrüderschaft zu schließen. Nach diesem letzten glutvollen Augenblick, wie ihn nur Tulamiden empfinden können, kehren Ruhe und Besonnenheit unter der Palme oder dem Baldachin ein, und das murmelnde Zweigespräch mit den Glücksmächten, was auch immer sie dem Spieler gewährt haben mögen.«

—aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivor, 1007 BF

Eine einfachere Variante von Rote und Weiße Kamele, die mit demselben Zubehör gespielt werden kann, ist *40 Kamele*, das mehr ein Würfel- als ein Strategiespiel ist. Von Fremden wird es nicht selten mit dem eigentlichen Kamelspiel verwechselt; bei den Tulamiden dient es meist als erste Übung für Kinder.

Weitaus angesehener ist das *Inrah-Spiel*, das in den Mittellanden durch Rohal den Weisen bekannt geworden ist. Als typisches tulamidisches Machtspiel ist es eher unter Potentaten und Zauberern verbreitet. Ausgetragen wird dabei der ewige Kampf des Windkönigs, Herr der Djinne und meisterlicher Ränkeschmied, gegen den mächtigen, aber behäbigen Sultan und dessen Krieger. Beide versuchen auf ihre jeweils unnachahmliche Weise, in den Palast des Gegners einzudringen. Das Kräfteressen dieser ungleichen, aber ebenbürtigen Kontrahenten ist für die Tulamiden geradezu sprichwörtlich geworden, schätzen sie doch die Tugenden beider Seiten. Die Symbolik der Spielsteine orientiert sich an dem gleichfalls Inrah genannten Satz von Wahrsagearten.

Daneben sind auch *Urdas*, das 'Spiel der überquellenden Schalen', und *Garadan* im Land der Ersten Sonne verbreitet. Bei beiden Spielen werden nur einige gleich aussehende Steine benötigt und bei beiden geht es darum, die gegnerische Schlachtlinie zu durchbrechen. Ausschlaggebend für den Erfolg ist dabei nur die Klugheit der Kontrahenten, auch wenn zumeist bereits vor Jahrhunderten entwickelte Strategien angewandt werden. Die jüngeren Brettspiele anderer Regionen wie *Schlacht von Jergan* oder das *Riva-Spiel* sind im Land der Ersten Sonne beinahe unbekannt.

Reine **Würfelspiele** sind vor allem in den ärmeren Schichten verbreitet, aber auch bei all denen beliebt, die nur auf ihr Glück vertrauen wollen.

Kartenspiele sind noch eine Randerscheinung – selbst das mit den Inrah-

Karten gespielte *Boltan* hat im Land der Ersten Sonne noch nicht recht Fuß fassen können.

WETTKÄMPFE

Eine große Leidenschaft der Tulamiden sind Wettkämpfe unterschiedlichster Art – seien es persönliche Herausforderungen oder große Veranstaltungen, bei denen man das Geschick Anderer verfolgen kann. Zu den beliebtesten Attraktionen zählen etwa die verschiedenen **Rennen** des Tulamidenlands. Die allerorten gezüchteten Tulamiden-Rösser und die noch edleren Shadif sind nicht umsonst die schnellsten Pferde des Kontinents. In der berühmten Arena von Fasar messen sie sich ebenso im Rennen gegeneinander wie auf manchem staubigen Areal am Rande eines Dorfes. Üblicherweise werden sie dabei geritten, selten 'gefahren'. Gerade in Fasar und Baburin (mit seinen Donnersturmfeldern) besitzen Wagenrennen dennoch eine uralte Tradition.

Neben den allseits verbreiteten Pferderennen gibt es im Land der Ersten Sonne auch Kamel- und Straußenrennen – erstere vor allem am Mhanadi und in Wüstennähe, letztere fast ausschließlich in Aranien. Fremden, die selbst ein hervorragendes Reittier besitzen, kann es jederzeit passieren, dass sie auch abseits der großen Veranstaltungen zu einem Rennen herausgefordert werden, um die Schnelligkeit ihres Tieres und das eigene reiterische Geschick beweisen zu können. Eine Angelegenheit der Oberschicht sind die Pardelrennen, bei denen die Reichen ihre eigentlich für die Jagd ausgebildeten Geparden gegeneinander antreten lassen. Das alte **Jagdspiel** der Edlen des Diamantenen Sultanats, bei dem jeder





Bewerber mit seinem Falken und seinem Gepard versucht, möglichst schnell eine Taube, einen Fuchs und eine Gazelle zu töten, ist dagegen beinahe ausgestorben. Seine höchste Verbreitung hat es noch in Aranien, wo häufig bereits Jagdhunde statt der Geparden verwendet werden.

Als tulamidisches Gegenstück zum mittelländischen Turnier gilt die **Fantasia**, obgleich dieser Begriff bisweilen irreführend ist, weil insbesondere die Novadis darunter auch etwas anderes verstehen. Bei der tulamidischen Fantasia handelt es sich stets um ein Gruppengefecht mehrerer Berittener, deren Ziel es ist, alle Gegner aus dem Sattel zu werfen. Wer zu Boden geht, scheidet aus – bis am Ende nur noch eine Seite übrig ist. Ob sich die Kontrahenten dabei scharfer oder nur stumpfer Waffen bedienen dürfen, ist von Region zu Region unterschiedlich. In Aranien bestehen Fantasias meist gar nur noch aus wohl einstudierten Schaufechten und Reiterkunststücken und haben so eher den Charakter einer Militärparade. Eine weitere Turniervariante des Landes der Ersten Sonne wird **Tulamidisches Treffen** genannt. Bei diesem Wettbewerb treten in einer relativ kleinen, kreisförmigen Arena zunächst zwei Reiter gegeneinander an, zu denen auf einen Gongschlag (oder ein anderweitiges Signal) hin jeweils ein weiterer hinzustößt. Dabei kämpfen die Kontrahenten solange gegeneinander, bis nur noch einer im Sattel ist. Während dies für Mittelländer recht willkürlich klingen mag, sehen es die Tulamiden durchaus als gerecht an – soll sich doch am Ende nicht unbedingt der Kräftigste, sondern vor allem der Listigste und Geschickteste durchsetzen. Klassische Turnierdisziplinen des mittleren Aventuriens wie Lanzengänge und Zweikämpfe Unberittener sind im Land der Ersten Sonne nahezu unbekannt – mit der Ausnahme Nord-Araniens, wo sie vor allem im Sultanat Baburin gepflegt werden. Unberittenen Zweikämpfern kann man im übrigen Tulamidenland eigentlich nur beim **Gladiatorenkampf** begegnen. Im Gegensatz zu den blutigen Spielen Meridianas sind diese Begegnungen zwischen Raschtulswall und Perlenmeer häufig Schaukämpfe mit feststehendem Verlauf – mit Ausnahme der berühmten Fasarer Arenen und Blutgruben.

In Mhanadistan ist auch der **Stierkampf** beliebt, der wohl ursprünglich auf die Ferkinas zurückgeht und in zweierlei Varianten dargeboten wird:

als Gefecht zwischen zwei Stieren und als Gefecht zwischen einem Stier und einem Menschen. Werden zwei Kampfstiere gegeneinander geschickt, entwickelt sich daraus ein urgewaltiges Spektakel, das vor allem die Kraft der Tiere eindrucksvoll unter Beweis stellen soll. Wenn diese mit ihren Schädeln und Hörnern gegeneinander anrennen, scheint selbst der Erdboden zu erbeben. Beim Gefecht eines Stierkämpfers gegen eines der Tiere steht dagegen klar das Geschick des Menschen im Vordergrund, der den wütenden Angriffen des Stiers ausweichen muss, bis er ihn selbst töten kann.

Als Wettspiel der ärmeren Schichten sind – wie fast überall in Aventurien – auch **Hahnenkämpfe** sehr beliebt.

Die meisten Wettkämpfe finden an religiösen Feiertagen statt, und es ist üblich, dass der Sieger eines Rennens oder Kampfes anlässlich dessen als Erster – zuweilen sogar noch vor dem Landesherrn – den Göttern opfern darf. Als umjubelter Held darf er gar auf festliche Einladungen zu den wichtigsten örtlichen Magnaten hoffen, vielleicht sogar auf eine Verlobung mit der Tochter eines reichen Hauses. Als Publikum von Wettbewerben aller Art sind die Tulamiden auffallend unvoreingenommen. Ein übertriebener Lokalpatriotismus findet sich kaum, und wer die Massen zu unterhalten weiß, steigt schnell in ihrer Sympathie. Dem Unterlegenen aber weinen die Tulamiden keine Träne nach, selbst wenn er zu Tode kommt.

FESTE UND FEIERTAGE

Das Tulamidenland ist auch für seine berausenden Stadtfeste und prachtvollen Paraden bekannt, die meist an den bedeutendsten Festtagen veranstaltet werden. Überregional bekannt sind etwa das *Aventurische Gauklertreffen* in Khunchom (2.–8. Boron), das *Aventurische Barden-treffen* in Zorgan (7.–12. Peraine; alle vier Jahre, zuletzt 1028 BF), die traditionellen *Rennen und Arena-Spiele* zum Frühlingsbeginn in Fasar, das *Turnier von Baburin* (12.–14. Ronda; auch klassische mittelländische Disziplinen, traditionell abgeschlossen durch ein Streitwagenrennen) und das *Fest der Freuden* (1.–7. Rahja), das vor allem in Rashdul mit pracht- und lustvollen Prozessionen begangen wird.

TULAMIDISCHE MÄRCHEN

Überall in den Tulamidenlanden kennt man die Märchenerzähler, die Haimamudin, wie sie in ihrer Sprache genannt werden. Märchen – phantastische Geschichten, deren Struktur sich in wesentlichen Elementen wiederholt – sind tief in der tulamidischen Kultur verwurzelt. Die Ursprünge dieser Tradition reichen bis in die Zeit der Echsenherrschaft

zurück, als die Taten der großen Helden und Herrscher mangels Schrift mündlich weitergegeben und – um das Behalten der Erzählstoffe leichter zu machen – in feste Muster und wiederkehrende Handlungselemente eingefügt wurden. Später, nach dem Niedergang der Echsen und der Ausweitung der Herrschaft der Menschen, suchten sich die Erzähler

DER HAIMAMUD IM SPIEL

In den Geschichten der Haimamudin verbinden sich Erfindung und Wirklichkeit. Viele Märchen gehen auf die uraltulamidischen Heldengeschichten zurück, so dass Haimamudin Bewahrer längst vergangenen Wissens sind und ein Quell mystischer Geheimnisse, die zwischen den Geschichten von edlen Recken und Furcht erregenden Ungeheuern auf ihre Entdeckung warten. Überall im Land der Ersten Sonne sind die Märchenerzähler anzutreffen, so dass Sie als Spielleiter von diesem Fundus an Informationen uneingeschränkt Gebrauch machen können. Spieler können die Haimamudin vor allem abends antreffen, wenn sie die von der Arbeit auf Feld oder Basar erschöpften Zuhörer mit ihren Geschichten erfreuen.

Märchen eignen sich als Abenteuerhänger, wenn sie einen Mythos erzählen, der den Hintergrund für die folgenden Ereignisse liefert. Selbstverständlich weiß der Haimamud nicht, was es mit seiner Geschichte auf sich hat. Für ihn ist sie Teil seines überlieferten Wissens und ein typisches Element seiner Märchen.

Ebenso gut können Sie über Märchen Informationen einstreuen, die die Helden zur Lösung des Abenteuers benötigen. Dies können Hinweise zum Ausschalten eines mächtigen Monsters sein ("... doch der

al'Paschach war unverwundbar, denn seine Kraft barg er in der siebten Klaue einer jeden Pranke ..."), die ungefähre Lage eines Wolkenpalastes ("... über sieben Höhen, die den Mäulern von Hunden glichen, ritten sie, an drei klaren Seen vorbei, bis ...") oder das Zauberwort, mit dem sich der finstere Kerker auftut.

Ist das Geheimnis einer Geschichte aber erst gelüftet, droht auch dem Bewahrer bisweilen große Gefahr. Längst vergessene Wächterorden oder goldgierige Schatzjäger können das Leben eines Märchenerzählers gefährden, so dass die Helden, die einem alten Mann gegen eine Schar verummelter Unholde geholfen haben, in eine Geschichte verwickelt werden können, die älter ist als es sich selbst der Erzähler vorstellen kann.

Doch es müssen nicht immer Geheimnisse der Vergangenheit sein, die für Helden interessant sind. Gerade herumreisende Haimamudin lassen sich von ihren Erlebnissen anregen, neue Geschichten zu flechten, so dass die Helden in einem Märchen genau den Hinweis auf den Erzschorken oder den verlorenen Kaufmannssohn finden können, den sie gerade brauchen.



VON DER KUNST DER HAIMAMUDIN

Dieser Abschnitt soll es Ihnen als Spielleiter ermöglichen, in die Rolle des Haimamuds zu schlüpfen und ein zu Ihrem Abenteuer passendes Märchen zu erzählen.

Als **Grundregeln** sind festzuhalten:

- Märchen – vor allem tulamidische Märchen – folgen einer selten einsehbaren Zahlenmystik. (Nicht ein Meer wird durchschwommen, sondern drei. Wenn sich drei Brüder treffen, dann sind drei Erlebnisse zu schildern. Fünf, sieben oder neun sind ebenfalls beliebte Zahlen. Siehe auch Seite 56.)
- Klischees werden erwartet. (Ein finsterner Zauberer ist böse und erhält am Ende seine gerechte Strafe. Ein Straßenjunge ist pfffig, ein Sultan edel – es sei denn, er ist ein finsterner Zauberer oder ein dummer Schwätzer.)
- Phantastische Elemente machen aus der Geschichte etwas Besonderes.

Um ein Märchen zu entwerfen, sollten Sie sich den Aspekt, der für Ihr Abenteuer wichtig ist, aufschreiben und überlegen, in welche grobe **Rahmenhandlung** sich dieser einbinden lässt:

- Ein Held buhlt um die Gunst einer Prinzessin und besteht Abenteuer (Grundlage unzähliger Geschichten).
- Ein Herrscher wird Opfer einer Intrige und kann sich nach vielen Gefahren rächen (Typ 'Kalif Storch', 'Der Dieb von Bagdad').
- Ein unscheinbarer Gassenjunge findet einen verwunschenen Gegenstand und gerät dadurch in Gefahr (Typ 'Aladin und die Wunderlampe').
- Ein Held erkundet fremde Länder und trifft auf die seltsamsten Wesenheiten (Typ 'Sindbad').
- Ein König / Prinz / Prinzessin liegt im Sterben; es werden Helden ausgesandt, ein Heilmittel zu finden (beliebtes Märchentema).
- Ein Drache / echsisches Wesen verheert die Gegend, und der Held zieht aus, um es zu töten (klassische Drachentöterlegende).

Dazu können folgende **Personen** beitragen:

- ein edler Prinz, der gutherzig und naiv ist
- ein finsterner Wesir, der den Sultan stürzen will
- eine Prinzessin, die verheiratet werden soll, aber einen anderen (den Helden) liebt
- ein pfffiger Straßenjunge / Diener, der den Helden unterstützt
- ein feister Händler, der furchtbar jammert, dann aber doch hilft
- ein alter Weiser, der entweder entrückt ist (oder ein Eremit)
- ein Dschinn, der dem Helden helfen muss
- ein hilfloser Sultan, der die Intrigen seines Wesirs nicht durchschaut
- ein strahlender Sultan, der die Gefahren von seinen Untertanen abzuwenden versucht
- ein Riese, der wahlweise grimmig-freundlich oder grimmig-feindlich sein kann
- eine Dienerin der Prinzessin, die den Verliebten hilft oder sie an den Wesir verrät
- ein kühner Abenteurer / Seefahrer, der in einer Reihe von Geschichten verschiedene Abenteuer erlebt und am Ende Sultan wird
- eine verschlagene Hexe, die sich mit der Echsenbrut eingelassen hat

Außerdem benötigt ein gutes Märchen **phantastische Elemente**:

- eine Wunderlampe, die einen Dschinn gefangen hält
- Fliegende Teppiche
- sprechende Tiere (im Zweifel Menschen, die Opfer eines Fluchs wurden)
- magische Ringe, Amulette und Armreife
- Gifte in allen Varianten
- Ungeheuer, die fremd und gefährlich wirken (also nicht Alrizzz der Achaz, sondern lieber der Leviathan oder gleich ein Drache. Riesenspinnen, Golems, Chimären, und übergroße Insekten sind ebenfalls passend)
- zauberkräftige Blumen und andere Pflanzen (auch Obst)
- finstere Flüche und Zauber
- belebtes Spielzeug
- Spiegel als Tore in anderen Welten

Es bleiben noch die **Orte der Handlung**:

- der Sultanspalast
- der Basar
- die geheimnisvolle Stadt in der Wüste
- die unbekannte Insel, auf der unbekannte Gefahren und Schätze warten
- der unbezwingbare Berg, dessen Gipfel erreicht werden muss
- der geheimnisvolle Tempel mit allerlei Fallen
- das düstere Höhlenlabyrinth
- der Palast des finsternen Wesirs / der feindlichen Zauberers
- die fremde Stadt, in der man den Helden / König nicht (er)kennt

Die Rahmenhandlung muss einen Konflikt aufwerfen, der das Handeln der Hauptperson erfordert. Diese hat Feinde, die die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel nutzen, den Helden aufzuhalten, und Verbündete, die entweder von Anfang an dabei sind oder auftreten, wenn Hilfe notwendig ist. Bei wiederholenden Elementen sollte sich die Spannung steigern, das heißt die Schwierigkeit und damit die Gefahr größer werden. Den Höhepunkt der Handlung bildet die Konfrontation mit dem Feind, ehe der Held seine Belohnung erhält – oder scheitern muss (nicht aus Ungeschick, sondern aus Unwissenheit oder Fügung des Schicksals) und das Märchen tragisch endet. Wie weit Sie Irrungen und Wirrungen in die Geschichte einfügen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Ein gut erzähltes gradliniges Märchen kann ebenso fesselnd und unterhaltend sein wie eine raffinierte, verschlungene Geschichte. Bei letzter besteht die Gefahr, sich in Nebengeschichten zu verstricken und den Spannungsfaden zu verlieren.

Es ist hilfreich, sich vor dem Abenteuer einen groben Ablauf des Märchens zurecht zu legen (in dem Umfang wie die Geschichten bei **Bekannte Märchen**), das Sie dann frei erzählen, oder ein Märchen vollständig auszuarbeiten und vorzulesen. Bei wenig Zeit bietet sich die Möglichkeit an, Märchen aus den *Geschichten aus Tausend und einer Nacht* umzuschreiben und auf Ihre Bedürfnisse zuzuschneiden. Andere Inspirationsquellen sind die Märchenfilme aus den 40er bis 60er Jahren, allen voran 'Der Dieb von Bagdad' und diverse Sindbad-Verfilmungen.

andere Stoffe, verwoben sie mit den alten und schufen immer neue Geschichten, in denen häufig nicht mehr als einzelne Elemente der ursprünglichen Heldengeschichten enthalten blieben.

Vor allem bei den Bauern, kleinen Händlern und Handwerkern, denen Schrift und Buch ebenso fremd waren wie ihren verborgenen lebenden Vorfahren, blieben die Haimamudin und ihre Geschichten beliebt. Die Geschichtenerzähler genießen als weise Männer und Frauen große Verehrung. Das Märchen, dem man auf den Dörfern im Kreise seiner

Freunde und Familie oder in der Stadt unter Fremden lauscht, schließt den arbeitsreichen Tag ab und entführt für eine kurze Zeit in eine andere, abenteuerliche und phantastische Welt, ehe am nächsten Morgen erneut der Rücken unter dem Reissack oder den Teekisten schmerzt.

Im Laufe der Jahrtausende haben sich die Märchen und ihre Erzähler zu einem Pfeiler tulamidischer Kultur entwickelt. Andere Künste knüpfen hier an: Lieder erzählen vom Herzschmerz, den die Helden im Märchen durchleiden, Maler und Bildhauer nehmen Märchenmotive auf und



Gaukler spielen die bekanntesten Geschichten nach. Es ist die eigene Vergangenheit, die in den Märchen wieder und wieder erzählt wird. Jede Zeit drückt den Geschichten ihr Siegel auf, so dass sich in den Erzählungen der Haimamudin Urtulamidisches und Gegenwart, Traum und Wirklichkeit treffen und zu einer Welt verbinden, die für den Zuhörer gleich jenseits der bekannten Wege beginnt.

VON DEN HAIMAMUDIN

Kaum ein Haimamud kommt durch seine Geschichten zu Reichtum. Die meisten hausen in einer armseligen Kammer, mit nicht viel mehr als einem Teppich zum Sitzen und einigen wenigen Münzen, die für das tägliche Brot reichen müssen. Sie sind angewiesen auf die Großzügigkeit ihrer Zuhörer und darauf, dass es ihnen gelingt, diese immer wieder in ihren Bann zu ziehen und kindliche Begeisterung in ihnen zu wecken. Einige gute und bekannte Haimamudin verdienen mit ihren Märchen genug, um sich eine bessere Bleibe, vielleicht auch eine eigene Hütte leisten zu können oder eine Familie zu ernähren. Doch nur den wenigsten eilt ihr Ruf in die Paläste der Reichen und Mächtigen voraus, so dass sie ihre Künste am Hof eines Potentaten feilbieten dürfen. Der berühmteste Hofhaimamud, **Yusuf al'Hirad**, lebte vor über 400 Jahren am Fürstenpalast in Rashdul und übte großen Einfluss auf seinen Herrn aus, indem er dem stets unentschlossenen Fürsten durch Geschichten über die Taten erfundener Vorfahren Ratschläge erteilte, denen sein Herr in glühender Begeisterung nachkam. Zwar galt al'Hirad auch seinen Zeitgenossen als eitel, machversessen und selbstgefällig (Eigenschaften, die schließlich zu seiner Ermordung führten), sein Ruhm wirkt dennoch nach. Al'Hirads größter Verdienst war zweifellos eine Sammlung aller bekannter Märchen aus dem tulamidischen Raum, die über zweihundert Jahre als Schatz in den Schatzkammern seines Herrn verwahrt wurde, inzwischen aber als verschollen gilt.

Auch heute führen einige wenige Haimamudin ein Leben als Unterhalter ihrer Gönner, doch ist ihre Stellung, die vom kleinen Höfling bis hin zum Berater reichen kann, immer gefährdet durch Hofintrigen, Missgunst und Neid. Schon mancher, der sich der Gunst seines Herrschers sicher war, fand sich schneller in der Gosse wieder, als er die Namen des kühnen Dschadir nennen konnte.

VON DER FRAU, DIE HAIMAMUD WURDE

Ein Großteil der Haimamudin sind Männer, doch es gibt auch Frauen, die die Kunst des Märchenerzählens beherrschen. Dabei handelt es sich selten um verheiratete Frauen, sondern zumeist um Witwen, die für den Unterhalt ihrer Familie Sorge tragen müssen. Die Tätigkeit eines Haimamuds gilt auch bei einer Frau als eine ehrenhafte und geachtete Tätigkeit, solange sie diese nicht ausübt, um sich anderen (familiären) Pflichten zu entziehen. Während man der verwitweten oder greisen Erzählerin mit höchstem Respekt begegnet, genießt die junge, unverheiratete und durch keinen äußeren Zwang zu dieser Tätigkeit gezwungene Frau nicht mehr Achtung als eine Hure oder Gesellschafterin. Eine der berühmtesten Märchenerzählerinnen war **Nedime**, die von sich selbst behauptet hat, Tochter des verstorbenen Kalifen zu sein. Ihre sehnsuchtsvollen, tragischen Geschichten, vorgetragen mit tiefer, samtiger Stimme, waren dafür bekannt, auch dem grimmigsten Erzähler die Tränen in die Augen zu treiben.

VOM WERDEGANG DES ERZÄHLERS

Die Ausbildung zum Haimamud kennt keine festen Regeln. Gewöhnlich nimmt ein erfahrener Erzähler einen hoffnungsvollen Jungen zu sich und lehrt ihn seine Geschichten und die Kunst, aus Bekanntem Neues zu schaffen. Dies geschieht ausschließlich mündlich, da kaum ein Haimamud über die Fähigkeit verfügt zu schreiben. Daneben kommt es immer wieder vor, dass jemand aus eigenem Antrieb Haimamud wird, wenn er

sein Talent entdeckt, Menschen durch Worte zu bewegen. Diese Erzähler sind auf ihr Gedächtnis und ihre Ohren angewiesen und sammeln im Laufe ihres Lebens, was ein erfahrener Haimamud an seinen Schüler in wenigen Jahren weitergeben kann.

БЕКАППЕ МÄРЧЕН

ДСЧАДИР ДЕР КÜНПЕ

UND DER GOLDFENE DRACHE VON ASH'BANTAR

Dieses Märchen handelt von dem kühnen Krieger und Drachentöter Dschadir, der, um die Liebe der Prinzessin Sheila zu gewinnen, eine Klaue des goldenen Drachens von Ash'Bantar herbeibringen muss. Durch sieben Täler schlägt sich der Held, in jedem erwartet ihn eine andere Gefahr. Schließlich erreicht er den Palast des Drachen und muss drei magische Portale durchschreiten, die seinen Mut, seine Klugheit und seine Besonnenheit auf die Probe stellen, ehe er dem Drachen selbst gegenübersteht. Dank einer magischen Blume, die ihm die holde Sheila geschenkt hat und die ihm übermenschliche Kräfte verleiht, gelingt es ihm, den Drachen zu erschlagen. Als er mit der Klaue zurückkehrt, erfährt er von dem König, dass er versagt habe. Nur die Klaue sollte er bringen, aber er habe den Drachen getötet. Dieser habe das Herz der holden Sheila getragen, so dass sie im gleichen Moment wie das Untier gestorben sei. Dschadir verlässt den Hof und wendet sich verbittert neuen Heldentaten zu.

In einer anderen Version dieses Märchens liegt die schöne Sheila im tiefen Schlaf und Dschadir erschlägt den König, der ein übler Zauberer ist. Dschadir der Kühne ist eine beliebte Märchenfigur und erscheint in vielen Geschichten als Held. Sein bekanntestes Abenteuer ist der Kampf gegen den schwarzen Drachen Kurungur, von dem eine Vielzahl von Märchen erzählen. Berühmt-berüchtigt ist sein Name, den vollständig nur wenige Haimamudin beherrschen: Dschadir al'Yeshinnah al'Chadid ibn Murek al'Uledrik ibn Alef al'Cumrat al'Rashid ibn Amir al'Fessir ibn Omar al'Ayan ibn Charuk al'Orhim ibn Fasir al'Tonrik ibn Rashtul al'Khorasan.

САИД УНД ДЕР ЗАУБЕРСТІЕФЕЛ

Der Straßenjunge Said entdeckt einen alten Stiefel, der sprechen kann. Mit Hilfe dieses Stiefels kann Said jede Wand hochklettern, über jedes Wasser gehen und jede Schlucht überqueren. Dies kommt dem finsternen Zauberer Gorton zu Ohren, der mit Hilfe des Jungen den verbotenen Palast von Ossalla finden will, der auf einem fliegenden Berg erbaut ist. Said willigt ein, will aber von dem Schatz so viel Gold haben, wie er tragen kann. Der Magier stimmt zu und sagt, er wolle nur ein Amulett. Ein Zauberfluch bindet beide an ihren Eid. Die Suche führt Said durch drei Städte, bis er das Meer erreicht, das er mit Hilfe des Stiefels überquert. Er kommt an einen Berg, den er mit Hilfe des Stiefels besteigt. Dann sieht er den fliegenden Berg und geht mit Hilfe des Stiefels hinüber. Dort findet er einen prächtigen Palast und wird von sieben schönen Frauen empfangen, die ihn siebenmal sieben Tage lang bewirten. Als er mit dem Gold und dem Amulett aufbrechen will, erzählen ihm die Frauen, dass der Zauberer mit dem Amulett die Herrschaft über die Stadt an sich reißen und Unheil über das Land bringen wird. Said nimmt nur das Amulett mit und kehrt heim zu dem Zauberer. Als dieser das Artefakt haben will, weigert sich Said und verweist auf den Vertrag, dass er alles Gold behalten dürfe, was er tragen könne. Er selbst habe nur geschworen, das Amulett zu holen, und das habe er getan. Allerdings sei dieses aus Gold, also könne er es behalten.

Als der Zauberer sich auf ihn stürzen will, zerfällt dieser zu Staub.

Weitere berühmte Geschichten:

- Ruban der Rieslandfahrer und seine gefahrenvollen Reisen
- Murek Al'Fessir, ein Held aus der Zeit der Echsenherrschaft, der sich vor allem durch seine klugen Einfälle hervortut.
- Zulamid und Zulamin, die ersten Menschen
- Bastrabun, der als Heldenkönig in die Märchen eingegangen ist und dem verschiedene Abenteuer nachgesagt werden (das Verhältnis der



Sagenfigur zur historischen Gestalt entspricht etwa der des Dietrich von Bern zu Theoderich dem Großen).

- Shanja, eine Heldin aus der Zeit der Diamantenen Sultane, die ihre Familie rächte und als Frau einer der besten Krieger des Sultans wurde. Da dieser sie begehrt, sie sich aber verweigert, sendet er sie immer wieder auf gefährliche Abenteuer aus.
- Rashtul al'Sheik
- Dscheffar der Seefahrer, ein kühner Held, der verborgenes Land hinter

der Echseninsel entdeckt haben soll und bei dem Versuch, Chalwens Thron zu finden, verschwunden ist

- Der tapfere Zwergenprinz Calaman und sein menschlicher Gefährte, der gewitzte Assaf
- Geschichten vom Großen Schwarm
- Daneben gibt es zu nahezu jeder tulamidischen Stadt eine Gründungslegende, die mindestens einen Magiermogul, zwei Dschinne und ein an dieser Stelle erschlagenes Echsenwesen beinhalten.

KRIEGSKUNST

Die Geschichte der Kriegskunst im Land der Ersten Sonne ist ebenso lang wie die der Besiedlung des Gebietes. Schon die Urtulamiden mussten sich im ständigen Krieg gegen die Echsenwesen in den Tälern behaupten. Nachdem die letzten 'kaltblütigen' Widersacher vertrieben waren, stürzten sich die entstandenen tulamidischen Stadtstaaten und Sultanate gegeneinander in Konflikte, deren verheerendste sicherlich die Skorpionkriege zwischen Fasar und Khunchom gewesen sind. Bis heute zählen bewaffnete Auseinandersetzungen im Tulamidenland – aller zivilisatorischen Entwicklung zum Trotz – immer noch zum Tagesgeschäft. Zumindest lässt sich hier mit diesem Geschäft genug verdienen, um seinen Lebensunterhalt davon bestreiten zu können.

WAFEN UND RÜSTUNGEN

Die Tulamiden sind besonders für ihre exzellenten, gekrümmten Klingen berühmt. Vor allem der einfache Krummsäbel oder **Khunchomer** ist die bevorzugte Waffe vieler Krieger und wird meist ohne Scheide direkt im Gürtel getragen. Er kann sowohl zu Fuß als auch vom Pferderücken aus eingesetzt werden. Der zweihändige Krummsäbel oder **Doppelkhunchomer** ist dagegen die typische Waffe tulamidischer Leibwächter und Elitetruppen – und auch bei Henkern – beliebt. Die ohnehin teure Waffe wird meist noch durch zusätzliche Verzierungen, Gravuren und eingesetzte Edelsteine geschmückt. Der schlankere Reiter- oder **Amazonensäbel** ist eigentlich nur bei berittenen Einheiten verbreitet, vor allem bei den Kriegerinnen des königlich aranischen Heeres, denen er als elegantere Variante des traditionellen Krummsäbels gilt. Als Waffe des schweren Fußvolks gilt dagegen die gewaltige, fast zwei Schritt lange **Boronssichel**, die vor allem für heranstürmende Reiter eine verheerende Gefahr darstellen kann. Das ebenfalls gekrümmte **Tuzakmesser** wird von den maraskanischen Schmieden Khunchoms gefertigt und stellt auch im Land der Ersten Sonne eine Seltenheit dar. Die kleinste gebogene Klingenwaffe der Tulamiden ist zugleich diejenige, die am weitesten verbreitet ist: Der Krummdolch oder **Waqqif** wird meist zusätzlich zur Haupt- und eventuell einer weiteren Nebenwaffe getragen, ist aber eigentlich eher ein Repräsentationsgegenstand. Für die einfache Bevölkerung stellt er in der Regel sogar die einzige Bewaffnung dar. Daneben kommen allerdings auch allerlei Messer und Dolche mit gerader Klinge vor, vor allem bei denjenigen, die ihre Klingen im Kampf nutzen. Eine Besonderheit unter den geraden Klingen stellt der Meuchlerdolch dar, der mit einer Giftröhre oder -rinne ausgestattet ist; anderswo kennt man ihn vor allem unter der Bezeichnung **Mengbilar**.

Bei der Reiterei ist die kurze tulamidische Stoßlanze, die **Dschadra** verbreitet, die allerdings nicht nur vom Pferderücken, sondern auch von Fußkämpfern geführt werden kann; bisweilen (nur in der höchsten Not) wird sie sogar geworfen. Eine weitere Reiterwaffe, die üblicherweise (wie auch Khunchomer oder Amazonensäbel) zusätzlich zur Dschadra geführt wird, ist der leichte Reiterhammer oder **Rabenschnabel**.

Als provisorische Waffen zur Verteidigung werden von den tulamidischen Bauern die **Sense** und vor allem der **Dreschflegel** verwendet, die zur Sturmsense (bzw. dem **Schnittter** als tulamidischem Gegenstück) und zum **Kriegsflegel** sowie dem kürzeren **Kettenstab** als echten Kampfgeräten weiterentwickelt wurden, wobei letztgenannte Waffe eher in den Städten des Tulamidenlandes zu finden ist. Eine Erfindung der Aranier ist der **Kriegsfächer**, eine verstärkte Variante des gewöhnlichen (gänzlich unkriegerischen) Fächers, die von ihrem Träger ein Höchstmaß an Geschick verlangt, um effektiv geführt werden zu können.

Andere Nahkampfwaffen sind mit Ausnahme des traditionellen Speers in etlichen Variationen wenig verbreitet und meist nur als mittelländische Importgüter bekannt. Kurz- und Langschwert sowie Rondrakamm stehen selbst im baburischen Norden deutlich hinter den aufgeführten gekrümmten Klingen zurück. Infanteriewaffen wie Pike, Hellebarde, Hakenspieß und Partisane sind zur Abwehr von Reiterangriffen zwar ein adäquates Mittel, aber ebenfalls nicht allzu weit verbreitet.

»Gleichmaßen fürchterlich wie beeindruckend agieren die berittenen Schützen des Tulamidenlandes. Obwohl sie kaum gerüstet und im Nahkampf allenfalls leicht bewaffnet sind, dezimieren sie ihre Feinde, ohne selbst nennenswerte Verluste einstecken zu müssen. Auf ihren schnellen Pferden meiden sie von Beginn an jegliche Feindberührung und setzen diesem stattdessen mit dem exzellenten tulamidischen Kompositbogen zu, den sie selbst auf der scheinbaren Flucht vor stärker gepanzerten Reitern als Angriffswaffe einzusetzen verstehen.«

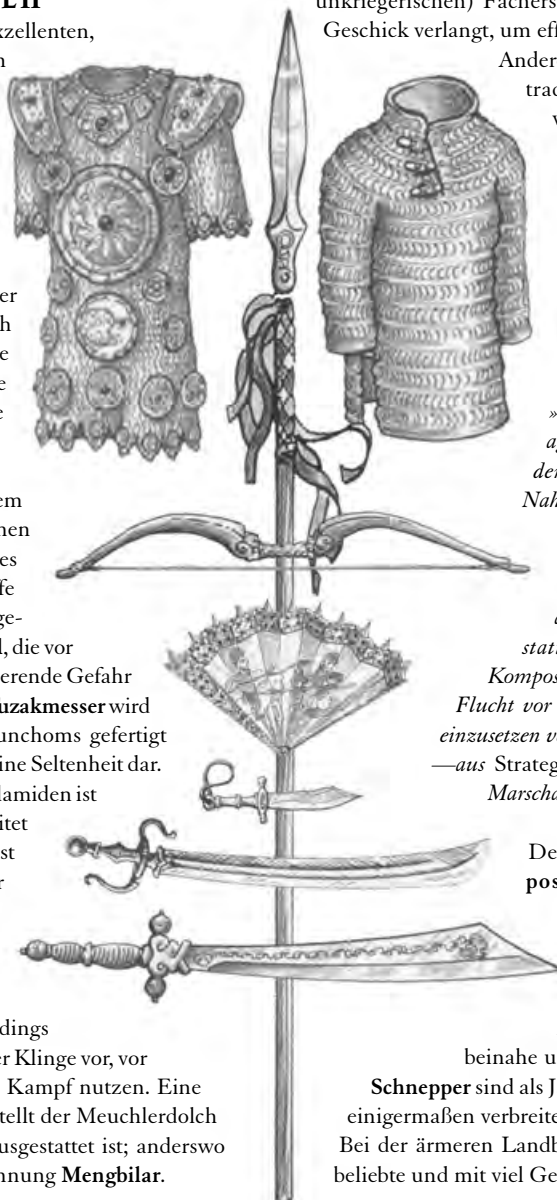
—aus Strategie und Taktik fremder Völker, diktiert von Marschall Leomar vom Berg; Wehrheim, 1013 BF

Der kurze tulamidische Reiter- oder **Kompositbogen** hat sich vom Land der Ersten Sonne mittlerweile auch in viele andere aventurische Regionen verbreitet, wo er zumindest als Importware zu einem anständigen Preis erworben werden kann.

Andere Schusswaffen sind bei den Tulamiden beinahe unbekannt; lediglich der **Kurzbogen** und der

Schnepper sind als Jagdwaffen der vornehmen Oberschicht noch einigermaßen verbreitet.

Bei der ärmeren Landbevölkerung ist dagegen die **Schleuder** eine beliebte und mit viel Geschick eingesetzte Waffe. Sie dient den Bau-





ern vor allem zur Bekämpfung von Ratten und Saat fressenden Vögeln. Als Wurfaffen sind im städtischen Umfeld **Wurfmesser** und **-dolche** verbreitet, beim Kriegsvolk hingegen die ebenfalls weit über das Land der Ersten Sonne hinaus bekannten **Wurfspeere**. Eine Besonderheit der Tulamiden sind die **Wurfscheiben**, die üblicherweise aus Holz bestehen und mit einer stählernen Schneidkante versehen werden; ohne letztere sind sie auch als Wettkampfgerät verbreitet. Bei den schon fast legendären **Silbersternen** der kriegerischen Phex-Geweihten handelt es sich um eine kleinere, ganz metallene Variante.

»Ein wohlhabender tulamidischer Recke sieht ungefähr wie folgt aus: Auf dem Kopf trägt er einen spitz zulaufenden Helm, oft von einer Feder oder einem Rossschweif gekrönt, mit Nasenschutz, Ohrenklappen und einem eisernen Netz als Nackenschutz. Der Körper ist geschützt mit einem Kettenhemd, bei dem kleine ziselierte Platten wichtige Stellen wie Brustkorb, Ellenbogen, Knie und Schienbein besonders schützen.

Die Rüstung ist reich verziert mit Sonnen, Gesichtern, Blüten und Ranken. Der Preis einer solchen Rüstung liegt etwa bei 200 Dukaten.

Solche Preise zeigen schon, was eigentlich für alle sesshaften Tulamiden gilt: Der Krieg ist hier eine Freizeitbeschäftigung der Reichen und Adligen, die sich kostbare Rüstungen und Waffen leisten können. Der normale Bauer und Bürger dagegen ist weit weniger wehrhaft oder kämpferisch als ein Mittelreicher.«
—aus dem geheimen Armorium Ardariticum, Ordensburg Arivor, 883 BF

Schwere Rüstungen sind im Tulamidenland meist ein Privileg der Reichen, die es sich auch finanziell leisten können zu kämpfen. Und obwohl Waffen- und Rüstungsschmuck im Tulamidenland keineswegs unüblich ist, fällt er vor allem beim teuren Leibesschutz besonders ins Auge. Die prunkvollste und stärkste Rüstung der Tulamiden ist der **Spiegelpanzer**, ein Kettengeflecht, dem über den lebenswichtigsten Körperstellen ziselierte Metallplatten hinzugefügt wurden. Ein solches Meisterwerk tulamidischer Rüstungsbauer können sich meist nur Sultane und Emire leisten. Die übliche Rüstung der Leibgarden und Elitetruppen stellt dagegen der **Ringelpanzer** dar, ebenfalls ein Kettengeflecht, allerdings ohne zusätzliche Metallplatten. Die schwereren Kettenrüstungen der Mittelländer sind ebenso wenig verbreitet wie schwere Plattenrüstungen, da beide für das heiße Klima im Land der Ersten Sonne eher ungeeignet sind. Lederrüstungen gelten als barbarisch und sind daher nur bei einfachen Söldnern zu sehen. Dafür greifen alle gewöhnlichen Fußkämpfer und leicht gerüsteten Reiter auf den Wattierten Waffenrock oder **Gambeson** zurück. In Aranien ist auch die einfache **Tuchrüstung** verbreitet. Als Helme trägt man die auch in den Mittelländern üblichen **Sturmhauben** und **Tellerhelme**, deren Form es hierzulande erlaubt, einen Turban oder eine Keffiya darum zu wickeln. Sehr oft findet sich der landestypische Baburiner Hut, ein oben spitz zulaufender Helm, der durch ein im Nacken auf die Schultern herab fallendes Kettengeflecht und zuweilen noch einen Wangen- und Nasenschutz verstärkt wird.

AUSBILDUNG

Die Ausbildung tulamidischer Krieger erfolgt meist bei einem persönlichen Lehrmeister oder in der kleinen Schule eines örtlichen Potentaten. Kriegerakademien mittelländischer Prägung sind selten, was wohl auch daran liegt, dass dem Kriegerbrief selbst keine große Beachtung beigemessen wird. Einem Krieger sollte man nach tulamidischer Überzeugung auch ohne das entsprechende Dokument ansehen können, dass er einer ist. Ob er sich seine Fähigkeiten dabei als Söldner, als Leibgardist oder als Abenteurer erworben hat, ist eher unbedeutend – allein sein Auftreten bestimmt sein Ansehen.

Dass eine hervorragende Ausbildung dennoch das Ansehen fördert, lässt sich schon daran erkennen, dass viele der berühmtesten Krieger des Tu-

lamidenlandes oft aus einer von wenigen elitären Schulen stammen. Die aranische Offiziersschule **Keshal Hashinnah ai Baburin** (MBK 108f.; Offiziere, Leichte Reiterei, berittene Schützen, Streitwagen) – die einzige wirkliche 'Akademie' im Land der Ersten Sonne –, die Rashduler Schule **Kemal Rashij ben Surkan** (MBK 120f.; Elitekrieger, Lanzenreiter) und **Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst** zu Khunchom (MBK 119f.; Fußkämpfer) sind die wahrscheinlich bekanntesten tulamidischen Ausbildungsstätten. Doch auch die *Djunedim*, die tulamidischen Söldner, bilden ihren Nachwuchs zuweilen in eigenen Schulen aus. Bei den Tulamidischen Reitern aus Fasar haben mehr als die Hälfte der eigenen 'Offiziere' das Kriegshandwerk erlernt.

Einer uralten Tradition des Sultanats Nebachot folgend, schließen die meisten Schüler ihre Ausbildung zum Schwertfest (15./16. Ronda) mit einem Schaukampf gegen ihren Lehrmeister ab – oft vor den prüfenden Augen des wohlhabenden Vaters, der den Lehrmeister über viele Jahre bezahlte, oder denen des Potentaten, der die Ausbildung finanzierte. Die Rollen bei diesem Kampf sind vorgegeben: Alle Schläge und Hiebe werden hautnah angedeutet (mit scharfen Waffen!). Traditionsgemäß verliert der Lehrmeister den Kampf gegen seinen Zögling.

KRIEGSFÜHRUNG

Die Methoden der tulamidischen Kriegsführung sind denen der Mittelländer bisweilen ähnlich, wirken aber oft aber befremdlich. Vor allem vielen klassischen Tugenden des Ronda-Kults wird eine eher nachrangige Bedeutung zugemessen. Tapferkeit etwa ist eine Tugend, die sich wahre Helden und überlegene Heere leisten können – im Zweifel steht sie jedoch (auch im Ansehen Unbeteiligter) weit hinter phexischer Gerissenheit zurück. Auch die Schonung überwindener Gegner ist eher eine Seltenheit. Stattdessen enden Konflikte oft mit der blutigen Vernichtung der unterlegenen Seite. Selbst wenn der Gegner nicht vollständig ausgelöscht wird, ist es üblich, ihn seiner Reichtümer zu berauben und seine Lebensgrundlage nachhaltig zu schwächen (indem man seine Olivenhaine abholzt, auf seine Felder Salz streut, wichtige Brücken abreißt und dergleichen mehr), damit er nicht bald wieder eine Bedrohung darstellen kann.

Der wichtigste Bestandteil tulamidischer Heere ist meist die Reiterei, seien es berittene Schützen, leichte oder schwere Lanzenreiter. Fußkämpfern wird eine weitaus geringere Bedeutung zugemessen, selbst wenn sie gegen die Reiterei des Gegners das effektivere Mittel darstellen. Als Besonderheiten der tulamidischen Kriegsführung gelten die gefürchteten Kriegselefanten und die mit Bogenschützen besetzten Streitwagen, die aber selten in größeren Verbänden zusammengefasst werden, und von denen sich wenige Herrscher überhaupt eine mehr als nur repräsentative Anzahl leisten können.

Nicht zu unterschätzen ist der Einfluss der Zauberei auf die Kriegskunst im Land der Ersten Sonne: Dschinne und Dämonen, Fliegende Teppiche und andere mächtige Artefakte können – wenn sie auch selten sind – durchaus ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage sein. Vor allem aber sind die elementaren Golemiden Sultan Hasrabals an dieser Stelle erwähnenswert, da sie eine eigene Heeresmacht bilden und einen wesentlichen Anteil an der derzeitigen Stärke des Sultanats Gorien besitzen. Als eher verdeckte Methoden der tulamidischen Kriegsführung haben Sabotageakte, Attentate und Raubüberfälle zu gelten. Der geschickte Einsatz eines Meuchlers hat manchen Konflikt entschieden, bevor er offen zutage trat. Vor allem die Schattenkrieger von Fasar waren an derlei 'Lösungen' oft beteiligt. Die Adhirajanim (Kriegsfürsten) des oberen Palmyramis oder die Sandwölfe Sultan Hasrabals haben sich dagegen auf schnell vorgetragene Vorstöße ins Feindesland spezialisiert, um dort Beute zu machen und sich dann wieder zurückzuziehen. Zwischen Kriegern und Räubern besteht im Tulamidenland ein bisweilen fließender Übergang.



SEEFABRT

»Das Verhältnis der Tulamiden zur Seefahrt ist seit jeher nüchtern und am Nutzen orientiert. Auch wenn es gerade an der Küste durchaus einige Familien gibt, deren Mitglieder bereits seit Generationen zur See fahren, haben diese dennoch keine so ausgeprägte seefahrerische Tradition entwickelt, wie sich dies etwa für das Horasreich, Albernia, die Thorwaler oder die Festumer Handelsfahrer postulieren lässt. Dass die Tulamiden als uraventurisches Volk bereits in ihrer Vorgeschichte auf keine größere Passage zur See angewiesen waren, mag einer der Gründe dafür sein, dass die ihrer Küste vorgelagerte Insel Maraskan ihnen seit langem tabu ist, ein anderer.«

—aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1007 BF

Tulamidische Seefahrt bedeutet in erster Linie **Küstenschiffahrt**. Insbesondere zwischen den großen Hafenstädten Khunchom, Zorgan und Perricum sind die Routen entlang der Küste oft die wichtigsten Handelswege – und auch Thalusa, Elburum, Chalukand und Selem erreicht man von diesen Zentren aus am Bequemsten zur See. Sicherer als die Landwege sind die Seerouten nicht, denn ebenso zahlreich wie die Kauffahrer scheinen an der tulamidischen Küste die **Piraten** zu sein. In den Sümpfen des Mhanadideltas, des Yalaad und der elburischen Halbinsel, aber auch entlang der felsigen Küste südlich der Mhanadi-Mündung sollen etliche Seeräuber ihre Verstecke haben. Neben der offenen Kaperung zur See ist vor allem die Strandpiraterie verbreitet. Die Haimamudim kennen so manche Geschichte, in der selbst die verzweifelten Bewohner eines Küstendorfes auf dieses Mittel zurückgreifen müssen, um die Tributforderungen ihres Beys oder Emirs erfüllen zu können.

Der Haupterwerb vieler armer Familien an der Küste ist die **Seefischerei**. Durch die Gefahren der nahen Blutigen See ist diese allerdings in den letzten Jahren in Verruf geraten. Gerade in den erfolgreichen Seefischern wird oft eher ein Dämonenbündler als ein Phex- oder Efferd-Gesegneter gesehen.

Die **Hochseeschiffahrt** ist wie im restlichen Aventurien eine Domäne der mutigsten Seefahrer und größten Handelshäuser. Vor allem die Zedrakken der Familie Dhachmani aus Khunchom sind im gesamten Perlenmeer unterwegs. Vergangen, wenn auch nicht vergessen, ist dagegen die Zeit, da ganze tulamidische Expeditionsflotten über das Perlenmeer gen Riesland aufbrachen – und sogar wieder zurückgekehrt sein sollen.

SCHIFFSBAU

Der traditionelle tulamidische Schiffsbau beschränkt sich im Wesentlichen auf wenige Schiffstypen, die seit mehr als zweitausend Jahren Verwendung finden und seither zwar beständig, aber nicht grundlegend,

verändert wurden. Die **Zedrakke**, ursprünglich nur aus Zedernholz gebaut, ist ein kielloser Mehrmaster (bis zu fünfmastige Zedrakken sind bekannt), der auch für die Hochseeschiffahrt geeignet ist. Ihr Rumpf ist stets in mehrere getrennte Sektionen unterteilt, so dass sie selbst bei schweren Lecks selten untergeht. Ihre charakteristischen, an Drachenflügel erinnernden Segel werden vor allem aus Palmblättern und Binsen geflochten und mit zusätzlichen Latten verstärkt. Mit der Zedrakke gelang es bereits während des Diamantenen Sultanats, über das südliche Perlenmeer die Waldinseln und Altoom zu erreichen. Die meist kleinere und mit fast dreieckigen Drachenflügelsegeln ausgestattete **Lorcha** ist eine jüngere Variante, die mehr noch als im Tulamidenland in Meridiana verbreitet ist.

Ein häufig nur einmastiges, besonders schlankes Schiff ist die **Thalukke**, die mit einem Dreieckssegel ausgestattet und sehr schnell und wendig ist. Obwohl sie oft auch als kleiner Handelsschiff oder beim Fischfang eingesetzt wird, hat sie vor allem als tulamidisches Piratenschiff aventurienweite Bekanntheit erlangt. Weniger schlank als die Thalukke, ebenfalls mit Dreieckssegel getakelt, ist die **Dhau** – eigentlich ein Oberbegriff für alle zumindest einmastigen, kleinen Kutter des Tulamidenlands. Die

allerorten verbreiteten Ruderboote ohne jegliches Segel werden als **Schinaqel** bezeichnet.

Die großen Werften in Khunchom und Aranien haben während der mittelreichischen Herrschaft gelernt, die mittelländischen Schiffstypen zu bauen. So werden heute noch in Zorgan, Mendlicum und Yaisirabad Galeeren auf Kiel gelegt, die Khunchomer dagegen verstehen sich auf die komplizierte Kunst, Schivonen zu bauen.

»Der Stolz der tulamidischen Schiffsbauer aber ist seit kurzem die Sulman al'Nassori, ein Gemeinschaftsprojekt des Handelshauses Dhachmani und der Khunchomer Drachenei-Akademie, das vor zauberischen Hilfsmitteln und magischen Artefakten nur so strotzen soll. Selbst der Antrieb der Galeasse scheint dabei auf arkanem Wege vonstatten zu gehen, denn sie besitzt offensichtlich keinerlei Ruder und wie bei Galeeren allenfalls als Hilfsbetätigung dienende Dreieckssegel. Ob die zweifellos erhabene Leistung, ein solches Schiff erschaffen zu haben, daher den Khunchomer Schiffsbauern oder doch eher den Artefaktmagiern zusteht, sei einmal dahingestellt.«

—Stordan ter Broock, in einem Brief an seinen Bruder Tolman in Grangor

Die **Sulman al'Nassori**, die gleichermaßen als Entdeckerschiff, als Ausbildungsstätte für Schiffsmagier (siehe Seite 186) und als gefährliche Waffe im Kampf gegen die dämonischen Wesenheiten der Blutigen See dient, wird in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**, S. 58f. näher beschrieben.

WIE SIEHT DER TULAMIDE ...

... SICH SELBST?

Die Eigenbezeichnung 'Tulamide' ist im tulamidischen Sprachgebrauch gleichbedeutend mit 'Mensch' – und das spiegelt sich auch im Selbstverständnis der Tulamiden wieder. Sie selbst sind die wahren Menschen, neben denen alle anderen Völker mehr oder weniger als Barbaren zu gelten haben.

Vor allem in kultureller und zivilisatorischer Hinsicht blicken die Tulamiden auf Andere gerne herab, auch wenn sie dies hinter einer

Fassade der Höflichkeit verstecken können. Andererseits sind sie sich seit dem Untergang des Diamantenen Sultanats aber auch bewusst, dass sie nicht in allen Bereichen unschlagbar sind. Darum zeigen sie auch an den Errungenschaften anderer Völker durchaus Interesse – um sie mit den eigenen Verhältnissen abzuwägen und dann meist doch zu verwerfen. Denn wie sagt das Sprichwort: „Was andere Kulturen gerade erfunden haben, ist bei den Tulamiden schon längst wieder in Vergessenheit geraten.“



... DIE MITTELLÄNDER?

Die güldenländischen Einwanderer zeichnen sich für die Tulamiden vor allem durch ihre barbarische Unhöflichkeit und ihre Kriegslust aus. Der Untergang des Diamantenen Sultanats durch die Heere des Bosparanischen Reiches ist ihnen bis heute unvergessen. Dass den Mittelländern allein ihr unverständliches Expansionsstreben den Sieg über die kulturell weitaus höher stehenden Tulamiden ermöglichen konnte, ist eine ebenso verbreitete Ansicht. Was den Mittelländern dagegen in den Augen der Tulamiden fehlt, ist die Fähigkeit, die schönen Dinge des Lebens zu genießen. Durch den regen Kontakt zwischen Tulamiden und Mittelländern haben diese und manche anderen Vorurteile in den letzten Jahrhunderten je nach Region unterschiedlich weit abgebaut werden können, so dass man in den großen Städten ebenso auf beinahe vorurteilslose Tulamiden treffen kann, wie im abgeschiedenen Hinterland auf eifrige 'Einwandererhasser'. Auch werden einzelne mittelländische Kulturen durchaus differenziert betrachtet.

... DAS MITTELREICH?

»Ein zerfallendes Reich, das seiner alten Größe nachtrauert. Der Stolz seiner Bewohner, im mächtigsten Staat des Kontinents zu leben, ist nur noch ein Gedanke an die Vergangenheit. Heute tanzt ihnen nicht nur der Novadi nach Belieben auf der Nase herum.«

—aus den Erzählungen eines Hamamudin, neuzeitlich

»Die mittelreichischen Frauen sind schamlos und ungezogen. Sie gehen allein aus, reden mit fremden Männern als ob nichts dabei wäre, geben ihren Männern Widerworte und tragen unanständige Männerkleider.«

—ein Vater zu seinem Sohn auf einem Basar, auf eine Abenteurergruppe deutend; neuzeitlich

Obwohl sie einst selbst Untertanen des Garethre Greifenthrons waren, betrachten die Tulamiden das Mittelreich mittlerweile von der Warte des unbeteiligten Beobachters aus. Den Höhepunkt seiner Macht hat das Reich, das sie vom Joch der Hela-Horas befreite, bereits wenige Jahre nach seiner Gründung überschritten. Seither ist sein Zerfall beinahe tragisch zu nennen; insbesondere das mittelreichische Feudalsystem wird als dafür verantwortlich angesehen, da es die Reichen von der Macht fernzuhalten scheint. Auch die Aranier sehen ihr ehemaliges Mutterreich nach den jahrzehntelangen Unabhängigkeitswirren mittlerweile mit gehöriger Skepsis.

... DAS HORASREICH?

»Hela, die grausame Schöne, hat ihr eigenes Volk mit in den Untergang gezogen. Doch die Horasier scheinen daraus gelernt zu haben: Heute holen sie mit beachtlicher Geschwindigkeit die kulturellen Versäumnisse auf, die uns so lange unterschieden.«

—aufgeschnappt in den Gassen Khunchoms, neuzeitlich

Der Tulamide sieht sich natürlich immer noch selbst als den kulturell fortschrittlichsten Menschen an – doch dahinter ordnet er mittlerweile den kunstfertigen und feinsinnigen Horasier ein. Im Gegensatz zum gesellschaftlich starren Mittelreich scheinen im Horasreich Reichtum und Macht weitaus näher beieinander zu liegen. Getrübt wird das Verhältnis der Tulamiden zum Horasreich bisweilen durch die Erinnerung an die tulamidenfeindliche Kaiserin Hela-Horas.

... DAS BORPLAND?

»Die Bornländer sind fleißige Leute, und im Seehandel macht ihnen keiner was vor. Doch wehe, du weilst in der Mittagsstunde in ihrer Nähe: Dann fließt ihnen der Schweiß aus den Poren, dass sich Pfützen bilden.«

—ein Händler zu seinem Lehrling auf dem Basar in Fasar, neuzeitlich

Bornländer gelten den Tulamiden im Allgemeinen als strebsam, nüchtern und humorlos. Ihr hoher Respekt vor den eigenen Sitten wird ihnen

hoch angerechnet, doch scheint man abgesehen vom Handelseifer kaum Gemeinsamkeiten zu haben. Dass ihre Erfahrungen aus dem Umgang mit Festumer Handelsfahrern keineswegs die tatsächliche bornische (sondern nur die städtisch-festumsche) Gesellschaft widerspiegeln, ist den meisten Tulamiden gar nicht bewusst. Wer will das im kalten Norden auch schon überprüfen ...

... MARASKAN?

»Das Bannland hat selten Gutes hervorgebracht – und tut es noch heute nicht. Da dort neben den Echsenmenschen nun auch noch Borbarads Horden hausen, wird's wohl eher noch schlimmer.«

—Antwort eines tulamidischen Kapitäns auf die Frage, warum er eine Gruppe von Passagieren auch nicht gegen gutes Gold nach Maraskan übersetzen möchte; neuzeitlich

Die Insel Maraskan (und alles was von ihr stammt) ist den Tulamiden seit der Errichtung von Bastrabuns Bann tabu. Darum haben sich vor allem in den küstenfernen Gebieten etliche Vorurteile über das verfluchte Bannland verbreitet. In Khunchom, Elburum oder Thalusa hat man dagegen seine eigenen Erfahrungen mit den Maraskanern gemacht. Die maraskanischen Waffenschmiede Khunchoms sind hoch angesehen, und auch in Elburum ist man durch ein lange existierendes Maraskaner-Viertel im Umgang mit dem Tabu offener geworden, obgleich die jüngsten Taten schwarzmaraskanischer Truppen durchaus ihre Narben hinterlassen haben. Thalusa kennt die Maraskaner fast ausschließlich als blutrünstige Eroberer – statt des tulamidischen Begriffes 'massaq' verwendet man dort das Wort 'marrasq' zur Umschreibung von Gemetzeln.

... AL'ANFA (UND DAS SONSTIGE MERIDIANA)?

»Die Lebensart der Al'Anfaner ist unserer recht ähnlich – immerhin stammen viele von Tulamiden ab. Dennoch scheint es bei ihnen zu einer gewissen Verrohung der Sitten gekommen zu sein.«

»Die südaventurischen Männer müssen alle Eunuchen sein: Ihre Frauen laufen halbnackt herum, und sie tun nichts dagegen.«

—gehört in einer Taverne; neuzeitlich

Al'Anfaner – und Meridianer im Allgemeinen – werden von den Tulamiden als artverwandt angesehen, wiewohl man ihnen einen Hang zu Grausamkeiten nachsagt, der sich aus der Nähe des lebensfeindlichen Dschungels erklären soll und sich im besonders menschenverachtenden Umgang mit den eigenen Sklaven zu manifestieren scheint. Als (zumindest zeitweise) erfolgreicher Feldherr gegen die Novadis genießt der verstorbene Tar Honak im Tulamidenland einiges Ansehen. Erwähnenswert ist auch das traditionell gute Verhältnis Araniens zu 'seinen' Syllaner Freibeuterinnen.

... DIE NOVADIS?

»Aus der Wüste kommen sie – und dahin sollen sie besser auch wieder zurückkehren. Ärmliche Nomaden, die Anderen etwas über den einzig wahren Gott erzählen wollen ...«

»Ihre Stärke ist beeindruckend. Sie können die Tulamiden vielleicht wieder zum mächtigsten Volk des Kontinents machen.«

Das Verhältnis der Tulamiden zu den Novadis ist stark vom jeweiligen Betrachter abhängig – und vor allem von dessen Verhältnis zum Rastullah-Glauben. Während viele Tulamiden der Religion der Wüstennomaden noch immer eher skeptisch, wenn nicht gar ablehnend gegenüberstehen (auch wegen des Glaubenseifers und der Eroberungssucht der Novadis), haben andere diesen längst angenommen oder zumindest akzeptiert. Manche sehen im Rastullah-Glauben und dem Kalifat der Novadis gar den legitimen Nachfolger des Diamantenen Sultanats. Vorbehalte gegen die 'ärmliche' nomadische Lebensweise der Novadis werden vor allem in den Städten gepflegt.



... DIE FERKINAS?

»Die Ferkinas? – Das sind Barbaren, die in irgendwelchen abgelegenen Hochtälern hausen und dort ihren blutigen Ritualen nachgehen. Als 'Menschen' würde ich sie nicht bezeichnen wollen.«

Obwohl auch die Ferkinas von den Ur-Tulamiden abstammen (bevor diese die Berge verließen), sprechen ihnen viele Tulamiden das Menschsein energisch ab. Stattdessen sind sie vor allem für ihre blutigen Karawanenüberfälle und dreisten Diebstähle im Vorland der Hochgebirge bekannt. Ihr Ansehen im Land der Ersten Sonne entspricht etwa dem der Orks in Nordwest-Aventurien. Neben den wirklich wilden Ferkina-Stämmen der Hochgebirge kennen die Bewohner Mhanadistans und Palmyramis' aber auch noch manche mittlerweile gemäßigteren Vertreter, die zwar immer noch als schwer berechenbar, aber nicht mehr als vollends barbarisch gelten. Insbesondere in der Nähe von Fasar versucht man notdürftig mit den Ferkinas der benachbarten Täler auszukommen.

... DIE WALDMENSCHEN?

»Ein friedliches Volk, das uns seit langer Zeit treu zur Seite steht – vor allem als Diener und Sklaven. Wenn du genau hinschaust, erkennst du auch unter uns Tulamiden manche, die von ihnen abstammen.«

Waldmensen (und auch Utulus) gehörten zu den ersten Sklaven, die die Tulamiden bereits vor der Zeit des Diamantenen Sultanats aus den Dschungeln und von den Waldinseln des Südens verschleppten. Dass die dunkelhäutigen Menschen in ihrer Heimat eine eigene Kultur unterhalten (haben), können sich die meisten Tulamiden nicht vorstellen. Insofern gilt auch ihre Versklavung eher als ein Akt der Gnade, der sie der Zivilisation näher bringt. Im Gegensatz zu den blutdürstigen Ferkinas gelten die eher sanftmütigen Waldmensen als 'gelehrige Barbaren', denen man nach einer gewissen Einführungsphase ohne Vorbehalte begegnet. Viele vornehme Tulamiden stammen von einstigen Sklavinnen aus dem Volk der Waldmensen ab.

... DIE ANDEREN MENSCHLICHEN VÖLKER?

»Die Thorwaler haben überhaupt keine Frauen, die haben nur Achmad'sunni.«

—gehört in einer Taverne, neuzeitlich

Die Thorwaler sind vor allem in Aranien als mutige und kräftige Seesöldner bekannt; die einflussreiche Lankaner Ottajasko, die lange Zeit in aranischen Diensten stand, ist bei der Entstehung Orons weitgehend zerschlagen worden. Der Gildenmagier Thorstor ibn Thorwulf vom Anchopaler Ordenshaus der Grauen Stäbe ist heute der berühmteste Vertreter des Volkes im Tulamidenland.

Mit den Norbarden kommen die Tulamiden heute kaum noch in Berührung, und dass diese ebenfalls von Urtulamiden abstammen, ist mittlerweile in Vergessenheit geraten. Einige Historiker mögen um die einstigen Beziehungen und Differenzen wissen, die schließlich zum Exodus der Norbarden geführt haben.

Die Kultur der Nivesen ist den Tulamiden nahezu unbekannt – Verbindungen zwischen den Völkern scheint es kaum gegeben zu haben.

... DIE ECHSENMENSCHEN?

Die Achaz (und auch alle anderen echsenartigen oder amphibischen Rassen wie Marus, Ziliten und Krakonier) gelten noch nach dreitausend Jahren in erster Linie als Erzfeinde der Tulamiden. Dieser geerbte Hass ließe viele Tulamiden einen Achaz wohl sofort erschlagen, wenn er dazu die Gelegenheit bekäme. Eine unmittelbare Bedrohung scheinen die Echsen seit der Errichtung von Bastrabuns Bann vor mehr als 2.700 Jahren allerdings nicht mehr zu sein. Dass die Tulamiden nach der Vertreibung der Geschuppten etliche ihrer Kenntnisse übernommen haben, ist ein wohl gehütetes Geheimnis, von dem nur manche Gelehrte etwas ahnen.

... DIE ZWERGE?

Die Angroschim waren frühe Verbündete der Urtulamiden im Kampf gegen Pyrdacor und seine Echsenwesen. Den meisten Tulamiden ist dies heute nicht mehr bekannt. Die lange Zeit einzigen im Land der Ersten Sonne lebenden Zwerge – die Ambosszwerge des Awalakim-Gebirges – gelten als zurückgezogen lebende Einzelgänger, mit denen selten mehr Umgang als für die eigenen Geschäfte nützlich gepflegt wird. Seit der Gründung Angraloschs im Raschtulswall werden eher die kunstsinnigen und geschäftstüchtigen Brillantzwerge als typische Angroschim angesehen und für ihre, der der Tulamiden sehr ähnliche Mentalität hoch geachtet.

... DIE ELFEN?

Elfen sind im Land der Ersten Sonne eine absolute Seltenheit und werden dann wegen ihrer spitzen Ohren und ihres fremdartigen Aussehens oft für Dschinne gehalten, denen allerlei Wünsche abverlangt werden. Nennenswerte Beziehungen zwischen Tulamiden und Elfen gibt es nicht.

... ORKS UND GOBLINS?

Orks sind den Tulamiden beinahe unbekannt; die geographische Entfernung zwischen der Heimat beider Völker ist wohl zu groß. Goblins kennen sie schon eher, da diese gelegentlich auch im Raschtulswall und vereinzelt noch weiter südlich vorkommen. Allerdings stellen die Rotpelze meist keine ernsthafte Bedrohung dar und werden so nicht sonderlich ernst genommen. Da sie ein gewisses Maß an Intelligenz besitzen, werden sie zumindest selten für gewöhnliche Tiere gehalten.

... DIE SCHWARZEN LANDE?

Von den negativen Auswirkungen der Blutigen See waren vor allem die Küsten betroffen, und vom Moghulat Oron ging bis zu seiner Rückeroberung eine ständige Gefahr für Aranien aus. Ansonsten hat sich für viele Tulamiden durch die Schwarzen Lande im Alltag wenig geändert, so dass man sie eher zu ignorieren versucht, als dass man sich ihrer wegen beunruhigt. Da die Länder der Heptarchen auch in den ersten Geschichten der Haimamudim meist negativ belegt sind, verspricht man sich von ihnen zumindest nichts Gutes.

DIE TULAMIDEN IM SPIEL

Dass sich die tulamidische Kultur in vielen Punkten deutlich von der verbreiteteren mittelländischen unterscheidet, wurde auf den vorangegangenen Seiten ausführlich behandelt.

Allerdings ist die Darstellung fremder Kulturen im konkreten rollenspielerischen Geschehen oft herausfordernd und anspruchsvoll – oder positiv ausgedrückt: interessant und reizvoll. Deswegen sollen die nachfolgend aufgelisteten Tipps und Anmerkungen eine Hilfestellung sein, um die Einbringung der tulamidischen Kultur ins Rollenspiel zu erleichtern.

ÜBERLEGENHEIT, HÖFLICHKEIT UND TOLERANZ

Die lange Geschichte der Tulamiden hat in ihnen ein Gefühl der (vor allem kulturellen) Überlegenheit erwachsen lassen, das wohl bei keinem anderen Volk derart ausgeprägt ist. Zwar erkennen auch Tulamiden offensichtliche Leistungen anderer Kulturen durchaus an, doch käme ihnen nie der Gedanken, dass diese von der eigenen Zivilisation nicht



auch hätten erbracht werden können. „Was ihr erfindet/erfunden habt, haben wir schon lange wieder vergessen“ oder „Dieses Problem stellte sich uns nie, deshalb können wohl auch nur Barbaren auf solche Ideen kommen“ mögen ebenso offen ausgesprochene wie im Stillen gedachte Worte sein, die den offensichtlichen Fortschritt Anderer in einigen Bereichen erklären.

Solange ein Tulamide sein Gegenüber als nicht allzu minderwertig betrachtet oder von diesem etwas Spezielles möchte, wird er diese verbreitete Arroganz meist hinter einer Fassade der Höflichkeit verstecken können. Das weitgehende Fehlen von Ständen macht sich unter anderem im Fehlen von Standesdünkeln bemerkbar. Wenn man nicht gerade die persönliche Ehre eines Tulamiden angreift, lässt es sich mit diesem relativ problemlos aushalten. Darüber hinaus sind die Bewohner des Landes der Ersten Sonne auch für ihre Toleranz bekannt, die sich nicht nur auf religiöse sondern auch auf viele andere Bereiche erstreckt. Was einen nicht selber betrifft, wird so gerne der Eigenverantwortlichkeit Anderer überlassen. Diese Toleranz gilt für Themen wie Götter und Philosophien ebenso wie für Vorlieben und Marotten aber auch fragwürdige Moralvorstellungen oder gar dämonische Praktiken. Wo die Linien zwischen Guten und Bösen derart leicht verwischen wie im Tulamidenland, fällt die Verfolgung der Letzteren (etwa durch die Helden) natürlich besonders schwer.

MAGIE UND MÄRCHEN

Das Land der Ersten Sonne ist vor allem ein phantastisches Land, das von Zauberei durchdrungen zu sein scheint. Dschinne und Elementargeister, aber auch andere magische Effekte und Wesenheiten sind geradezu zu einem Teil der Kultur geworden. Die Zauberer der Tulamiden sind selten reine Forscher, sondern meist ebenfalls äußerst praktisch veranlagt, so dass sich die Spuren ihres Wirkens vielerorts entdecken lassen. In beinahe jeder Siedlung können die Helden auf einen dienstbaren Dschinn, einen Fliegenden Teppich, ein wundersames Artefakt, ein rätselhaftes magisches Siegel oder ein von Geisterhand errichtetes Bauwerk treffen.

Geschichte und Gegenwart der Tulamiden haben viele Magierherrscher gesehen (oder sehen sie noch), die dem Land ihren Stempel aufzudrücken versuch(t)en. Die verbreitete Elementarmagie erlaubt viele beinahe freizauberische Effekte, die durch keine bekannte Zauberformel zu verwirklichen wären.

Verbreiteter als die Magie selbst sind allerdings noch die Märchen, die die Zauberei oft zum Thema haben. Vielem, was ganz und gar unmagisch ist, wird Anderes nachgesagt um es interessanter und wertvoller zu machen. Den Helden mag die Unterscheidung deshalb schwer fallen, oder sie können auf falsche Fährten geführt werden. Andere Märchen besitzen sehr wohl einen wahren Kern, so dass sie als Hinweise dienen oder neugierig machen können. Mehr zu diesem Themenkomplex finden Sie auf Seite 56.

SOZIALER AUF- UND ABSTIEG

Bei den Tulamiden hängt das Ansehen einer Person stark vom Reichtum und der Macht ab, die sich bei einer bestimmten Personengruppe



wahrscheinlich schneller ändern können, als bei jeder anderen: den reisenden Abenteurern und Helden nämlich. Die Fähigkeiten der Charaktere spiegeln sich so auch stets im gesellschaftlichen Ansehen wider. Machtvoller Krieger und Magier oder gewitzte Diplomaten und Intriganten zählen insbesondere in den kleineren Dorf- und Stadtstaaten schnell zu den angesehensten Personen. Ein Artefakt kann auch einen jungen Abenteurer schnell aufsteigen lassen – bevor die Ladungen des 'Wunderdings' sich erschöpfen und der rasante Fall des Helden nicht lange auf sich warten lässt.

Neben den Abenteurern mögen auch deren Bekannte von schnellem sozialen Auf- oder Abstieg betroffen sein – ausgelöst durch die Taten der Helden oder durch eigenes Können/Verschulden. Die drohende Schuldklaverei eines Verwandten kann eine größere Motivation sein als jedes einen selbst betreffende Unheil.

MÄNNER UND FRAUEN

Obwohl das Patriarchat bei den meisten Tulamiden weitaus weniger ausgeprägt ist als etwa bei den Novadis, macht es sich im Land der Ersten Sonne bemerkbar. Viele Einheimische ordnen etwa auch reisende Heldinnen unvermeidlich einem ihrer männlichen Begleiter zu. Dass die Frauen für sich selbst sprechen könnten, kommt den Tulamiden zunächst nicht in den Sinn. Attraktive Heldinnen werden zwar direkt und persönlich umworben, doch wenn es um Verlobungsabsprachen oder den Brautpreis geht, wenden sich ihre Verehrer an den Oheim (beziehungsweise an denjenigen, den sie dafür halten) der Angebeteten innerhalb der Gruppe.

Anders sieht es natürlich im matriarchalischen Teil Araniens aus: Hier spricht die Frau entweder für sich selber oder eine andere Frau besitzt die Vormundschaft über sie. Die Männer werden hier dagegen weniger wichtig genommen. Wer einen solchen als Frau attraktiv findet, wird sich nach Möglichkeit auch mit dessen Mutter gut zu stellen versuchen.

KULTURELLE VIELFALT UND BEVÖLKERUNGSREICHTUM

Auch wenn öfters von der (einen) tulamidischen Kultur gesprochen wird, sollte immer bedacht werden, dass es zwischen den Volksgruppen der Tulamiden teilweise bedeutende kulturelle Unterschiede gibt. Palmyrener und Balashiden oder Elburier und Thalasier sind sich etwa ebenso ähnlich (beziehungsweise unterschiedlich) wie Almadaner und Weidener oder Albernier und Darpatier.

Am besten ist es, sich folgende Zahlen vor Augen zu führen: Es gibt etwa anderthalb Millionen Tulamiden, die damit etwa ein Viertel der menschlichen Bevölkerung Aventuriens ausmachen. Die einzelnen Volksgruppen umfassen meist zwischen weitaus mehr als 100.000 und bis zu 300.000 Menschen – und damit noch immer mehr als viele anderen Völker und Rassen zusammen. Zum jeweiligen eigenen Charakter der Volksgruppen finden sich in den Regionalbeschreibungen ab Seite 72 weitere detaillierte Angaben.

Dazu ist das Land der Ersten Sonne eines der dicht besiedeltesten Gebiete Aventuriens. Städtische Kultur und sich vor allem in den Flusstälern



aneinander reihende Dörfer sind prägende Merkmale des Landstrichs, der in seinen Randbereichen an wilde, wenig besiedelte Gebirgsregionen grenzt. Der größte Feind des Menschen im Tulamidenland aber ist der Mensch selbst.

DAS LAND DER ERSTEN SONNE IM ABENTEUER

Manche charakteristischen Elemente des Landes der Ersten Sonne und der tulamidischen Kultur lassen sich direkt als Begegnungen oder Schauplätze in ein Abenteuer einbringen.

BEGEGNUNGEN

- **Haimamud:** Der tulamidische Geschichtenerzähler (Erzählerinnen sind seltener) ist eine der klassischsten Begegnungen. Seine Märchen können unterhalten, verwirren oder informieren.
- **Zöllner/Gardist:** Im Dienst eines örtlichen Herrschers stehend, versteht der Zöllner oder Gardist seine Aufgaben (je nach Charakter) mehr oder weniger sorgfältig und mehr oder weniger loyal. Die zahlreichen Dorf- und Stadtstaaten am Mhanadi und in den südlicheren Regionen ziehen unweigerlich eine Unzahl an Grenzen nach sich, an denen Fremde oder Reisende um Zölle erleichtert werden können (was mancherorts gar in Wegelagerei ausartet). Auch in Aranien sind die örtlichen Herrscher bei den Zöllen oft sehr erfinderisch. Ständig wechselnde Gardeabzeichen verdeutlichen die gleichermaßen wechselnden Machtverhältnisse im Land der Ersten Sonne.
- **Räuber:** Das Fehlen starker Ordnungsmächte begünstigt Straßenraub und Wegelagerei. An den stärker frequentierten Karawanenwegen und Straßen des Tulamidenlands kann man außerhalb der Siedlungen ständig einer der kleineren oder größeren Räuberbanden begegnen. Hier zählt das Recht des Stärkeren – und solange der Beraubte dies anerkennt, geht es dabei sogar recht friedlich zu. Fluss- und Seepiraterie ist ebenso verbreitet.
- **Händler:** Ob als Fernhändler mit der Kamelkarawane auf der Straße oder als

Basarhändler in der Stadt, tulamidische Geschäftsleute verkörpern manche der bekanntesten Tugenden des Volkes: Handelseifer, Feilschkunst, Beredsamkeit und Wortwitz.

● **Magier:** Die tulamidischen Gildenzauberer gelten als der Welt zugewandt und pragmatisch. Einem solchen Vertreter kann man praktisch überall begegnen, und meist sticht er durch Prunk und Pomp noch zusätzlich hervor. Auch als philosophierender Gesprächs- oder intelligenter Brettspielpartner in der Karawanserei ist er denkbar.

● **Gaukler:** Nicht allein zum Gauklerfest in Khunchom, sondern zu beinahe jeder Feierlichkeit oder einfach auf dem Basar/am Wegesrand begegnet man den Schaustellern und Akrobaten, die mit Geschick, List und Wortwitz ebenfalls typische tulamidische Tugenden verkörpern.

SCHAUPLÄTZE

● **Basar:** Anlaufstation und Zentrum einer Stadt; hier können die Helden gleichermaßen mit den exotischen Waren des Tulamidenlands und den unterschiedlichsten Personen zusammenkommen. Die verwinkelten, ummauerten Märkte sind oft überfüllt und schwer passierbar – eine Stadt im Kleinen.

● **Karawanserei:** Oft außerhalb der Stadtmauern oder der Dorfumfriedung gelegen, sind auch die Karawansereien ein Ort des Handels und Wandels. Ihre abgegrenzte Lage vor der Siedlung macht sie zu einem Treffpunkt Ortsfremder. Der enge Zusammenhalt mancher ein ganzes Dorf umfassender und sich abgrenzender Sippen stellt einen Kontrast dazu dar.

● **Palast:** Pracht und Prunkentfaltung, Zauber und Ästhetik des Landes der Ersten Sonne werden vor allem in den Palästen der

Potentaten sichtbar. Gewaltige Kuppeln und schlanke Zwiebeltürme gelten weithin als *die* Merkmale tulamidischer Architektur, auch wenn sie häufig nur an den großen Tempeln und eben den Palästen zu finden sind. Der ummauerte Palastkomplex, von dem viele träumen, den aber nur wenige jemals von innen zu sehen bekommen, ist ein Symbol für das tulamidische Streben nach Reichtum, und verdeutlicht zugleich die Armut der Massen.





MÄCHTE UND POTENTATEN IM LAND DER ERSTEN SOPPE

Nach der Zerschlagung des Diamantenen Sultanats durch Murak- und Hela-Horas hat es nie wieder ein gesamtulamidisches Reich gegeben. Auch der späteren mittlereichischen Verwaltung gelang es nicht, alle Städte in fester Treue zu halten. Heutzutage gibt es eine Vielzahl von Potentaten, die einen unabhängigen Herrschaftsbereich beanspruchen, und zwischen den größten und mächtigsten unter ihnen herrscht Rivalität über die Vorherrschaft in den Ländern zwischen Barun-Ulah und Thalusim.

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Herrscher und ihre Gebiete vorgestellt und die Verbindungen zwischen ihnen näher erläutert. Daher finden Sie zu Beginn jedes Abschnitts einen Übersichtskasten, der über die Ressourcen und Mittel des entsprechenden Herrschers Auskunft gibt. Unter den Mächten findet sich auch das Kalifat, dem sich die Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** näher widmet. Es spielt für die Machtkämpfe in den Ländern östlich der Khôm allerdings nur eine kleine Rolle.

DAS SULTANAT GORIEN

Das Sultanat Gorien in Kürze

Herrscher: Sultan Hasrabal ben Yakuban

Regionen: Gorien, Chalukistan, Teile des Balash

Geschätzte Bevölkerungszahl: 190.000 (90% Tulamiden, 5% Novadis, der Rest vorwiegend Mittelländer), davon 80.000 im Balash um Rashdul, 70.000 in Gorien und 40.000 in Chalukistan

Sprachen: Balashidisches Tulamidyä

Vorherrschende Religion: Peraine, Rastullah, städtisch auch Boron, Rahja, Tsa und andere Zwölfgötter, im Hinterland vereinzelte archaische (Insekten-)Kulte

Wichtige Städte und Dörfer: Rashdul (8.500), Anchopal (2.500), Chalukand (1.100), Al'Ahabad (1.000), Samra (250)

Währung: seit wenigen Jahren Piaster (Goldmünze zu 5 D), aranische und kalifatische Münzen im Umlauf

Wichtige Ressourcen: Rinder, Strauße, Reis, Straußenfedern, Kunsthandwerk, Teppiche, Gorisches Mindorium

Wichtige Verkehrswege: Mhanadi und Mhanadi-Straße von Samra bis Rashdul, Pilger- und Karawanenpisten von Khunchom und Samra nach Anchopal, der südliche Teil der *Transaranica* (sehr gute Handelsstraße) zwischen Anchopal und Zorgan

Militär: 1.000 Stammeskrieger der Beni Avad (leichte Reiterei), 250 Söldner der *Rashduler Reiter* (leichte Reiterei), 1.500 Söldner der *Sandwölfe* (berittene Fußtruppen und leichte Reiterei)

Wappen: 'Bastrabuns Sternbanner', fünf goldene Pentagramme auf blauem Grund um einen weiteren Fünfstern in der Mitte mit dem Familiensiegel Hasrabals

GEBIET

In einer Reihe geschickter Winkelzüge gelang es Sultan Hasrabal, sich zum Herrscher über die Beni Avad, dann über Rashdul und schließlich auch über Süd-Aranien und die Gorische Wüste zu machen. Sein Machtbereich erstreckt sich heutzutage über fast ganz Gorien, nämlich im Norden *Anchopal*, den Mhanadi-Bogen von *Samra* bis exklusive *Temphis* (siehe Seite 82), das Chaluk-Tal bis zur Mündung in *Chalukand* und entlang der Küste bis kurz vor *Malqis* und über den Balash bei Rashdul. Gerade im Balash stieß Hasrabals Machtergreifung auf Widerstand. Der Kalif in Unau ist bestrebt, den eigenwilligen Sultan nicht zu mächtig werden zu lassen, und andererseits fürchteten die Städte *Temphis*, *Jaiban* und *Al'Rabat* (siehe Seite 82) um ihre Unabhängigkeit.

Das erst 1028 BF von Araniern errungene Ober-Gorien mit Anchopal und Samra hat sich nur widerwillig Sultan Hasrabal unterstellt, denn vor allem die der Peraine heilige Stadt Anchopal fürchtete den Novadi-Sultan. Mit einer Mischung aus Einschüchterung und Diplomatie gelang es Hasrabal dennoch, der neuen aranischen Sultana von Gorien, der Therbüniten-Hochmeisterin *Shila al'Agrah*, die Pilgerstadt abzurufen.

POLITISCHE VERWICKLUNGEN

Der zaubermächtige Sultan Hasrabal kann stolz auf sein bisheriges Lebenswerk blicken, denn er hat es weit gebracht. Im Alter von 25 Jahren stürzte er seinen eigenen Vater und schwang sich zum Sultan der Beni Avad auf. Die misslungene Entführung von *Nedime*, der Tochter des ehemaligen Kalifen *Abu Dhelrumun*, konnte ihm nichts anhaben – im Gegenteil triumphtierte er einige Jahre später über seinen Feind, als dieser während des Khôm-Kriegs (angeblich durch einen von Hasrabal ausgeschiedenen Dschinn) 1009 BF den Tod fand.

Den Aufstand der dämonologischen Fakultät an der Akademie in Rashdul nahm Hasrabal zum Anlass, die Akademieleiterin *Belizeth Dschelefsunni* 1021 BF im Zauberduell zu töten und zu beerben. Die Heirat mit der Shanja von Rashdul machte ihm danach die ganze Stadt untertan. Und abermals nutzte Hasrabals eine Krise aus, um sich zu bereichern. Im *Krieg der 35 Tage* 1028 BF wartete er ab, als Araniern und Oron gegeneinander kämpften, um anschließend weite Teile Obergoriens und den Rest Chalukistans mit der Hafenstadt Chalukand einzunehmen.

Hasrabals groß-gorisches Reich erstreckt sich nun rings um die Gorische Wüste bis zum Mhanadi und entlang des Chaluk bis Chalukand. Es ist ein kaum verborgenes Geheimnis, dass Hasrabal auch auf das Emirats Balash und auf das Yalaiaad ein Auge geworfen hat, doch ist der Sultan klug genug, nicht zu viele Schlachten gleichzeitig zu schlagen. Die nächsten Jahre gilt es, Anchopal und Chalukand gegen die Begehrlichkeiten Araniens zu verteidigen. Gerüchte besagen, dass es ihm auch zunächst *nur* darum ging, die Gorische Wüste komplett unter seine Herrschaft zu bringen ...

Zur Festigung seiner politischen Macht setzt Sultan Hasrabal gezielt seine eigenen Söhne als Wesire ein. So regiert der Erstgeborene *Shochan* Rashdul, *Nijan* Al'Ahabad, *Harayan* Chalukand und *Muraban* Anchopal. Auch einige seiner Enkel sind bereits in einem Alter, in dem sie die Geschäfte eines Wesirs übernehmen könnten. Hasrabal hofft darauf, dass Intrigen innerhalb der eigenen Familie seltener sind als zwischen 'normalen' tulamidischen Würdenträgern, doch seine Söhne zeigen größtenteils die gleiche Umtriebigkeit wie ihr Vater.

Im Land der Ersten Sonne hat Sultan Hasrabal keine Freunde – nur *Selo Kulibin*, der aber jedermanns Freund ist. Den Großfürsten von **Khunchom** sieht Hasrabal nur als unterlegene Spielfigur und plant, durch eine Verheiratung von Selos Sohn mit seiner Enkelin *Madra* auch Khunchom unter die Herrschaft der Sippe der *Yakubanim* zu bringen.

Die Beziehungen zum **Kalifen Malkillah III.** sind frostig. Nominell ist Sultan Hasrabal dem Kalifen Untertan, doch wissen beide, dass Hasrabal nicht zu befehlen ist. Die Koexistenz beider Herrscher gründet sich auf stillschweigenden Übereinkommen – jeder lässt dem anderen freie Hand, solange sich jener nicht in die eigenen Belange einmisch.

Zu **Thalusa** pflegt Hasrabal keine Kontakte, auch die Erhabenen **Fasars** werden nur mit sporadischer Achtung gewürdigt – von ihnen erscheint nur *Khajid ben Farsid* Hasrabal mächtig genug, dass es wert wäre, sich

mit ihm zu befragen. Jener nahm eine Tochter Hasrabals zur Frau. **Aranien** hingegen gilt als mit Hasrabal verfeindet, nicht zuletzt durch die letzten Eroberungen des Sultans.

STREITMACHT

Als Sultan der Beni Avad gebietet Hasrabal ben Yakubān über etwa 1.000 novadische Stammeskrieger. Die Sippenführer sind zum großen Teil gierige Hirten und Flusspiraten, die hoffen, mit Hilfe des Krieges (also Land oder Plündergut) zu Reichtum zu kommen. Tatsächlich

belohnt Hasrabal viele seiner tapfersten Streiter mit Land in den neu eroberten Gebieten.

Die traditionsreichen *Rashduler Reiter* beschützen die Hauptstadt. Ihre Offiziere sind zum großen Teil ebenfalls Stammesmitglieder der Beni Avad. Dagegen sind die 1.500 Söldner der *Sandwölfe* eine bunt zusammen gewürfelte Truppe. Aus dem gesamten Tulamidenland kommen die Söldner, aus Khunchom, Aranien, Mhanadistan oder Thalusien. Rau geht es bei ihnen zu, und nur die Gerissensten und Härtesten können sich behaupten und sich zum Anführer einer 'Dschadra' (Lanze; Einheit von 50 Reitern) aufschwingen. Oft begleiten Zauberer die Sandwölfe.





DAS GROSSFÜRSTENTUM KHUNCHOM

Das Großfürstentum Khunchom in Kürze

Herrscher: Großfürst Selo Kulibin

Regionen: Mhanadi-Delta, östlicher Teil des Balash, Yalaiaid

Geschätzte Bevölkerungszahl: 130.000 (90% Tulamiden, 9% Mittelreicher und Bornländer, 1% Maraskaner), davon 60.000 in Khunchom und entlang des Mhanadi und 70.000 im Yalaiaid

Sprachen: Aranisches Tulamidya und Garethi

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Wichtige Ortschaften: Khunchom (16.500), Aimar-Gor, Korushkand

Währung: die kalifatischen Münzen (Marawedi, Zechine, Muwlat), doch auch mittelreichische und bornische Währungen üblich und akzeptiert.

Wichtige Ressourcen: Eisenerz, Stahl, Silber, Papyrus, Glas, Schiffbau, Kunsthandwerk

Wichtige Verkehrswege: Mhanadi

Militär: 300 Mann der *Diamantgarde*, ein Dutzend Kriegselefanten, 500 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silbernem Grund

GEBIET

Das Großfürstentum Khunchom hat sich seit seiner Unabhängigkeit von Aranien im Jahre 997 BF stetig und friedlich vergrößert. Sein Einfluss reicht mittlerweile bis *Jaiban*, *Al'Rabat* und *Chefe*, wobei diese drei Städte sich eben noch nicht dem Großfürstentum unterworfen haben, sondern auf ihre Eigenständigkeit pochen. Doch zahlreiche kleine Bauernsiedlungen und Sippengemeinschaften im Mhanadi-Delta und entlang des Stromes zahlen Khunchom Steuern, um vom Handel der großen Metropole zu profitieren.

An der Küste reicht die Macht Khunchoms im Süden bis nach *Yaisir*. Der dortige 'Sultan' ist tributpflichtig, erhält dafür Hilfe gegen Schmuggler, Piraten und Sklavenjäger von einer kleinen Abordnung der Khunchomer Garde. Im Norden wurde im Peraine 1021 BF der Hafen *Aimar-Gor* von großfürstlichen Schiffen besetzt, nachdem von dort aus einige Piraten Khunchomer Schiffe überfallen hatten. Einzig die bornische Kolonie *Mhanerhaven* am Alten Mhanadi behauptet sich gegen die Khunchomer Vorherrschaft, stellt aber auch keine ernsthafte Konkurrenz dar.

Seit dem *Krieg der 35 Tage* 1028 BF ist das einstmals aranische, später oronische Yalaiaid ohne faktischen Herrscher. Zwar erheben wechselweise *Zorgan* oder *Elburum* Anspruch auf die Halbinsel, doch die Yalaiaidim stemmen sich gegen jede Art der Fremdherrschaft. Vielmehr fühlen sich die Yalaiaidim zum ruhigen, friedlichen Khunchom hingezogen. Großfürst Selo Kulibin hat den Bewohnern der Halbinsel bereits weiträumige Handelsprivilegien eingeräumt, so dass die meisten Yalaiaidim ihre Erzeugnisse über Khunchom verkaufen. In *Korushkand* existiert zwar keine Khunchomer Garnison, aber bereits ein Kontor des berühmten Handelshauses *Dhachmani*. Zudem liegen hier häufig Schiffe der großfürstlichen Flotte vor Anker, um Piraten zu jagen, die den Maraskans und unsicher machen und sich in den Mangroven der Halbinsel verstecken.

DAS MHAHARANYAT ARANIEN

GEBIET

Das Mhaharanyat Aranien umfasst die Sultanate *Baburin* (nördlich des Barun-Ulah), *Palmyramis* (zwischen Barun-Ulah und Raschtulswall), *Zorgan* (Zentral-Aranien zwischen Zorgan und Barbrück), *Gorien* (zwischen Fennekesh und Nasir Malkid) und *Elburum* (Elburische Halbinsel ohne Llanka) sowie das Mhaharansland *Llanka*. Erst im Herbst 1028 BF (während des *Kriegs der 35 Tage*) gingen Obergorien (Samra bis Anchopal) und endgültig Chalukistan (Birchaluk bis Chalukand), das schon vorher von den Truppen Sultan *Hasrabals von Gorien* besetzt worden war, sowie das Yalaiaid verloren. Der lange Kampf gegen das

POLITISCHE VERWICKLUNGEN

Großfürst *Selo Kulibin* (siehe Seite 144) ist ein bemerkenswert unpolitischer Herrscher. Anders als sein Vater Istav (dem im Volk hoch verehrten Vorkämpfer der Khunchomer Unabhängigkeit) versucht Selo es jedem recht zu machen und pflegt daher gute Beziehungen zu fast allen Mächten im Tulamidenland. Mit dem **Kalifat** verbindet Khunchom ein etwa zwanzig Jahre bestehendes Bündnis, doch die Gunst **Sultan Hasrabals von Gorien** sicherte sich Selo, indem er seinen Sohn *Stipen* mit *Madra*, einer Enkelin Hasrabals, verheiratete. Doch gerade weil Khunchom versucht, sich mit allen Gruppen gut zu stellen, gibt es auf der anderen Seite keine Macht, auf die sich Khunchom uneingeschränkt verlassen kann. Sollte es zum Konflikt zwischen dem Kalifen und Sultan Hasrabal kommen, müsste sich Khunchom entscheiden, auf welcher Seite es stehen will.

Der neue Herrscher **Thalusas, Dolguruk**, der den Fürsten *Ras Kasan* (den Vater von Selos Frau *Shenny*) stürzte, nimmt es dem Großfürsten immer noch übel, dass jener damals dem Richtschwert entkam. Das **Bornland** – der große Handelspartner – versucht nach wie vor, die Khunchomer Hafenzölle durch die Etablierung *Mhanerhavens* als Umschlagplatz zu umgehen, und **Aranien** hat sich längst noch nicht mit der Unabhängigkeit Khunchoms abgefunden. Insbesondere mit dem Sultanat *Elburum* liegt Khunchom (hinsichtlich des Yalaiaid) in Konkurrenz. Zur Sicherung der Versorgung mit Bauholz hat Khunchom in einer einzigartigen Aktion Söldner ins Sultanat **Jindir** geschickt, das von Aranien beansprucht wird. Der unscheinbare und politisch eher einfältige Selo Kulibin kann sich auf seine Frau *Shenny* und seinen Sohn *Stipen* (zu beiden siehe Seite 144) als enge Berater verlassen. Vor allem seine Schwiegertochter *Madra* zeigt eine große Willenskraft und Entschlossenheit, die auch ihren Großvater auszeichnet. Je größer der Einfluss des Thronfolgerpaares auf die Politik des Großfürsten wird, desto stärker kann auch Khunchom werden – oder einen offenen Konflikt auslösen. Insofern ist die Zurückhaltung Selos durchaus vorteilhaft, denn im Tulamidenland gibt es derart viele Parteien, dass es einem Raubfischbecken gleicht.

STREITMACHT

Die *Diamantgarde* ist in erster Linie eine Parade-Truppe, die in den letzten Jahren nicht zum Einsatz gekommen ist. Wenn das Dutzend Kriegselefanten, der größte Schatz der Garde, während einer Parade vorbeimarschiert, bekommt der Zuschauer einen Eindruck, wie machtvoll das Diamantene Sultanat gewesen sein muss, das über noch mehr dieser Tiere verfügte. Häufiger im Kriegseinsatz sind dagegen die Matrosen und Seesoldaten der großfürstlichen Flotte, die Jagd auf Schmuggler und Piraten machen. Großfürst Selo selbst hat kein Interesse an der Seefahrt, daher erfährt die Flotte kaum Unterstützung – und hat sich größtenteils selbst organisiert. Sie besteht aus einigen großen Zedrakken, einer Handvoll Schivonen, und vor allem schnellen Thalukken.

POLITISCHE VERWICKLUNGEN

Ein so großes Reich wie das Mhaharanyat zu regieren, ist nicht einfach. Mhaharan *Arkos Shah*, der eigentliche Erbe der Dynastie, hat sich aus den politischen Geschäften weitgehend zurückgezogen und überlässt



Das Mhaharanyat Aranien in Kürze

Herrscherin: Mhaharani Eleonora Shahi

Regionen: Zorgan, Baburiner Becken, Palmyramis, Elburumer Halbinsel, Niedergorien

Geschätzte Bevölkerungszahl: 680.000 (Sultanat Zorgan 60.000, Baburin 200.000, Palmyramis 140.000, Elburum 200.000, Niedergorien 80.000)

Sprachen: Aranisches Tulamidya und Garethi

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube, vor allem Peraine und Phex, regional auch Rahja und Rondra

Besonderheiten: In Aranien besitzen Gildenmagier keine Sonderrechte.

Wichtige Ortschaften: Zorgan (16.000), Baburin (12.500), Elburum (5.500), Mendlicum (5.000), Llanka (2.000), Nasir Malkid (2.000), Barbrück (2.000), Yaisirabad (1.500), Palmyrabad (1.400)

Währung: Dinar, Schekel, Hallah, Kurush (gleicher Wert wie Dukaten etc.)

Wichtige Ressourcen: Marmor, Edelsteine, Bauholz, Tüche, Getreide, Obst, Pferde, Straube

Wichtige Verkehrswege: alte Reichsstraße von Perricum nach Zorgan, *Transaranica* von Zorgan nach Anchopal, *Elburnia* von Zorgan nach Elburum, *Oronia* von Elburum nach Llanka, Karawanenroute von Baburin nach Fasar; Barun-Ulah

Militär: 100 *Knappen des Königs*, nominell fünf Sultanats-Regimenter (siehe weiter unten)

Wappen: eine wehrhafte Aranierkatze in Gold auf Türkisblau

seiner Frau *Eleonora Shahi* die mühselige Arbeit. Denn die Sultane sind allesamt sehr selbst- und machtbewusst. Sie geben nur so viel, wie sie unbedingt müssen. *Sybia al'Nabab von Zorgan*, die Mutter Arkos Shahs und ehemalige Fürstin, lässt ihre Schwiegertochter wissen, dass ihre Loyalität zunächst dem Land, dann dem Sohn und erst dann Eleonora gilt. Sultana *Raschpatana al'Kira* von Palmyramis schiebt sämtliche Amtsgeschäfte auf ihre Tochter oder die Palast-Wesirin ab, die sich untereinander selten einig sind. Die neue gorische Sultana *Shila al'Agrah* und Sultan *Merkan von Revennis*, der Vater Eleonoras und Sultana *Iphemia von Elburum* gelten als loyal, aber haben auch ihren eigenen Kopf. Das Wesirsamt von *Llanka* wechselt derart oft, dass an eine loyale Gefolgschaft nicht zu denken ist.

Während sich die Beziehungen zum **Mittelreich** seit der Abspaltung im Jahre 995 BF wieder kontinuierlich verbessert haben, existieren einige Spannungen zu den Nachbarn im Süden.

Sultan Hasrabal hat den oronischen Überfall auf Niedergorien schamlos ausgenutzt, um sich selbst Obergorien und Chaluksistan zu sichern, anstatt seine Söldner zusammen mit den Aranien gegen die Dämonendiener ziehen zu lassen.

Zähneknirschend musste man die Übernahme Anchopals akzeptieren, denn nach dem Krieg gegen Oron besaß Aranien nicht genügend Soldaten, um die Stadt aus der Hand des Zaubersultans

HOFÄMTER IN ARANIEN

Nach dem Rückzug Mara ay Samras aus der Politik ist das Amt der **Großwesirin** (oder des -wesirs) vakant. Mara war die erste Ministerin und oberste Verwalterin im Königreich. Dieses Amt wie auch der Posten des **Marschalls** und vier **Palast-Wesire** (von sechs) werden in Zukunft nicht mit offiziellen Figuren besetzt werden, so dass Sie an dieser Stelle Figuren Ihrer Wahl platzieren können. All diese Ämter eignen sich auch für verdiente Helden als Belohnung und Ruheposten.

zu befreien. Mhaharani Eleonora Shahi lässt jedoch keinen Zweifel daran, dass das letzte Wort zu Anchopal noch nicht gesprochen ist.

Die Unabhängigkeit **Khunchoms** wird noch nicht überall akzeptiert, immer noch spricht man von der 'Landgrafschaft'. Insbesondere die Sultana von Elburum ärgert sich über den Großfürsten, denn dieser streckt seine Finger nach dem *Yalaia* aus, das auch Iphemia von Elburum beansprucht. Zu ihrem Unglück widersetzen sich die Yalaiaidim jeder Einflussnahme aus Elburum, während sie mit Khunchom zarte Beziehungen knüpfen.

STREITMACHT

Von den ehemals neun Regimentern des stehenden aranischen Heeres sind nur noch vier geblieben. Die etwa 100 *Knappen des Königs* sind die Leibgarde des Königspaares. Die *Eisernen Tiger*, vorwiegend Stangenwaffenträger, unterstehen der Sultana von Zorgan und sind in der Zorganer Festung *Krak'al'Shah* stationiert. In Baburin beheimatet ist das 'Fürstlich Baburiner Streitwagenregiment' *Nebachot*. Aus dem Sultanat Palmyramis kommt das Regiment *Raschtulswall*, das regelmäßig gegen die Ferkinas ausrücken muss. Der klägliche Rest des Regiments Berittener Schützen, die *Silbernen Sättel*, wurde aufgelöst und den Raschtulswallern

DIE REGIMENTE ARANIENS

Name	Waffenart	Heimat	Farben	Erfahrung
<i>Eiserne Tiger</i>	SF, Stangenwaffen	Sultanat Zorgan	blau mit gelb	Veteranen
<i>Nebachot</i>	Streitwagen	Sultanat Baburin	rot mit weiß	Erfahren
<i>Raschtulswall</i>	LR, Säbel	Sultanat Palmyramis	weiß mit grün	Erfahren
<i>Skorpiongarde</i>	SR, Dschadra	Sultanat Elburum	blau mit weiß	Erfahren
<i>(Ibisgarde)*</i>	SF, Schnitter	Sultanat Gorien	grün mit gelb	—/—

SF: Schwere Fußtruppen, LR: Leichte Reiterei, SR: Schwere Reiterei

*) nur auf dem Papier existent (Stand 1028 BF)

TULAMIDISCHE MILITÄRRÄNGE

Von einer einheitlichen tulamidischen Heeresstruktur kann zwar keine Rede sein (geschweige denn von einem einheitlichen tulamidischen Heer), dennoch haben sich in den meisten militärischen Einheiten des Tulamidenlandes die gleichen oder ähnliche Bezeichnungen durchgesetzt. Die folgenden Ränge sind vor allem innerhalb des königlich aranischen Heeres vereinheitlicht worden. Neben den tulamidischen Begriffen finden die alten garethischen Bezeichnungen kaum noch Verwendung.

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



zugeschlagen. Neu aufgestellt wurde die *Skorpiongarde*, ein Regiment aus schweren Schlachtreitern. Obwohl dies schon der Name des ehemaligen Zorganer Leibregiments war, das zur Moghuli Dimiona überlief, wird der Name aufgrund langer Tradition weiterverwendet.

Auch das Sultanat Gorien muss ein Heer stellen, aber Sultana Shila al'Agrah weigert sich, für die Aufstellung eines neuen Regiments Gold auszugeben, das besser für den Wiederaufbau nach dem oronischen Angriff verwendet werden kann. Die *Ibisgarde* ist derzeit nicht mehr als eine Handvoll konvertierter Söldner, die Tempel und reisende Geweihte schützen. Deswegen müssen die *Eisernen Tiger* der Sultana von Zorgan

auch die Sicherung der *Transaranica* und die Grenzwatch im Süden übernehmen – fordernde Aufgaben, zumal das auch dieses Regiment erst in einigen Jahren wieder auf Sollstärke sein wird.

Großes Gewicht bekommen daher die Aufgebote der regionalen Potentaten, der Beyroune und vor allem der baburischen Sippenoberhäupter, die im Kriegsfall zum Teil über gut gerüstete Reitertruppen verfügen können. Die aranische Flotte umfasst vor allem Triremen und Biremen älterer mittelreichischer Bauart, dazu eine Handvoll wendiger Thalukken und einige Potten. Neue Galeeren werden in Zorgan, Mendlicum und Yaisirabad auf Kiel gelegt.

DAS KALIFAT

Das Kalifat in Kürze

Herrscher: Kalif Malkillah III. Mustafa ibn Khalid ibn Rusaimi
Regionen: Khômwüste, Szintotal, Shadifsteppe, Amhallassih (früher Süd-Almada), südöstliches Chababien (Chababistan genannt), Arratistan, Süd-Mhanadistan, der westliche Balash, El'Dhena
Geschätzte Bevölkerungszahl: 150.000, davon etwa 40.000 im Balash
Sprachen: Khôm-Tulamida, an den West- und Nordrändern auch Garethi, im Süden Zelemja
Vorherrschende Religion: Rastullah
Wichtige Ortschaften: Unau (8.000), Mherwed (6.000), Amhallah (2.600), Keft (1.500)
Währungen: Marawedi (Goldmünze zu 2 Dukaten), Zechine (Silbermünze zu 2 Silbertalern), Muwlat (Kupfermünze zu 5 Kreuzern); zudem einige alte Münzen (Piaster, Denar, Shekel) noch im Umlauf
Wichtige Ressourcen: Salz, Glas, Porzellan, Pferde, Kamele, Gewürze
Wichtige Verkehrswege: diverse Karawanenrouten als Verbindung von Horasreich, Almada, Mhanadistan und dem Szinto-Tal.
Militär: 500 Soldaten *Askarija* (Fußtruppen), 500 Soldaten *Spahija* (Reiterei), 99 *Murawidun* (Elite-Fußtruppen und Leibgarde), dazu weit mehr als 10.000 Stammeskrieger der Novadi-Stämme
Wappen: ein gespaltenen Echsenschädel in Gold auf rotem Grund

denn man ist umringt von missgünstigen oder feindseligen Reichen wie Almada, Al'Anfa, dem Horasreich oder dem Sultanat Gorien.

POLITISCHE VERWICKLUNGEN

Unter Malkillah III. (siehe **Raschul 148**) ist das Kalifat längst nicht mehr so aggressiv wie unter vielen seiner Vorgänger. Die Art seiner Amtseinführung – unter tatkräftiger Mithilfe des Mittelreichs – hat ihm vor Augen geführt, dass er den harschen Forderungen nach Expansion des Kalifats entgegenzutreten muss, um langfristig die Existenz des ganzen Reichs zu sichern.

Aus diesem Grund pflegt Malkillah zahlreiche diplomatische Beziehungen. Mit **Khunchom** verbindet das Kalifat ein vor über 20 Jahren geschlossenes Bündnis, auch **Thalusa** gehörte zu den Verbündeten, bis der rastullahgläubige Fürst **Ras Kasan** von **Dolguruk**, dem Henker der Stadt (siehe Seite 159), gestürzt wurde. Bemerkenswert war auch das Heiratsangebot Malkillahs an die **mittelreichische** Reichsregentin und Witwe **Emer ni Bennain**, mit dem er endgültig den Zwist um das Amhallassih beenden wollte. Dieses Vorhaben zerschlug sich, und auch die eingefädelte Hochzeit der Kalifentochter Tulameth mit **Selindian Hal**, dem König von **Almada** und Gegenkaiser des Mittelreichs, steht in Frage, da sich der Bräutigam mit aller Macht dagegen wehrt.

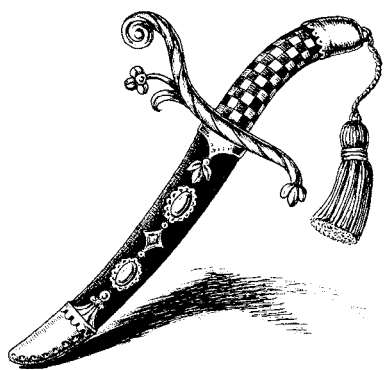
Trotz des diplomatischen Geschicks des Kalifen wird er in der tulamidischen Welt vielfach misstrauisch blickt. Denn Malkillah hat sich nie davon distanziert, wie seine Vorgänger Anspruch auf die Herrschaft über alle Tulamiden zu erheben und den Rastullah-Glauben bis an den Darpat zu verbreiten. Vor allem die Erhabenen **Fasars** und die Potentaten der **mhanadischen Städte** misstrauen dem Kalifat, das durch Errichtung des Emirats Mhanadistan und des Sultanats Gadang versucht hat, das Land zwischen den Strömen für sich einzunehmen.

In **Sultan Hasrabal ben Yakuban** hat der Kalif einen ernsthaften Konkurrenten als Anführer aller rastullahgläubigen Stämme. Hasrabal verkörpert das, wonach sich viele Novadis sehnen: Angriff, Expansion, Macht. Er nimmt sich, was er haben will. Malkillah dagegen ist zwar nicht weniger gewieft als Sultan Hasrabal, aber zurückhaltender. Da man auf die Loyalität Hasrabals nicht blind vertrauen sollte, muss Malkillah bei jedem eigenen Vorstoß eigens mit dem gorischen Sultan verhandeln, damit dieser das Vorhaben unterstützt. Hasrabal bleibt für Malkillah ein unsicherer, aber wichtiger Zweck-Verbündeter.

GEBIET

Seit der Gründung des Kalifats durch **Malkillah ibn Hairadan** im Jahre 775 BF konnte sich das geeinte Volk der Novadis bis über die Wüste Khôm hinaus ausbreiten. Der Balash mit Mherwed wurde 859 BF erobert, Mhanadistan bis 930 BF und das Amhallassih zwischen 921 und 960 BF. Das Szinto-Tal und Chababistan gehörten bereits bei der Gründung des Kalifats zum Herrschaftsgebiet. Bis heute ging nur Mhanadistan wieder verloren. Die dort ansässigen Beni Gadang und Beni Erkin besiedeln nur kleine Flecken, und das Emirat Mhanadistan gilt als abtrünnig. Auch die östlichen Emirate **Ongalo** und **Thalusa** sind de facto unabhängig, während **El'Dhena** sich noch zum Kalifat bekennt.

Es sind vor allem die später eroberten Randgebiete, die für die Versorgung der Wüstenstämme mit genügend Nahrung wichtig sind. Aus diesem Grund liegt auch die vornehmliche Sorge des Kalifen auf diesen Landen,



STREITMACHT

Das kalifatische Heer besteht aus etwa einem Regiment *Askarija* (Fußtruppen) und einem Regiment *Spahija* (Reiterei) sowie der 99-köpfigen Elitegarde der *Murawidun*. Stationiert sind die Soldaten vor allem im Amhallassih und im Balash, doch auch in Unau schützen sie den Kalifen vor der Gefahr eines Umsturzes.

Im Kriegsfall kann der Kalif die Stämme zur Heerfolge auffordern. In diesem Fall kann das Kalifat weit über 10.000 geübte Kämpfer ausheben, doch in der Regel gelingt es nie, alle Stämme zu vereinen und gleichzeitig in die Schlacht zu schicken. Auf dem Meer macht der 'Kapudan Pascha' **El Harkir** Jagd auf die Feinde des Kalifats, also vor allem auf alananische Schiffe.



DAS SULTANAT THALUSA

Das Sultanat Thalusa in Kürze

Herrscher: Sultan Dolguruk der Schwarze

Regionen: Thalusim-Tal

Geschätzte Bevölkerungszahl: 20.000 (fast ausschließlich Tulamiden)

Sprachen: Ongalo-Thalusisch; in Thalusa selbst auch Garethi

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube (vor allem Praios, Efferd), durchmischt mit alt-tulamidischen Riten

Wichtige Ortschaften: Thalusa (6.000)

Währung: keine eigene; bornische, alananische und kalifatische Münzen im Gebrauch

Wichtige Ressourcen: Reis, Tee, Sklaven, Lotos, Papyrus, Gewürze

Wichtige Verkehrswege: Perlenmeer, Thalusim, *Kanopenstraße* von Khunchom über Thalusa nach Ronishagen

Militär: 250 *Thalusimer* (Stadtgarde), 300 Söldner der *Löwen von Thalusa* (Fußtruppen)

Wappen: Geteilter Schild von Silber und Blau, darauf oben ein schwarzer Stier

guruk stets im vorausseilenden Gehorsam unterwürfige Geschenke und erhalten so de facto ihre Freiheit.

POLITISCHE VERWICKLUNGEN

Thalusa ist stolz auf seine Unabhängigkeit und will einfach nur in Ruhe gelassen werden. Das Streben nach Macht ist Sultan Dolguruk fremd, er scheint nur einen persönlichen Kampf um Ehre und Gerechtigkeit zu fechten. Deswegen hat er den alten Fürsten *Ras Kasan* entmachtet, und deswegen ist er dem Großfürstentum *Khunchom* feindlich gesinnt. Denn der jetzige Großfürst Selo Kulibin wurde als Palasteinbrecher zum Tode verurteilt, konnte aber vor Vollstreckung des Urteils fliehen. Nun wartet Dolguruk immer noch darauf, der 'Gerechtigkeit' genüge zu tun. Dem ehemals verbündeten *Kalifat* hat Dolguruk eine klare Absage erteilt. Er ignoriert jegliche Abkommen, die Ras Kasan mit dem Kalifen geschlossen hat. Zu anderen Mächten, etwa *Aranien*, *Gorien* oder *Fasar* existieren keine Kontakte seitens Thalusas. Den Reis, den man hier in Fülle anbaut, verkauft man jedem, der gut zahlt. Deswegen ist Thalusa für *Al'Anfa* oder die *Schwarzen Lande* ein wichtiger Handelspartner.

GEBIET

Die Zeit des Herzogtums Thalusien ist seit 850 BF vorbei. Damals zerfiel es in zahlreiche kleine, unabhängige Herrschaftsbereiche. Das Sultanat Thalusa erhebt zwar Anspruch auf ganz Thalusien, kontrolliert aber nur das Land im Umkreis von einer Tagesreise. Es gibt keine klaren Herrschaftsgrenzen, der Arm Sultan Dolguruks reicht daher immer so weit, wie seine Söldner reisen. Diese schikanieren die Großgrundbesitzer und Siedlungen, auch wenn jene ihre Unabhängigkeit erklärt haben. Durch diese Methoden stehen ungefähr 20.000 Menschen unter der Herrschaft Thalusas. Weiter entfernte Städte (wie etwa *Thalusfurt*) schicken Dol-

STREITMACHT

Das Sultanat Thalusa verfügt über keine große Streitmacht. Die mit 250 Kämpfern personell sehr starke Stadtgarde fungiert gleichzeitig auch als Steuereintreiber in der Stadt und stellt die Stütze der Tyrannenherrschaft Dolguruks. Zudem kann er über etwa 300 Söldner verfügen. Die thalusische Flotte ist in einem maroden Zustand. Einzig die beiden Prunk-Zedrakken *Himmelsfeuer* und *Schwarzer Stier* sorgen für einen eindrucksvollen Anblick im Hafen.

WEITERE MACHTGRUPPEN

Nur zum erweiterten Kreis im Machtspiel muss die Stadt *Fasar* zählen. Da die Erhabenen untereinander streiten, gibt es aber niemanden, der die Interessen der ganzen Stadt gegenüber anderen Potentaten vertritt. Zu den verschiedenen Erhabenen Fasars findet sich Weiteres auf Seite 92. Das Emirat *Mhanadistan* ist größtenteils vom Kalifat abgefallen, während die Stadt *Mhanessipur* noch zum Kalifen hält. Das Emirat *Floesern* versucht, sich gegen die übermächtige Stadt Fasar zu behaupten und steht in alter Fehde mit dem Sultanat *Jindir*. Beide allerdings lehnen sich

an Aranien an, um einer gewaltsamen Unterwerfung zu entgehen. Die unabhängigen Städte Mhanadistans, des Balashs und Thalusiens haben de facto keinen Einfluss auf die Geschehnisse in den Tulamidenlanden. Sie sind im Angesicht der 'Großen' wie Aranien oder Hasrabals Groß-Gorien zu unbedeutend, als dass ihre politische Haltung irgendeine Reaktion hervorrufen würde. Untereinander bekriegen sich die kleinen Städte durchaus, denn Herrscher ist Herrscher – sei das Land auch noch so klein.





DIE TULAMIDISCHEN VÖLKERSCHAFTEN, IHRE STÄDTE, LÄNDER UND KULTURELLEN BESONDERHEITEN

Das Land der Ersten Sonne bietet vielen Völkern eine Heimat. Die folgende Reise durch die tulamidischen Lande beginnt in Khunchom, der 'Stadt die niemals schläft', die für die meisten Reisenden das Tor zur tulamidischen Welt und Kultur ist. Den Mhanadi hinauf folgen der Balash und schließlich Mhanadistan mit den Städten Rashdul und Fasar. Von

Gorien aus, dem Herrschaftsgebiet des Zaubersultans Hasrabal, gelangt die Reise nach Arani, dem großen Mhanaranyat, in dem fast 700.000 Menschen leben. Hier vereinigt sich tulamidische mit mittelländischer Lebensweise. Zu guter Letzt führt die Reise über das Perlenmeer nach Thalusion, dem 'Wilden Süden' der tulamidischen Lande.

KHUNCHOM – DIE NIEMALS SCHLAFENDE

Khunchom

Einwohner: 16.500 (ca. 35 % Mittelländer und 5% Maraskaner)

Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silbernem Grund
Herrschaft/Politik: Großfürst Selo Kulibin von Khunchom und seine neun städtischen Wesire

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 300 Mann der *Diamantgarde*, ein Dutzend Kriegselefanten, 500 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: alle Zwölfgötter (außer Firun), Kor, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus; Rastullah; Rur & Gror

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Erhabener Mhanadi* (Q8/P9/S32), Hotel *Haus Khunchom* (Q7/P7/S26), Herberge *Zum Tanzenden Kammel* (Q4/P6/S14), *Palast der Sinnesfreuden* (Q10/P10), *Schenke Zum Füllhorn* (Q5/P5), *Bordell Sultani Nahema* (Q6/P7); viele weitere gastfreie Häuser am Hafen und im Marktviertel

Besonderheiten: Khunchom ist ein großer Fluss- und Seehafen, Flottenstützpunkt gegen die Blutige See. Neben dem hier ansässigen *Maraskan-Kontor* gibt es Niederlassungen der wichtigsten aventu-

rischen Handelshäuser. Im *Haus des Kodex* hütet man einen der wichtigsten Schreine des Söldnergottes Kor und die Urschrift des *Khunchomer Kodex*. Für ihre magischen Artefakte berühmt ist die *Drachenei-Akademie* (Objekt, Telekinese; grau); Pilger ziehen die *Heilenden Quellen der Tsa* und das *Eidechsenauge* in die Stadt; Anfang Boron lockt das große *Allaventurische Gauklertreffen* Schaulustige an. *Stimmung in der Stadt:* Khunchom ist weltoffen; in seinen Gassen pulsiert tags wie nachts das bunte Leben. Hinter den Kulissen wird heftig um Macht (und um Reichtum) gerungen. Sprichwörtlich ist der Stolz der Khunchomer auf ihre Stadt.

Währung: Offiziell Marawedis, Zechinen und Muwlat. Es gibt überall Wechsler, die dem Unvorsichtigen auch alte Piaster, Denare und Shekel andrehen und horrenden Wechselkurse veranschlagen. Zumeist kann auch mit Dukaten oder Batzen bezahlt werden (dann wird es etwas teurer).

Was die Khunchomer über ihre Stadt denken: „Die altehrwürdige Perle Khunchom ist die wahre Herrin der Tulamidenlande!“ (gerne getätigter Ausspruch des Khunchomer Adels)

GESCHICHTE

Niemand vermag ein genaues Alter für die erste Siedlung an der Stelle Khunchoms anzugeben, denn zu lange ist es her, dass die von Echten bewohnte Stadt Yash'Hualay dort errichtet wurde. Nach der Vertreibung der Echten und der Gründung der Menschenstadt auf den Ruinen Yash'Hualays stieg Khunchom zur Hauptstadt des Tulamidenreichs auf: Hier stand der Thron des *Diamantenen Sultans*, der zeitweise die Geschicke aller Menschen zwischen Radrom, Yaquir und Hanfla lenkte. Und hierhin flossen auch die Tribute aus den untertänigen Städten Elem und Nebachot, Mirham und Beylunkh.

Seit der Eroberung durch *Murak-Horas* stand die reiche Hafenstadt stets unter Fremdherrschaft: erst der des Mittelreichs, dann der Araniens. Kein Wunder, dass die stolzen Khunchomer ihre neuerliche Unabhängigkeit über alles schätzen und die Freiheit der Stadt bis aufs Blut verteidigen würden. Vielen Bürgern ist es durchaus nicht recht, dass Großfürst Selo sich durch einen gegenseitigen Beistandspakt mit dem Kalifen Malkillah III. arrangiert hat und so den tulamidischen Städten Rashdul, Fasar und Thalusa den Rücken kehrte.

STADTBILD

»Khunchom ist eine schöne Herrin: Besuche sie am Tag, und sie raubt dir den Atem – begegne ihr in der Nacht, sie nimmt dich für immer gefangen!«
—aus Kamele und Kalifen: Meine Reisen durch die Khôm in den Jahren 982 bis 988 von Ardo Stoerrebrandt, 994 BF

Wie eine weiße Perle taucht die altehrwürdige Hafenstadt zwischen den Wassern des Mhanadi auf, bevor die Lande des Balash am Perlenmeer enden. Die mit Türmen gespickten Mauern Khunchoms sind eine helle

Bastion, und zwei monumentale Stadttore im Süden (das *Anchopaler* und das *Thaluser Tor*) lassen den über Land kommenden Gast Tag und Nacht in die Stadt ein. Die zwei kleineren Tore im Norden und Westen (das *Bab'el'Nasir* (das 'Neue Tor') und das *Bab'el'Mhanadi* (Mhanadi-Tor), werden nach Einbruch der Dunkelheit geschlossen. Große Türme empfangen die auf dem Mhanadi einfahrenden Schiffe: Von hier können mächtige Ketten gespannt werden, um im Angriffsfalle den Fluss zu versperren. Schwere Rotzen erreichen jeden Punkt innerhalb einer halben Meile.

Groß, übervölkert, lärmend und prächtig in jeder Hinsicht, so präsentiert sich Khunchom dem ankommenden Reisenden. Und bis heute eröffnet allein der Klang dieses Namens das Tor in die Tulamidenlande.

Der geschäftige und lebendige Eindruck der *Perle am Mhanadi* wird durch die zahlreichen Brücken, die die breiten Arme des *Grünen* und des *Tiefen Mhanadi* überspannen, und durch die Spiegelungen der prächtigen weißen Mauern und goldenen Kuppeln in den schimmernden Wasserflächen eindrucksvoll untermauert.

Überall auf dem Fluss herrscht ein buntes Gewimmel von flachen, gestakten und geruderten Booten und von Schiffen mit dem charakteristischen Dreieckssegel der Tulamiden. Auch weit gereiste Potten, Koggen und Galeeren finden sich hier ein, und vielfach kann man am Ufer Hausboote sehen. Dieses unüberschaubare Treiben findet seine Entsprechung im farbenprächtigen und geschäftigen Durcheinander auf den breiten Uferstraßen und in den engen Gassen.

Hier sieht man stolze Wüstenkrieger hoch zu Ross, kleine Karawanen behäbiger Trampeltiere, Händlerkarren angeschrirt mit mächtigen Ochsen, verschleierte Rädersänften vornehmer tulamidischer Herrschaften, von Sklaven gezogen, hoch gewachsene nordländische Krieger mit glänzenden Rüstungen, Seefahrer aus aller Herren Länder und Bauern



GESCHICHTE KHUNCHOMS:

vor weit über 5000 Jahren: Die Stelle, an der sich heute Khunchom erhebt, wird von Echten besiedelt und ihre Stadt dort Yash'Hualay genannt.

um 2200 v.BF: Die *Schwimmenden Gärten von Yash'Hualay* werden von Orkanen ins Meer gerissen, während der *Zweite Drachenkrieg* tobt.

1757 v.BF: Gründung der Stadt Khunchom als neue Residenz auf den verlassenen Ruinen Yash'Hualays durch *Bastrabun al'Sheik*.

1324 v.BF: Gründung des *Diamantenen Sultanats* durch *Sulman al'Nassori*. Das alte Hofzeremoniell von *Zze Tha* wird eingeführt. Der Sultan lebt als göttliches Wesen in seinem Palast und verkehrt mit der Außenwelt durch Hofbeamte, die zugleich als Priester sein Lob verkünden.

508–198 v.BF: Während der Dunklen Zeiten gerät Aranien wieder unter Einfluss der Khunchomer Sultane. Die Zeit der *Khunchomer Königsmütter* bricht an: Die Sultane in Khunchom ernennen die Nachfolgerin der aranischen Herrscherinnen.

415 v.BF: Überraschender Tod des Diamantenen Sultans *Sheranbil V*. Daraufhin folgen blutige Kämpfe um den Diamantenen Thron, die 111 Jahren andauern, bis

304 v.BF: *Mustafa von Gorien* Khunchom erobert und die IV. Dynastie des Sultanats (*Gorische Dynastie*) begründet.

190 v.BF: Tod des Diamantenen Sultans *Kalkarib ibn Yadail*. Das darauf folgende, 70 Jahre andauernde Interregnum verhilft dem *Eremitischen Großreich* zum Aufstieg.

17 v.BF: Khunchom wird vom Alten Reich erobert, als die Reichflotte in den Hafen eindringt. Mit dem Freitod des letzten Sultans und der kampflosen Besetzung der Residenz endet das Diamantene Sultanat.

0 BF: Khunchom wird Teil des Neuen Reichs.

466–589 BF: Unter *Rohal dem Weisen* erhält Aranien Stadt und Land Khunchom als südlichste Grafschaft.

493–763 BF: Zunehmend siedeln Auswanderer mittelländischer Herkunft in Khunchom.

995 BF: Nach Einstellung der aranischen Tributzahlungen an das Neue Reich erklärt sich Khunchom (mit stillschweigender Hilfe Gareths) für unabhängig, und Graf *Istav Kulibin* nimmt den Titel eines Fürsten an.

997 BF: Khunchom wird Großfürstentum.

1004 BF: Heirat des Prinzen *Selo Kulibin* mit Prinzessin *Shenny Kasan* von Thalusa.

1005 BF: Geburt des Thronfolgers, Prinz *Stipen*.

1007 BF: Selo Kulibin tritt die Nachfolge seines Vaters als Großfürst Khunchoms an.

Boron 1008 BF: Zum Schutz der Unabhängigkeit schließt Großfürst Selo ein gegenseitiges Bündnis mit dem Kalifat.

Peraine 1020 BF: *Keideran-Daijn* erklärt sich in Khunchom zum *Östlichen und zweiten offenbaren Tetrarchen des Benisabayads*.

Sommer 1021 BF: Eine große Zahl von Flüchtlingen aus Maraskan kommt nach Khunchom; elende Verhältnisse im Maraskaner Viertel.

von der Halbinsel Yalaiaid mit breitkrempigen Reisstrohhüten, die ihre Waren in großen Tragen auf dem Rücken befördern. Immer wieder streiten Sänftenträger, Kutscher und Karrenlenker um das Vorrecht, als Erste einen Engpass passieren zu können.

Entlang der großen Mhanadi-Arme ziehen sich belebte, hell gepflasterte Palmenalleen. Hier erheben sich Bauwerke aus vielen Jahrhunderten und vielen Kulturkreisen: tulamidische Prachtbauten, die in allen Farben glitzern und deren Türme von goldenen Spitzkuppeln gekrönt werden oder früh-helaische Marmorpaläste und Kontore aus Fachwerk, die ebenso gut in Festum stehen könnten. Auch elegante Stadthäuser zugewanderter Mittelländer und offene tulamidische Lehmhäuser mit Flachdächern sind nicht selten. Hier und da ragt hinter den Häuserzeilen ein vielgeschossi-

ger, seltsam abweisender, fast fensterloser Lehmurm auf; Zeugnis eines heute fast vergessenen Baustils. Gerade abseits der Flussarme reichen oft schon wenige Schritte von den Alleen in die engen Gassen, und man gelangt in ein Viertel von Hütten aus Segeltuchfetzen, Holzplatten und Ziegenfellen; elende Behausungen, über denen der Geruch von Unrat, Elend und Krankheit liegt. Ebenso schnell ist man durch ein solches Viertel hindurch und gelangt zum nächsten Wunder der Stadt.

In der *Niemals Schlafenden* sind die Nächte unvergesslich: Entlang der großen Alleen werden Fackeln aufgesteckt und rote Laternen ins Fenster gehängt; an den Ständen der Händler flackern Öllämpchen, glimmt Räucherwerk; Schwärme von grünen Leuchtkäfern aus den nahen Deltasümpfen tanzen umher, und im schwarzen Wasser des Hafens spiegeln sich die erleuchteten Kajütenfenster zahlloser Schiffe – Khunchom beginnt zu funkeln wie ein Adamant.

Nun zeigt sich, dass die Straßen des Nachts ebenso belebt sind wie am Tag, nur die geschäftige Hektik fehlt und die Gelassenheit hält Einzug. Der Klang von Bandurrias, Dablas und Kabas-Flöten dringt aus so manchem Haus; dazwischen das feine Klingeln der Fußringe von Tänzerinnen. Dunkles und verlockendes Lachen ist zu hören, Nachtvögel streichen mit wehmütigem Ruf über die Dächer, Gaukler und Traumdeuter laden mit verheißungsvoller Geste in ihre Zelte ein. Es sind die Nächte aus den *Geschichten von Tausend und einem Rausch* die hier immer noch gelebt werden.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Versorgt wird die *Stadt der Neun Flüsse* durch die Ernten der Bauerndörfer, die an den fruchtbaren Ufern des Mhanadi in Terrassenfeldern Reis, Weizen, Gemüse und Obst anbauen. Auch aus dem weiteren Balash und dem Yalaiaid kommen Bauern und Händler in die Stadt, um ihre Waren zu verkaufen. Vieh erhält man aus Mhanadistan; aus den Awalakim im Süden holt man Eisen in die Stadt.

Für den Stolz der Khunchomer mag der schwunghafte Handel verantwortlich sein, denn Schiffe aus aller Welt laufen die Stadt an und schlagen ihre Waren dort um. Jedes große Handelshaus unterhält hier ein Kontor. Der Khôm-Krieg brachte den Khunchomern Vorteile, da man von jeder bewaffneten Auseinandersetzung verschont blieb, mit allen Seiten Ver-

Khunchoms Unterwelt

Berühmt-berüchtigt sind die Schmuggler Khunchoms, die im Ruf stehen, wirklich alles herbeischaffen zu können, und die zu Recht als todesverachtend und wagemutig gelten. Doch organisiert sind sie kaum, erkennen allein die schlichtende Autorität des *Alam'el'Sahel* ('Kenners der Küsten') an, der angeblich auf einem alten Hausboot inmitten des Hafens residiert. Die Bettler der Stadt hingegen, die die zahlreichen Fremdländer um ihre Münzen zu erleichtern versuchen, sind streng organisiert und haben alle ihren Tribut an den *Abu Thabeit* ('Vater der Schale') zu entrichten, der drakonische Strafen verhängt, sollte einer dies versäumen. Die gern erzählten Geschichten von der Kurtisanengilde, der eine *Schönste-der-Schönen* vorsteht, gehören hingegen eher in den Bereich der Phantasie. Wenig hört man von den Khunchomer Dieben, wiewohl Reisende häufig Bekanntschaft mit Taschendieben und Beutelschneidern machen. Doch hält sich das Gerücht, dass es einen *Lehrer der Diebe* gäbe, der den *Grauen*, wie die Khunchomer Diebe genannt werden, vorstünde. Es heißt, dass sein Meisterstück ein Einbruch in die Keller der Drachenei-Akademie gewesen sei, den er mit seinem Augenlicht bezahlt habe.

Noch bedeckter hält sich die *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas* (siehe **BuM 136**). Im Maraskanerviertel gibt es angeblich Örtlichkeiten, wo man Kontakt zu den Meuchlern aufnehmen kann; aber tatsächlich eines der Mitglieder zu finden, stellt an sich schon ein Abenteuer dar.



bindungen unterhielt und Handel trieb. Die Entstehung der Blutigen See hingegen, mit all ihren Gefahren, traf Handel und Handwerk der Stadt hart.

Erst jetzt, nach dem Ende Orons und dem langsamen Zurückweichen der Blutigen See, lebt die Stadt wieder auf: Bei den Handwerkern (insbesondere den Werften und Waffenschmieden) gehen wieder neue Aufträge ein, und die Wirte profitieren erneut von der Verpflegung der ankommenden Fremden. Kurz: der größte Hafen am Perlenmeer blüht wieder, durch den Handel fließen reichlich Marawedis, Dukaten und Batzen in die Stadt.

DIE KHUNCHOMER

Der sprichwörtliche Stolz auf ihre Stadt ist das verbindende Element der Khunchomer. Darin unterscheidet sich die älteste und zahlenmäßig größte Bevölkerungsgruppe, die Tulamiden, in keiner Weise von der zweitgrößten Gruppe, den Mittelländern. Nach den vielen Jahrhunderten der Vermischung kann man diese beiden Völkergruppen heute eigentlich kaum noch auseinander halten. Der tulamidische Einfluss ist beherrschend in den meisten Dingen, von der Kleidung bis zum Gebaren der Menschen. In der Sprache aber erschwert die Vermischung von harter Garethischer und kehliger tulamidischer Aussprache häufiger das Verständnis.

Zwischen den Tulamiden fallen die Novadis kaum auf, die sich seit Beginn des Khōmkriegs und als Folge des guten Verhältnisses zwischen Kalifat und Großfürstentum hier niedergelassen haben. Die Maraskaner, deren Zahl sich seit der Eroberung der Insel durch die Heptarchen stark vergrößert hat, bleiben unter sich und pflegen ihre Traditionen. Aber sie beginnen, das alltägliche Gebaren zu beeinflussen: So sieht man häufiger Gewänder mit Stoffdrucken und hört hin und wieder Maraskani-Lehnwörter in der Sprache der Khunchomer.

Erwähnt werden müssen auch die Sklaven Khunchoms, die aus vielen Völkern stammen, allerdings keinen Einfluss auf die Eigenarten der Khunchomer haben, sondern eher selbst die tulamidischen Gebräuche schnell aufnehmen.

STADTVIERTEL

AIMAR-ZAHBAH – DER HAFEN AM PERLENMEER (K/L 13/14 BIS GROSS-KHUNCHOM, GK)

Der Hafen Khunchoms, an der Mündung des *Grünen Mhanadi* gelegen, stellt sich als ein nahezu undurchschaubares Gewirr aus Hausbooten, Flusskähnen, Fischkuttern und Hochseeschiffen dar, das selbst die Khunchomer verwirrt und so manchen Reisenden schlicht überfordert. Nur in einem Teil wird etwas mehr Ordnung gewahrt, denn dort liegen die Schiffe der großfürstlichen Flotte, wie die gigantische Zedrakke *Heiliger Zorn* vor Anker, die dem Flottenwesir *Achmad Al'Ibarda* als Flaggschiff dient. Der erfahrene Seemann ist schon seit Jahrzehnten Admiral des Großfürstentums, erfüllt seine Aufgabe aber mit jugendlicher Frische und hat die Khunchomer Flotte zu einer wirklichen Macht auf dem Perlenmeer gemacht.

Hier findet sich auch die **Flottenmeisterei (4, GK)**, ein altes, im tulamidischen Stil errichtetes Gebäude, auf dessen Flachdächern unauffällig schwere Rotzen montiert sind, die jeden Punkt im Hafen erreichen können. Hier werden die Soldlisten der Khunchomer Flotte, Schiffsbaupläne und Manöverberichte aufbewahrt sowie eine Sammlung von Seekarten, die zu den genauesten in Aventurien zählen, wenngleich sie fast ausschließlich die Küsten des Perlenmeeres zeigen. Aber man hütet auch einen besonderen Schatz: Sorgsam versiegelt ruhen hier uralte Karten, die unbekannte Küstenlinien zeigen – vermutlich die des sagenumwobenen *Rakshazastan* (des Rieslands).

Nur wenig weiter liegt die **Hafengarnison (6, GK)**, in deren Komplex mehrere Einheiten untergebracht sind, unter anderem die 25 Hafengardisten, die die Ordnung im Hafentreiben aufrechterhalten. So manche

Die Wächter des Mhanadi – die Flotte Khunchoms

Zu den etwa drei Dutzend Schiffen der großfürstlichen Flotte (angeführt von der aal- und rotzengespickten Zedrakke *Heiliger Zorn* von stolzen 700 Quadern Größe) gehören auch Schiffe wie die als Galeerenbrecher konstruierte Schivone *Wesir Zalbahān* (300 Quader) oder die leicht bewaffneten Lorchas und Thalukken von 30 bis 100 Quadern Schiffsraum.

Diese Schiffe sichern vor allem den Golf von Tuzak und das Mhanadi-Delta, kreuzen zuweilen aber bis vor den Hafen Tuzaks, um die Galeeren der Fürstkomturei anzugreifen.

Eine Trireme Khunchoms sowie 5 Thalukken liegen im Hafen Aimar-Gor vor Anker, eine weitere mit zwei Thalukken im Süden vor Yaisir.

Die Besatzung der Flotte ist bunt gemischt (Khunchomer, Exil-Maraskaner, Thorwaler und Seesöldner), mittlerweile aber gut eingespielt. Auf vielen Schiffen fährt ein Efferd-Geweihter mit.

Prügelei hört plötzlich auf, wenn die reinweiß gewandeten Gardisten mit dem blauen Säbelwappen in der Stadt auftauchen.

Am Anfang des Hafenviertels befindet sich der **Tempel der Neun Flüsse (9, L 13)**, der hiesige Efferd-Tempel. Man verehrt den Launischen als Herrn des altehrwürdigen Flusses (und seiner Leben spendenden Arme) und als Gebieter des Meeres. Daher ist Efferds Anhängerschaft groß in Khunchom. Der prächtige Tempel wurde mit reinweißem Alabaster verkleidet, angeblich aus den ersten Blöcken, die von Maraskan auf das aventurische Festland gelangten. Und wer in der großen Halle des Tempels steht (die auch ohne die Verwendung von Feuer stets angenehm erleuchtet ist, weil der Alabaster auch zu durchscheinenden Fenstern geschliffen wurde), der glaubt der Legende, dass der Gott selbst beim Bau des Heiligtums mitgewirkt habe. Eine weitere uralte Legende rankt sich um den Tempel selbst: Er soll sich genau über der zerstörten Kultstätte einer echsischen Wassergottheit erheben. Das große Kultr relief im Tempelinnern, das einen ungewohnt kriegerischen Efferd zeigt, der eine riesige Schlange mit Dämonenfratze erwürgt, scheint diese Geschichte zu untermauern, wenngleich sich die vom Wetter gegerbte Bewahrerin von Wind und Wogen, *Asheibith saba Perhiman*, vehement dagegen verwehrt. Die Darstellung des Schlangenkampfes jedenfalls veranlasste Thorwaler in einer Nische der Tempelhalle einen **Swafnir-Altar** zu errichten.

Unweit des Efferd-Tempels liegt die **Schenke Zum Füllhorn (L 14) (Q5/P5)**. Das schmale Fachwerkhäus mit dem Travia-Götterbildchen über dem Eingang ist vornehmlich Treffpunkt von Bornländern. Es werden bornische Kartoffelspeisen gereicht, Meskinnes fließt reichlich und es gibt sogar Elchbraten, den das Handelshaus Alatzter (Besitzer des Füllhorns) eigens importiert. Einheimische verirren sich kaum hier her. Dementsprechend drehen sich die Gespräche meist um Festum, das Bornland und die bornländischen Häfen im Süden. Deut-Schnickeln und Bolzenwerfen sind sehr beliebt, ebenso traurige bornische Weisen. Überhaupt sind im Hafen viele Schenken und Gasthäuser zu finden, die rege besucht werden, wie zum Beispiel die Schenke **Sold und Säbel (Q4/P6)**, die von einem alten Maraskankrieg-Veteranen geführt wird, dem die linke Hand fehlt. Das **Hotel Tulamidya (Q6/P7/S12)** bietet ein überbordendes tulamidisches Erscheinungsbild, das wohl nur Fremde als authentisch empfinden können. Von der Schenke *Die Tanzende Mada (Q6/P7)* hingegen heißt es, dass man dort auch die Liebesdienste der verschleierte Tänzerinnen und Tänzer kaufen könne.

Auf den Kais, Piers und Stegen des Khunchomer Hafens herrscht eilige Betriebsamkeit, und sie sind bereits zu früher Stunde sehr belebt. Sklaven und freie Träger hasten umher, und Söldlinge bewachen Warenstapel und Lagerhäuser (hier liegen die großen Lagerhallen des *Maraskan-Kontors* und der Familie *Dhachmani*, sowie das **Zeughaus Stoorrebrandts**, in dem Glücksritter alles erhalten können, was sie für Expeditionen in den Süden oder gar nach Maraskan benötigen). Aufseher brüllen ihre Anweisungen,



und von Ochsen bewegte Holzkräne löschen die Fracht der Schiffe. Immer wieder preisen Händler ihre Waren direkt vom Schiff weg an. Schnell finden sich dann Menschentrauben ein, um bei den berühmten Versteigerungsverkäufen ihre Geschäfte zu machen. Manche Lieferung stammt aus Schwarz-Maraskan, denn der Schmuggel mit Waren von den besetzten Teilen der Insel floriert, obwohl kein explizites Handelsverbot durch den Großfürsten ausgesprochen wurde.

Immer wieder tauchen Kinder auf, zupfen an den Kleidern, gestikulieren wild und bieten für ein paar Kupfermünzen dem Unkundigen ihre Dienste als Führer an, worauf kaum ein Fremder in diesem Gewirr verzichten kann.

DIE PALASTINSEL – JAZIRA'EL'SERAI

Wie eine Perle liegt die Palastinsel mit ihren hohen, zinnenbewehrten Mauern im Grünen Mhanadi. Über die *Palasttorbrücke* kann man die Insel überqueren, immer argwöhnisch durch die *Diamantgarde* des Großfürsten beobachtet, denn hier befindet sich der **Hafenpalast des Großfürsten (1, H 13)**. Imposant thront die Anlage auf der Insel und überblickt den Hafen bis weit auf das Perlenmeer hinaus. Bei Sonnenaufgang erstrahlen die glasierten gelben Backsteine des Prachtbaus und lassen das Gebäude wirken, als sei es aus purem Gold erbaut. Die Architektur zeigt starke mittelländische Einflüsse, und so ist der Palast vielleicht das einzige Bauwerk der Stadt, das typisch Garethische Stufengiebel und Ziegeldächer mit glänzenden Messingkuppeln und hohen tulamidischen Zwiebeltürmen verbindet. In der weitläufigen Prunkanlage residiert Großfürst *Selo Kulibin von Khunchom* mit seiner Gemahlin *Shenny* (siehe Seite 144). Hier befinden sich – sorgsam bewacht – auch die gut gefüllte *Schatzkammer* und die *Münze* der Stadt Khunchom. Der Palast-Wesir *Khorim ibn Tulachim* hält die zahlreiche Dienerschaft eisern im Zaum, richtet Feste aus und sorgt für einen Luxus, der weithin seinesgleichen sucht. In den prächtigen Gärten der Insel sind auch die zwölf mächtigen Kriegselefanten Khunchoms untergebracht, die der Großfürst als Reminiszenz an das Diamantene Sultanat unterhält.

Direkt dem Fürstenpalast gegenüber erhebt sich die eindrucksvolle **Gesandtschaft des Kalifats (2, G/H 12)** als Zeichen der guten Beziehungen der beiden Reiche. Viele auswärtige Herrschaften werden auch hier vorstellig, denn jedem ist klar, dass Bey *Riftah saba Altufir* (siehe Seite 145) einen großen Einfluss auf die Khunchomer Politik hat. 'Der Bey' ist bekannt dafür, rauschende Feste zu veranstalten und zu solchen Gelegenheiten viele Gäste einzuladen. Einer der Gründe, warum die Khunchomer darüber hinwegsehen, dass in der Botschaft mit 30 Novadi-Kriegern weit mehr Bewaffnete untergebracht sind, als zum einfachen Schutz des Gebäudes notwendig wären. Für besonderen Gesprächsstoff in der Khunchomer Gesellschaft sorgt das Gerücht, dass sich in den weiten Räumen der Botschaft ein Harem mit sechs schönen Frauen für Riftah verberge, die als *Achmad'sunni* nach novadischem Recht als Mann gilt.

DAS SCHMIEDEVIERTEL (32, L8)

In den engen Gassen des Schmiedenviertels, wo tagsüber unablässig das Schlagen der Hämmer ertönt und die Hitze der Essen wie Wüstenluft steht, kann man viel über das Wesen der Tulamiden lernen. Ihre Neigung zum Feilschen und zum Wettstreit untereinander hat dazu geführt, dass sich fast alle Schmiede der Stadt hier niederließen, obwohl kein Gesetz einem Schmied die Ansiedlung in diesem Viertel befiehlt. Selbst aus Tuzak stammende Schwertfeger mussten feststellen, dass sie nur hier Kunden finden konnten. In diesem Viertel beweisen die Schmiede einander ihre Kunstfertigkeit, messen sich mit Hammer und Amboss, disputieren, schmähen einander und gewinnen schließlich unter ihresgleichen Ruhm in Form klingender Münze. Dabei dient die *Schenke Islabejas Tee und Kräuter (Q6/P6)* oft als Verhandlungstreff. Nicht selten kommt es vor, dass ein Käufer zwei- oder dreimal mit dem Schmied zusammensitzt, um über den Preis für einen 33-fach geflämmten Khunchomer bei einer Partie Rote und Weiße Kamele zu verhandeln. Weit über 40 Waffen-, Rüstungs-, Werkzeug- und Kupferschmiede haben sich in dem kleinen

Viertel niedergelassen. Neben den Schmieden, die hochwertige Säbel und Schwerter in Serie herstellen, finden sich auch etliche Meister des heißen Eisens, der Falt- und Lehmbacktechnik, die nur Auftragsarbeiten für reiche Adlige oder fremde Mächte erledigen, wie zum Beispiel Meisterin *Yaira al Azzim*, deren Ruhm weit über das Land der Ersten Sonne hinausstrahlt. Kaum ein Fremder ahnt, dass viele dieser Meisterschmiede Besitzer großer Paläste am Rande der Stadt sind.

DAR-MARUSTANI, DAS MARASKANER-VIERTEL

Betritt man das Maraskaner-Viertel (von seinen Bewohnern *Astuzak*, das 'Neue Tuzak' genannt), so scheint es, als gelange man direkt in die Gassen Tuzaks: Lauthals geführte Gespräche in nahezu unverständlichem Maraskani klingen von den Balkonen der Turmhäuser. Die Kleidung der Menschen ist bunt und schreckt vor keiner waghalsigen farblichen Zusammenstellung zurück. Jedoch ist Astuzak seit dem Beginn der Rückeroberung Maraskans 1023 BF deutlich leerer geworden. Dem Reisenden mag das Fehlen junger, wehrfähiger Menschen auffallen: Das Viertel scheint allein von älteren Leuten und vielen Kindern bewohnt. Die Kinder werden von älteren Onkeln, Tanten oder den Großeltern großgezogen (während die Eltern im Kampf stehen), finden sich häufig auch zu regelrechten Banden zusammen. Sogar hier sind die begehrten Waren der Insel, wie der geschätzte Alabaster oder wertvolle Gewürze und Tabak teurer geworden. Die Kunstfertigkeit der Färber und Stoffdrucker Astuzaks werden von den Khunchomern immer häufiger in Anspruch genommen. Mit viel Glück kann man in Astuzak immer noch seltene Alchimika der besetzten Insel kaufen, gegen horrenden Summen oder gar das Versprechen persönlich im Kampf gegen die Schwarzen Schergen zu helfen – und die Maraskaner haben ein langes Gedächtnis, was ein gebrochenes Versprechen angeht.

Im Zentrum des Wirrwarrs von Gassen und Türmen, übereinander gebauten Häusern und kleinen Innenhöfen, liegt der **Tempel der Weltenscheibe (33, L 9)** zu Ehren der Zwillingsgötter Rur und Gror, das religiöse Zentrum der Maraskaner Khunchoms und ein oft frequentierter Mittelpunkt ihres Lebens. Leicht wölbt sich der kreisrunde Tempel wie ein Diskus aus kompliziertem Flechtwerk und Lehm aus dem Boden. Nur unweit davon erhebt sich der Tempelturm, in dem das Hohe Bruderpaar wohnt, die Zwillinge *Kardin* und *Garumin*.

Gleich an der nächsten Ecke, in einer umgebauten Villa im horasischen Stil, liegt die **Residenz des Östlichen Tetrarchen (L/M 9) Keideran-Dajin** (siehe Seite 144). Seit seiner Selbstakklamation ist er weit mehr als ein weltlicher Anführer: Er hat sich ganz dem Wohl und Heil aller Rur- und Gror-Gläubigen verschrieben und genießt daher hohen Respekt und großen Rückhalt. Seine durch bunte Bänder am linken Bein gekennzeichneten Kämpfer sorgen für Ordnung im Viertel.

Das Maraskaner-Viertel im Spiel

Die meisten Exilanten verhalten sich Fremden gegenüber eher abweisend. Um im Viertel als vertrauenswürdiger Gast empfangen zu werden, gilt es einige Hürden zu nehmen. Besucher werden nicht offen angefeindet, aber sie laufen im Viertel oft gegen eine Mauer des nichtssagenden Geplappers oder ihnen wird beim Einkauf offen der achtfache (mithin sogar der vierundsechzigfache) Preis für Waren berechnet. Im schlimmsten Fall bedeuten ihnen die Bewaffneten des Tetrarchen freundlich aber bestimmt, dass sie für zu viel Unruhe im Viertel sorgen und diesen Ort darum schnellstens verlassen sollten. Wunder wirkt allein eine Empfehlung durch einen Maraskaner oder des Maraskan-Kontors. Und so ist das Viertel Anlaufpunkt für alle, die Informationen von Maraskan benötigen oder selbst dorthin reisen wollen.

QUAD'EL'BASAR – DAS MARKTVIERTEL

Der Khunchomer Basar ist unüberschaubar durch das Gewimmel von Mensch und Tier, von festen Läden und Ständen mit Schatten spenden-



den Zeltbahnen. Selbst auf einfachen Teppichen wird eine riesige Menge von Waren feilgeboten. Mit Beginn der Dämmerung wehen exotische Gerüche bis weit nach Einbruch der Dunkelheit über den Platz, und das Geschrei der Händler, die ihre Waren anpreisen, ist ohrenbetäubend. Vom einfachen Becher Wasser, über exotische Früchte und Blumen, Teppiche und Lederwaren bis zu prächtigem Schmuck, edlen Steinen oder einem Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel gibt es hier alles, was das Herz begehrt. Überall wird gefeilscht und verhandelt, häufig bei einem Becher Tee, denn selten ist ein Kauf schnell getätigt. So sieht man auch Nordländer bei einer Wasserpfeife hocken, während ihnen die besondere Güte der eigenen Ware erläutert und die des Nachbarn geschmäht wird. Auf den wenigen freien Flecken bieten Gaukler, Haimamudim oder Wahrsager ihre Dienste an.

Auch in den Häusern, die den Platz einrahmen, finden sich Läden und Geschäfte, so zum Beispiel der **Kuriositätenladen des Thuref ibn Taschbad (34, I 6)**. Der voll gestopfte Laden ist eng verschachtelt. Seine Räume und Kammern reichen sogar in Nebengebäude und erstrecken sich auch unter der Erde weiter. Viele reiche Kunden kaufen bei dem Brillanzwerg aus den Beilunker Bergen, der seit Jahrzehnten hier lebt. Oftmals kommen Abenteurer, um Kunstwerke oder Preziosen zu verkaufen, und so besitzt der Zwerg eine stattliche Sammlung, die in den kleinen Räumen grob nach Kategorien sortiert ist. Egal ob es Holzgötzen der Waldmenschen, nivesische Knochenschnitzereien, Gemälde oder Fragmente echsischer Tontafeln sind, Thuref kauft und verkauft alles, was ihm gefällt. Der Zwerg hütet auch magische Artefakte (deren Auslöser allerdings zumeist unbekannt sind) und hervorragende Waffen, aber seinen eigenartigen Geschmack zeigen solche Kuriositäten wie die umgekehrte Meerjungfrau, eine plumpe Fälschung aus Frauenunterleib und Delphinkopf, die er für besonders wertvoll hält.

Ein auffälliges Gebäude am Basar ist der **Tempel der Mondscheier (I 5)**, der Phex-Tempel. In tulmidischem Stil errichtet und von einer Spitzkuppel gekrönt, veräußern findige Händler unter den Blendbögen seiner äußeren Stirnwand vermeintlich phexheilige Artefakte. Fenster und Eingänge sind mit grauen Tüchern verhängt und die große Halle im Innern durch viele Bahnen immer kostbarer werdender Stoffe unterteilt. Vor der sitzenden Fuchsstatue, die mit einer Tatze eine goldene Mondscheibe stützt, herrscht ein reges Kommen und Gehen. Unverständliches Gemurmel erfüllt den Raum, wenn Händler mit ihrem Gott feilschen oder unter Aufsicht eines Mondschaten Verträge besiegeln. Es heißt, dass es einen weiteren, geheimen, Tempel des Fuchsgottes gibt, in dem der Hochgeweihte residiert, und man ist sich einig, dass der greise Vogtvikar *Feruzefal'Perhi* ('der Flinker') heute nur noch dessen offizieller Vertreter ist.

Ebenfalls direkt am Basar findet man das **Ordenshaus der Therbüniten (28, H 5)**, nur erkenntlich an dem schlichten grünen Banner über dem stets offenen Eingang. Der Orden erfährt in Khunchom kaum Unterstüt-

zung und kann sich daher nur mehr schlecht als recht der Behandlung der Siechen widmen.

Um den eigentlichen Basar finden sich viele gastfreie Häuser, so zum Beispiel das berühmte **Hotel Erhabener Mhanadi (7, I 7) (Q8/P9/S32)**, in dem die Gesandten vieler Reiche und gut betuchte Reisende einkehren. Die kostbar eingerichteten Säle mit seidenen Wandbehängen, edelsten Teppichen, Mobiliar aus kostbaren Hölzern und den eifrigen Dienern vermitteln all den Luxus, den sich ein Auswärtiger vom Land der Ersten Sonne erträumt. In den Salons des *Mhanadi* treffen sich häufig Vertreter der Mächte am Perlenmeer zu vertraulichen Gesprächen. Manches Komplott und manche Intrige haben hier begonnen.

Auch typisch tulamidische Einrichtungen sind im Marktviertel zu finden: **Malachins Teehaus (H 7)**, eine Oase der Ruhe, in dessen Mitte eine Fontäne sprudelt und wo man sich auf Seidenkissen bei einer Wasserpfeife zum Tee im Schatten von Dattelpalmen niederlassen kann. Oder die **Schenke 1001 Rausch (Q4/P8)**, **Nerimas Spielhaus (F/G 4)** und das **Herberge Güldener Mhanadi (F 5) (Q5/P3/S9)**, die vom Ruhm ihres berühmten Nachbarn zu profitieren sucht.

Dem *Erhabenen Mhanadi* gegenüber liegt der **Tempel des Gesetzes (8, J 6)**. Der Khunchomer Praios-Tempel ist ein monumentales Bauwerk mit einer glänzenden Messingkuppel, wie sie dem Gott des Lichts überall in Aventurien errichtet wurden, als die Kaiser in Gareth mächtig waren. Heute suchen allenfalls Gäste aus dem Mittelreich den Tempel auf, um vor dem prächtigen Standbild des thronenden Sonnengottes aus Marmor, Elfenbein und Gold zu beten. Den Tulamiden ist die Knute der Priesterkaiser zu gut im Gedächtnis, und die stolzen Khunchomer nehmen es den Geweihten sehr übel, dass diese sich offen gegen die Unabhängigkeit des Großfürstentums äußern und die Rückkehr unter den Schutz des Kaisers fordern.

In einem unscheinbaren Haus am äußersten Ende des Marktviertels ist der **Tempel der Ewigen Flamme (27, J 9)**, der Travia-Tempel, untergebracht. Auch der Kult der Herdgöttin hat in der Stadt wenig Anhänger. Fast ausschließlich eingewanderte Nordländer huldigen der Göttin der Gastfreundschaft. Die Lage des Tempels zeigt zudem den alten mittelländischen Aberglauben, der Praios und Travia als das göttliche Paar ansieht und die anderen Zehn als ihre Kinder, was gerade die Tulamiden vehement ablehnen. Da sich in Khunchom der Kult der Tsa der Armen annimmt, kümmert sich die resolute Mutter *Haldigrig Tarlif*, die einzige Geweihte, vor allem um Veteranen und Kriegsversehrte, von denen jedes Jahr Dutzende nach Khunchom kommen.

Am anderen Ende des Marktviertels findet sich das **Bordell Khablas Garten (24, K 11) (Q6/P8)**. Der Hausherr *Amar* achtet peinlich darauf, dass die getrennten Küchen und Belegschaften sich nicht vermischen, damit auch gläubige Novadis bei ihm einkehren. Das kleine Haus gilt als 'Geheimtipp' unter den Novadis Khunchoms. Doch *Amar* sammelt und verkauft in erster Linie Informationen, wobei ihm die gerissene





Liebfelderin Jamira hilft, die wegen ihrer rundlichen Zierlichkeit als Schönheit gilt. Seine Dienste lässt Amar sich teuer bezahlen.

RAHJAGÄRTEN (ṬHALUSIM'AL'AWAL – 'STÜTENAV')

Dieser Stadtteil wird vor allem durch den **Feterdhin-Platz (21, GK)** geprägt, auf dem viele große Veranstaltungen stattfinden. Das weite Areal im äußersten Westen der Stadt – das den Namen des legendären Gauklers trägt, der die Liebe der Tochter Sultan Sheranbils gewann – dient als Austragungsort für Wettkämpfe aller Art. Mal werden hier Wagenrennen veranstaltet, mal Reitwettbewerbe oder Hunderennen. Die meisten Zuschauer finden sich aber ein, wenn Stierkämpfe stattfinden. Dann schicken stolze Rinderzüchter ihre herausgeputzten Kampfstiere gegeneinander, und das Publikum unterstützt lautstark die aufeinander losstürmenden Ungetüme. Im Gegensatz dazu findet das beliebteste aventurische Mannschaftsspiel, Imman, in Khunchom kaum Anhänger. Den größten Rummel erlebt der Feterdhin-Platz, wenn er den alljährlich nach Khunchom kommenden Gauklern zwischen dem 24. Travia und dem 8. Boron als Festwiese für das *Allaventurische Gauklertreffen* dient. Hier stellen sie ihre Wagen ab und führen ihre Kunststücke vor. Auch die Einwohner Khunchoms legen in diesen Tagen alle Zurückhaltung ab: Wenn die Gaukler am 2. Boron ihre große Begrüßungsparade durch Khunchom veranstalten, folgen ihnen viele bunt ausgestaffte Khunchomer unter der Führung eines *Gauklersultans*. Für eine Woche 'herrscht' dieser maskierte Patriarch voll heiterer Willkür über die Stadt, und alles ist auf den Kopf gestellt. Selbst Sklaven gelten dann als freie Leute. Der jeweilige Patriarch der Gaukler hat in dieser Zeit das Hausrecht auf dem Feterdhin-Platz, aber der großfürstliche Wesir für Spiele, *Mhukkadin al'Ghunar*, hat ein genaues Auge auf das Treiben. Vielen Gauklern wäre es lieb, wenn sie hier überwintern könnten, doch der Wesir achtet darauf, dass der Platz bald wieder geräumt wird, denn die Wettspiele bringen – dank der Wettfreude der Khunchomer – beinahe mehr Gold in die Schatzkammer, als die Steuereinnahmen (eine von Mhukkadins Pflichten ist es daher Wetten zu organisieren). So muss das Fahrende Volk nach dem großen Abschlusszug am letzten Tag (der den Namen *Feterdhinstag* trägt) fortziehen, um auf den offenen Feldern jenseits der Mauern im Süden der Stadt ihr Winterlager aufzuschlagen.

Direkt westlich des Feterdhin-Platzes (nur durch eine Straße getrennt) liegen die *Rahjagärten* und darin der **Tempel der Geschenkten Freude (22, L 2)**. In Khunchom wird Rahja hohe Achtung entgegengebracht: Ihr gilt der Dank für die vielen Dinge, die den Menschen Freude bereiten. So verehrt man sie als großzügige Göttin, die die Menschen Freigiebigkeit lehrt, die Kunst, vor allem sinnliche Gaben zu schenken. Daher spielen die Rahja-Geweihten eine wichtige Rolle bei der Ausgestaltung der Spiele und Feste, für die Khunchom bekannt ist. In der Mitte der Anlage erhebt sich der Tempel aus rotem Sandstein im typischen Phallusstil. Hier kann man zu jeder Tages- und Nachtzeit Gläubige antreffen, die vor der glänzenden Statue der heiteren Göttin, unter dem prächtigen Zelt aus rotem Khunchomer Damast, um Liebesglück oder das Gelingen einer Feier bitten. Ein reges Kommen und Gehen herrscht auch im Seitenflügel, in dem sich der berühmte und kostbar verzierte **Schrein des Aves** in Form eines edelsteinbesetzten Paradiesvogels befindet. In den Rahjagärten, die das Hauptgebäude umgeben, werden viele Pflanzen gezogen, die der Ritus benötigt: Von roten und goldenen Blüten für den Tempelschmuck, über verschiedene Rauschkräuter, bis zu jedem erdenklichen Rahjaikum. Seit Jahren steht die unbändig heitere Gastgeberin der Freude *Raschanna dar Moralan* dem Tempel vor. Selten verschenkt sie eine der legendären *Rahja-Figürchen der Sandora* an Besucher des Tempels, wobei die Auswahl, wer einen dieser Talismane erhält, für Außenstehende rätselhaft ist. Woher Rashanna die filigranen, etwa fingerlangen Rosenquarz-Miniaturen hat, behält sie für sich – die alte Sandora hat man schon seit Jahren nicht mehr vor dem Rosentor gesehen. Es geht die Geschichte, dass die Figuren in bestimmten Rahja-Nächten zum Leben erwachen, und tatsächlich verändern die Figuren im Laufe der Zeit ihre Haltung und gewinnen noch an Schönheit. Bisher ist es niemandem gelungen,

ein Figürchen im Auftrag zu erhalten, sie können nur als Liebesgabe den Besitzer wechseln – ein verkauftes Rahja-Figürchen zerfällt zu rosafarbenem Staub. Noch heute werden Sandoras Figuren in Khunchom vielfach kopiert, es gibt sie aus rosafarbenem Speckstein an manchem Händlerstand für einen halben Marawedi zu kaufen.

Direkt nördlich neben dem Feterdhin-Platz liegt der **Kamel- und Sklavenmarkt (19, GK)**. Alle 18 Tage (jeden zweiten Gottesnamen – auf dem Kamelmarkt wird die Zeit novadisch gezählt) bringen Züchter von nah und fern ihre Tiere in die Stadt, um sie auf dem großen Marktplatz zu präsentieren und möglichst gewinnbringend zu verkaufen. Zottelige *Qaimuyan* sind zu sehen, hellgelbe *Qai'Chelar* und selten einmal (und darum viel bestaunt) ein *Mehari* mit fast weißem Fell. Oftmals sind die Tiere herausgeputzt, tragen sogar Kränze, in die bunte Bänder geflochten sind. Die Kaufverhandlungen sind jedes Mal ein Schauspiel, wenn die Händler dem aufmerksamen Zuschauer Lektionen in der Kunst des Feilschens erteilen. Es hallen Entsetzensschreie über den Platz, wenn ein Käufer mit seinem ersten Gebot allzu niedrig ansetzt und dicke Tränen kullern, wenn man ein Kamel nicht mit der gebührenden Achtung behandelt. Etwa alle zwei Wochen findet auf diesem Platz auch der Sklavenmarkt statt. Dann werden Flachwagen aufgestellt, die als Bühne für die Verkäufer und ihre 'Ware' dienen, die gefesselt und höchstens mit einem Lendentuch bekleidet, präsentiert wird. Menschen vieler Länder zeigt man hier, vornehmlich Tulamiden und Mittelländer. Die meisten Marawedis muss man für hellhäutige Menschen aus dem hohen Norden oder besonders dunkelhäutige Waldmenschen aus dem tiefen Süden bezahlen: Es gilt als Zeichen besonderen Wohlstandes, eine Nivesin oder einen Utulu unter den Haus- oder Leibsklaven zu halten. Sogar zahme Goblins kann man hier kaufen. Jedem freien Khunchomer ist es gestattet, als Verkäufer auf dem Markt aufzutreten, aber normalerweise werden erfahrene Händler beauftragt. Bisweilen begehen wohlmeinende Ausländer den Fehler, einen oder mehrere Sklaven zu kaufen, um ihnen gleich auf dem Markt die Freiheit zu schenken. Das ist ein schwerer Verstoß gegen die ungeschriebenen Gesetze des Marktes und hat bereits in mehreren Fällen dazu geführt, dass sich die Sklavenhändler und ihre Schergen auf die unvorsichtigen Fremden stürzten und diese sich selbst auf einem der Flachwagen wiederfanden.

Zwischen Feterdhin-Platz und Kamelmarkt liegt ein unscheinbares, einstöckiges Lehmziegelhaus, aus dem fast jeden Abend mörderisches Geschrei dringt: **Abu Silimhas Haus der Spiele (GK)**. Hier drängen sich alle Anwesenden um eine winzige, nur zwei Schritt durchmessende Arena, um kleinen Tieren bei blutigen Kämpfen zuzusehen. Alles, was irgendwie in die Arena passt, wird aufeinander gehetzt: Käfer, Ratten, Sandfische, Hähne und sogar eine blinde, aber wehrhafte Maulwurfsart. Silimhas Haus ist ein Treffpunkt wettbessener kleiner Leute. Hier haben sie Gelegenheit, ihre wenige Habe in einer Nacht zu verspielen. Nicht selten hat ein Spieler im Wettausgleich Söhne und Töchter in die Sklaverei gegeben, um seine Schulden auszulösen.

DIE FÜRST-İSTAV-ALLEE (11)

Die Prachtallee mit dem hellen Pflaster folgt dem Grünen und dann auf beiden Seiten dem Tiefen Mhanadi; alle angesehenen Häuser haben sich daran versammelt. Dies ist von alters her die Prachtstraße Khunchoms und ebenfalls noch unter dem alten Namen *Diamantene Allee* bekannt. Im Schatten von Palmen und Ölbäumen präsentieren sich hier die reichen Khunchomer, gekleidet in seidene Mäntel, geschmückt mit bunten Turbanen, leuchtenden Juwelen und blitzenden Prachtdolchen. Ab und an erhascht man einen kurzen Blick auf das märchenhaft schöne Antlitz einer Haremsdame hinter den Schleiern einer Sänfte, und selten sieht man stolze Diamantgardisten auf einem geschmückten Kriegselefanten mit metallverzierten Stoßzähnen. Am Rande der Straße hocken Bettler und Haimamudim, um die sich in Trauben Kinder und Ärmere versammeln und kühnen Heldentaten junger Prinzen lauschen. Unbemerkt huschen die *Grauen* umher, die Diebe Khunchoms.



Im Norden beginnend findet sich an der Fürst-Istav-Allee zunächst die **Schule der Kapitäne (10, G 6)**, die unter der gemeinsamen Obhut von Efferd- und Hesinde-Tempel steht. Auf die Lehren der Khunchomer Navigationsschule berufen sich alle Seelotsen und Steuerleute, die sich mehr von wissenschaftlichen Berechnungen als von Intuition leiten lassen. Aus dem Lauf von Sonne, Madamal und den Konstellationen der Sterne versucht man eine allgemeingültige Theorie der Navigation abzuleiten. Tatsächlich haben die Rechenkünstler der Schule in der Vergangenheit bahnbrechende Erfolge erzielt. So findet sich in der Eingangshalle einer der wenigen aventurischen Globen, die Dere als Kugel darstellen. Der Leiter der Schule, **Zulhamid al'Adawadt**, empfindet die Lehrtätigkeit als eine lästige Pflicht. Er würde sich am liebsten ganz der Wissenschaft widmen und unterhält Kontakte mit Gelehrten in ganz Aventurien, vor allem dem Kusliker Hesinde-Tempel, der die Expedition Harikas von Bethana auswertet. Es wird sogar gemunkelt, dass er noch heute in Briefkontakt mit Leonardo dem Mechanicus stünde.

Ihm zur Seite stehen der erfahrene Seelotse **Salim al'Rufar** und der Kapitän **Rafim ibn Omjaid** (siehe Seite 147), der einer bekannten Schifferfamilie Khunchoms entstammt. Die Schule der Kapitäne verfügt über ein eigenes Schiff, eine Zedrakke, die ein Geschenk des Großfürsten Istav war, der die Seefahrt über alles schätzte.

Das ehemalige Kaufmannshaus, das heute das **Museum im Kulibinhaus (14, G 8)** beherbergt, ist in den letzten Jahrzehnten durch allerlei Stuckwerk und auffällige Bemalungen verziert worden – ob zum Guten oder Schlechten, bleibt eine heiß disputierte Streitfrage in der Stadt. Für eine Zechine kann man die historischen Räume bewundern, in denen **Nadeshda Kulibin** lebte. Die Ausstellung zeigt den Briefwechsel mit ihren bornländischen Verwandten und beschreibt, wie ihre Nachkommen zu Handelsmagnaten aufstiegen und öffentliche Ämter erlangten: über Grafen- und Fürsten- bis hin zur Großfürstenwürde. Obwohl dieser Weg liebevoll durch zeitgenössische Schriften und Exponate dokumentiert wird, hat das Haus kaum Besucher. So fließt mancher Marawedi aus des Großfürsten Kasse in dieses Haus und seine Instandhaltung – eine Sache der Familienehre.

Nur wenig weiter findet sich die **Gesandtschaft des Bornlands (5, H 9)**, die in einem repräsentativen Handelshaus mittelländischer Bauweise untergebracht ist. Man sollte das Haus besser als *Festumer Niederlassung* bezeichnen, denn die Freistadt (oder besser die Handelshäuser Festums wie Stoerrebrandt und Alatzter sowie die Nordlandbank) hat viel Geld dafür aufgewandt und schlägt auch den meisten Nutzen daraus. Man sieht sich mehr dem Handel verpflichtet als der Politik des Adelsmarschalls. Das Motto lautet: Was gut für den Festumer Handel ist, ist gut für das Bornland.

Direkt an der **Palasttorbrücke** liegt das **Bethaus des Rastullah (3, I 11)**, ein überaus schmuckvolles Gebäude mit strahlend weißen Mauern. Das Bethaus des Wüstengottes ist nicht nur wegen seiner Nähe zur Gesandtschaft des Kalifen das Zentrum der novadischen Bewohner Khunchoms. Hier kommen die Novadis zusammen, tauschen Neuigkeiten aus, treffen Entscheidungen und preisen Rastullah. Das Bethaus ist eine Stiftung des Kalifen Malkillah III., der es feierlich bei seinem ersten Besuch in Khunchom einweihte. Mit seiner Entscheidung den toleranten Mawdli **Ukhraban ibn Melahath** zum Vorsteher zu bestallen, bewies Malkillah Weisheit, denn dessen zur Besonnenheit aufrufenden Predigten erhalten den Stadtfrieden in Khunchom.

Delikaterweise direkt dem Rastullah-Bethaus gegenüber liegt der **Tempel der magischen Schlange (13, I/J 10)**. Der heutige Hesinde-Tempel Khunchoms ist über 400 Jahre alt und hat ein einfaches Äußeres aus langsam verwitterndem Marmor. Auffällig ist sein schief stehender, 30 Schritt hoher Sternenturm, der nur noch über eine schmale Holzbrücke im dritten Stock erreicht werden kann. Bedeutend ist vor allem die Bibliothek alt-tulamidischer Schriften, die, sorgfältig in versiegelten Tonröhren gelagert und zum Großteil ungelesen, auf ihre Untersuchung durch fähige Gelehrte wartet. Diese Sammlung wurde aus dem ganzen Land der Ersten Sonne zusammengetragen, um das tulamidische Erbe vor dem Zahn der Zeit zu bewahren. Die Tulamiden und vor allem die

Khunchomer sehen Hesinde in erster Linie als schlangenhafte Göttin der Veränderung, und seit der Ernennung des tulamidischen Eremiten **Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin** (siehe Seite 146) zum Erzwissensbewahrer der Tulamidenlande kommen erstmals seit Langem wieder größere Spenden in das Haus. Dabei spielt vor allem eine Rolle, dass sich alte Familien- und Herrschaftsbanden gegen den Einfluss Kusliks durchsetzen konnten und man so wieder einen der seinen in diesem verantwortungsvollen Amte weiß. Dass Hiradiels Ansichten zum Hesinde-Kult in den Kreisen der Kirche (und auch in Khunchom selbst) durchaus umstritten sind, lässt die Eingesessenen dabei völlig kalt.

Direkt neben dem Hesinde-Tempel liegt das **Keshal Nanduria (I 10)**, der Erzhort der Südlände der **Draconiter**. Der aus weißem Marmor errichtete tulamidische Prachtbau mit seinen gedrechselten Fensterblenden und der Ornamentik aus gebrannten Ziegeln wird von der grüngoldenen Mosaik-Kuppel seiner Bibliothek und den zwei Goldkuppeln des Hauptgebäudes überstrahlt. Im Innern erwarten den Gläubigen ein **Nandus-Altar** und die weithin berühmte Hesinde-Statue, die in einem elementaren Feuerkreis steht.

Die Erzäbtissin **Kerime al'Kadim** (siehe Seite 146), die als brillante Geschichtenerzählerin geschätzt und als versierte Echsenkennerin gefürchtet wird, steht tief in tulamidischer Tradition und ist weise genug, ihren Einfluss zu mehren wo es geht. Es ist nicht nur ein Gerücht, dass die Magisterin der Magister in Kuslik, will sie etwas in Khunchom erledigt haben, sich zunächst an die undurchsichtige Erzäbtissin der Südlände wendet.

Jenseits der ersten Brücke erstrahlt das **Bordell Sultani Nahema (36, L 11) (Q6/P7)**, dessen Besitzer behauptet, die berühmte Magierin Nahema habe eine Nacht darin verbracht und sei sehr angetan gewesen.

Schon am Tiefen Mhanadi gelegen, erhebt sich das große Backsteinhaus des berühmten **Maraskankontors (15, M 11)**. Seit 987 BF war dies das einzige Kontor, das das Monopol des Neuen Reiches im Maraskan-Handel zu brechen wagte. Heute betreibt es den einzigen nennenswerten Handel mit der Insel. Gemeinsame Teilhaber des Kontors sind die Handelshäuser **Dhachmani** (Khunchom), **Gerbstein** (Mengbilla), **Stoerrebrandt** (ehemals Festum, jetzt Gareth) und **Warrlinger** (Khunchom). Doch letzterer Teilhaber fungiert seit je her nur als Strohhalm, unter dessen Flagge die anderen bisweilen ihre Schiffe fahren lassen. Der Erbe Theobaldo Warrlingers, dem die Öffnung des Maraskan-Handels trotz des mittelreichischen Monopols zugeschrieben wird, feiert vom ererbten Geld rauschende Feste in der städtischen Villa. Zwischen den Handelshäusern hat sich im Verlauf der Jahre eine gut funktionierende Arbeitsteilung eingespielt. Für die Finanzierung sorgen die wohlhabenden Häuser Gerbstein und Stoerrebrandt, während das Haus Dhachmani die Transporte übernimmt und für jenen Teil der Geschäfte zuständig ist, der mehr auf dem Abenteuerertum einzelner Kapitäne beruht. Leiter des Kontors ist heute **Hamar ibn Dhachmani**, ein Sohn des berühmten 'Rieslandfahrers' **Ruban ibn Dhachmani** (siehe Seite 146), der selbst so manchem kaiserlichen Zollschiiff ein Schnippchen schlug, um Eisenerz und sogar Endurium nach Khunchom zu schmuggeln.

Unweit des Maraskan-Kontors liegt die Niederlassung der **Nordlandbank (16, M 8)**, die in einem kleinen Haus im früh-helaischen Stil untergekommen ist. Gerne wird darüber gespottet, dass sich die Bank eine – noch unter Hela-Horas errichtete – Steuereintreibung zum Quartier erwählte, aber das Kontor hat dennoch reichlich Kunden. Dank komplizierter Fallen der Drachenei-Akademie konnte auch die Schatzkammer gegen Racheakte der erzürnten einheimischen Geldverleiher und -wechsler geschützt werden. Dafür gilt sie heute als Prüfstein der Khunchomer Diebesgilde. So mancher Batzen wurde schon gegen eine Perlmuschelschale ausgetauscht, wie es das Diebesgesetz vorschreibt.

AL'BARRAH – DIE ALTSTADT ('DIE URSPRÜNGLICHE')

Durch das Bab'el'Nasir ('Neues Tor') erreichbar, ist dies einer der ältesten Stadtteile Khunchoms, direkt über den Ausläufern der Ruinen Yash'Hualays errichtet, die sich bis weit hinein ins Mhanadi-Delta erstrecken. So manche unheimliche und gefährliche Ecke hält Al'Barrah für



den Besucher breit. An den äußersten Ausläufern des Stadtteils liegen die Hütten der Armen und die Papiermühlen, die neben edlem Halfa- und Reispapier auch solches aus Lumpen herstellen und häufig von armen Flickensammlern aufgesucht werden. Und immer wieder kommt es vor, dass Kleidungsstücke verkauft werden, in denen vor kürzester Zeit noch der verstorbene Besitzer steckte ...

Unweit des Tores findet sich der **Alte Sultanspalast (20, GK)**, die ehemalige Residenz der Diamantenen Sultane. Das weitläufige Gebäude liegt heute zum größten Teil in Trümmern, denn seit der Eroberung Khunchoms durch *Murak-Horas* hat niemand mehr hier gewohnt. Unter der Führung des verschrobenen Gelehrten *Alef al'Morgub* kann man einige Flügel der Residenz besichtigen. Drei der zwölf Thronsäle mit kostbaren Mosaiken und Wandmalereien, einige der Schlaf-, Wohn-, Ankleide- und Lustkammern der Sultane sind darunter, wie einige der Frauengemächer und Kammern vornehmer Adliger. Vielfach bestaunt ist der in einem Seitenflügel gelegene und viele tausend Rechschrit große *Künstliche Wald*, dessen Bäume und Sträucher aus kunstvoll bemalten Schnitzereien bestehen und dessen Gras durch langhaarige Teppiche aus gefärbter Seide dargestellt wird. Hier pflegten die Sultane die Jagd auf freigelassene Hirsche und Antilopen, wenn es draußen regnete. Doch es ist Vorsicht geboten: In den letzten Jahrhunderten sind immer wieder Schatzsucher (auf der Jagd nach dem legendären *Diamantenen Thron*) in den dunklen Kammern des Palastes verschwunden – und nur selten konnten die Leichen der Unglücklichen geborgen werden. Es heißt, uralte Magie schütze viele Räume, und Gargyle und Geister bewachen die Relikte. Auch Ghule sollen umgehen und bis heute von den Leichen der zahlreichen Dienerschaft der Diamantenen Sultane zehren ...

Auf einer freien Fläche gegenüber der Palastruinen liegt der verwinkelte **Tempel des Lebens (17, A 9)**, der zu den wichtigsten und bedeutendsten Götterhäusern der Stadt gehört. Schon die schiere Größe der Anlage ist beeindruckend; man zählt nicht weniger als neun Gebäude von gewaltigem Alter. Die wenigen steinernen Erker und Verzierungen, die noch aus dem dichten Bewuchs von wildem Wein und Schlingwurz herausragen, weisen starke Ähnlichkeit mit Relikten der Echsenstadt jenseits der Stadtmauer im Delta auf. Schon oft wurde daher gefordert, man solle die Gebäude niederreißen und zu Ehren der Jungen Göttin neue errichten. Doch fühlten alle Arbeiter bei der Rodung der blühenden, alten Schlingpflanzen so große Beklommenheit und Unruhe, dass alle Versuche schnell eingestellt werden mussten. Im Inneren des Tempelhauses befindet sich der große Andachtsraum. Er wird von einem beruhigenden, grünen Licht erhellt, das vom berühmten *Eidechsenauge* ausgeht, einem wunderschönen, faustgroßen Smaragd in den Händen der Tsa-Statue. Der Talisman wirkt heilkräftig und schafft eine Zone der Harmonie und Friedfertigkeit (siehe **GKM 62**). Hier beten viele Gläubige zur Göttin des Lebens und erbitten ihren Segen für neue Unternehmungen oder um Nachwuchs für sich selbst oder ihr Vieh. Auf dem Tempelgelände sprudeln Quellen aus dem feuchten Boden, die ein kunstvolles Becken speisen und deren heilsames Wasser dem Badenden Lebenskraft zurückgibt. So pilgern heute viele Gläubige aus allen Ländern nach Khunchom, um an diesem Wunder Tsas teilzuhaben und Heilung zu suchen. Gerade Opfer dämonischer Transmutationen erhoffen sich hier Linderung, und so mancher Glücksritter, der ins Innere Maraskans gezogen war, erfleht hier die Aufhebung asfalthischer Verwandlungen. In der völlig friedlichen Umgebung, die nicht einmal ein walwütiger Thorwaler entweihen würde, treffen sich auch Vertreter verschiedenster Mächte. Gerüchten zufolge hütet man im Tsa-Tempel sogar das Geheimnis einer Quelle der Ewigen Jugend, verborgen irgendwo im Mhanadi-Delta und es heißt, kein Mensch könne dieses Geheimnis mit Gewalt an sich bringen. In Khunchom spricht man noch heute darüber, dass Kaiser Perval die Gabe der Verjüngung verwehrt wurde und all seine Drohungen erfolglos blieben.

Die **Drachenei-Akademie (12, C 8)**, eigentlich das *Magische Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash-hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie und zum immerwährenden Schutz des Tulamidenlandes im Geiste Bastrabuns*, ist ein

hohes Bauwerk aus grüngedertem Marmor. (Zu den spieltechnischen Werten eines Absolventen siehe **AZ 101**.) Die hoch angesehene Artefaktschmiede und traditionsreiche Zauberschule gilt als eine der Wiegen der aventurischen Gildenmagie, *Bastrabun* selbst soll sie gegründet haben. Das märchenhaft-tulamidische Gebäude mit seinen zahllosen Türmchen und Erkern wurde der Legende nach binnen eines einzigen Tages durch Dschinne errichtet, nachdem ein Brand das alte Akademiegebäude samt der sagenhaften Bibliothek vor über 500 Jahren verheerte.

Jedoch verblasst die Pracht der Empfangsräume des Hauptgebäudes (in dem auch die Suiten der 19 Magister untergebracht sind) neben den Vorstellungen der vielen Besucher. Man sagt, dass in den Kellern und Katakomben der Akademie mächtige und uralte *Amulim* und *Mudralim* gehortet werden und nicht nur die seltenen Ingredienzien für Elixiere und Artefakte. Kein Wunder also, dass die Akademie durch die kor-gefälligen *Ritter des Immerwährenden Kampfes* geschützt wird, die der Legende nach auch dem Hohen Drachen Famerlor verpflichtet sind. Die Hofmauer ist mit Tonscherben gespickt, und das massige Hauptportal aus schwarzem Gusseisen lässt sich nur durch Zauberkundige öffnen. Das Nebengebäude enthält die Laboratorien, Werkstätten und Kammern der 85 Studiosi, von denen viele selbst aus fernsten Ländern hierher kommen. Denn schon von je her beschäftigt man sich in der Drachenei-Akademie fast ausschließlich mit dem Studium der unbelebten Materie und ihrer Verwandlung – und im Besonderen mit der Erschaffung magischer Artefakte. Doch selbst in dieser meisterlichen Artefaktschmiede sind viele der Stücke, die jedes Jahr verzaubert werden, als unzuverlässig, magischer Tand oder glatter Ausschuss einzustufen. Durch das phexnahe Wesen der Spektabilität *Khadil Okharim* (siehe **S. 145**) aber kann wohl keine andere Schule Aventuriens ihre Kassen so gut dadurch aufbessern, dass sie die Übungsstücke der Studiosi verkauft. Der geschäftstüchtige Okharim, der sich die magischen Künste der Akademie gerne gut bezahlen lässt, fördert diesen Nebenerwerb seiner Zöglinge. So geht es auf dem **Drachenei-Platz** vor dem Hauptgebäude einmal im Jahr (am 30. Hesinde) zu wie auf dem Basar, wenn die Akademiedienere die Erzeugnisse der Adepten anpreisen. Über Mangel an Nachfrage können sie nie klagen: *Irgendeine* Wirkung hat fast jedes Artefakt, und die meisten Käufer sind ohnehin damit zufrieden, eines der berühmten Drachenei-Examenstücke zu besitzen. Häufig verzichten sie ein Leben lang darauf, ihr Artefakt einer Verwendung zuzuführen.

Berühmt ist auch die **Chamib al'Chimie**, die alchemistische Fakultät der Akademie, die der greise *Haschan ibn Dunchaban* leitet und die im Labortrakt untergebracht ist. Ihre Elixiere finden gegen gutes Geld überall ihre Abnehmer (für die spieltechnischen Werte siehe **SRD 126**). Auch auf die Gefahr der Blutigen See reagiert die Drachenei-Akademie und konnte im Jahre 1022 BF ihr Zauberschiff, die *Sulman al'Nassori* zu Wasser lassen, auf der einige der Studiosi der Akademie Dienst tun (siehe **Seite 186, Professionen** und **SRD 58**).

Direkt neben der Akademie liegt die **Adamanten-Presse (C9)**, die wohl berühmteste Akademie-Druckerei Aventuriens (neben jener der Akademie der Hohen Magie in Punin). Bekannt ist sie vor allem für die *Yalaiadeh-Druckschrift*, in der sie (als einzige aventurische Druckerei überhaupt) auch Texte in den über 300 Zeichen des alten Tulamidya zu Papier bringen kann. Sie ist gleichzeitig die größte tulamidische Druckerei, was aber vor allem auf die geringe Verbreitung dieses Handwerks im Land der Ersten Sonne zurückzuführen ist. Ihren Namen bekam die Adamanten-Presse aufgrund ihrer vergeblichen Versuche, mit Lettern und Druckstöcken aus Edelsteinen und anderen magischen Materialien auch Meisterformeln drucktechnisch vervielfältigen zu können.

Direkt am Ufer des Grünen Mhanadi liegt der **Feuersturm-Tempel (30, D 10)**, eine einzigartige Kultstätte in ganz Aventurien. Seit über tausend Jahren verehren die Gläubigen Rondra und Ingerimm hier gemeinschaftlich. Vor allem die Waffenschmiede der Stadt und die vielen Krieger, Söldner und Waffen tragenden Reisenden, die Khunchom beherbergt, besuchen den Tempel. Der Meister der Esse, mit dem traditionellen Namen *Al'Chadid*, der Eiserne, versehen, ist ein Greis, dessen Wissen über Falttechniken und Lehmhärtung nahezu unübertroffen ist. Der Husten,



den er sich in den Jahren über der Esse zugezogen hat, hallt oft hohl durch die Gänge des Tempels und trotz der Hitze Khunchoms wärmt er sich gerne über dem Ewigen Schmiedefeuer, dessen Rauch Tag und Nacht wie Gewitterwolken über dem Tempel schwebt. Die Schwertschwester, die den traditionellen Namen *Al'Zulsabith*, wahrhaftige Tochter des Blutes, führt, predigt eine eigenwillige, von der Wildheit Kors beeinflusste Sicht Rondras als unentrinnbare Göttin der Kampfeswut und des Todes. Das hat ihr schon manchen Konflikt mit ihren Oberen eingebracht, vor allem mit der Meisterin der Senne des Südens, die sie nur durch ihre Zähigkeit ausgestanden hat. Häufig schlägt sie den *Donner*, um in Ekstase zu geraten. Dieser Kupfergong ähnelt einem zwei Schritt durchmessenden Rundschild und ist über und über mit fein ziselierten Blitzen verziert.

THALABAD – DIE SÜDSTADT (‘DIE THALUSAWÄRTS GELEGENE’)

Direkt neben dem Thaluser Tor gelegen, findet sich der **Tempel des Todes (18, GK)**, das aus schwarzem Basalt errichtete Haus Borons. Inmitten eines Totenangers aus schwarzen, fensterlosen Steinhütten liegt der Tempel als unspektakuläres, flaches Gebäude, in dessen von Weihrauch geschwängerter Luft die Khunchomer nur zusammenkommen, um den Rabengott um Milde beim Urteil über die Verstorbenen zu bitten oder um die Priesterschaft mit der Bestattung eines Toten zu betrauen. Der feuchte Boden des Mhanadi-Deltas erlaubt keine Gräber unter der Erde, weswegen die Verstorbenen für einige Jahre in den häuserähnlichen Grabkammern beigesetzt werden, bis sie schließlich auf das Gebeinfeld im südlichen Delta gebracht oder verbrannt werden. Die Reichen hingegen verfügen über Grüfte, die oft wahren Palästen gleichen. Diese Familien müssen nicht fürchten, dass ihre reich bestatteten Ahnen irgendwann ihre Plätze räumen müssen. Allerdings ist die Bedrohung durch Grabräuber umso größer, weshalb viele dieser Grüfte mit verzauberten Schlössern und Fallen gesichert sind. Es hält sich die Legende, dass die Geweihten Borons die Einzigen sind, die alle Geheimnisse des *Toten Mhanadi* kennen, darüber aber ewiges Schweigen gelobt haben.

Wendet man sich gen Hafen, so gelangt man an das **Haus des Kodex (31, GK)**. Das in lichtem Ocker getünchte Gebäude mit den schweren grünen Blenden birgt nicht weniger als eine ganze Söldnergarnison und den berühmten Kor-Tempel. Die starken Mauern bewahren aber vor allem die Urschrift des *Khunchomer Kodex*, der in allen Einzelheiten die Rechte und Pflichten von Söldnern und Auftraggebern regelt und auf die die Heiligsten Eide der Kor-Kirche abgelegt werden. Die mächtige unterirdische Bethalle, die ein basaltenes Standbild des Kor und einen Altar aus massivem Obsidian beinhaltet, suchen bei weitem nicht nur Khunchomer auf, sondern auch viele Fremde, die hier Rat in Bezug auf den Kodex suchen, oder eine dem Kor heilige Stelle finden wollen. Auf den Innenhöfen finden ständig Waffenübungen statt, damit die hier stationierten Söldner (immerhin mehr als die Hälfte der Khunchomer Garde) nicht ihre Kampfkraft und Geschicklichkeit verlieren. Der Hauptmann des Söldnerhaufens versteht keinen Spaß, und auch die kor-geweihte Anführerin der unheimlichen *Ritter des Immerwährenden Kampfes* (siehe Seite 144) ist eine harte Frau. Keiner der beiden wagt es jedoch, dem *Hüter des Kodex* (siehe Seite 144) in seinem schweren Mantel zu widersprechen. Eine tiefe Kapuze, weit ausgeschnittene Ärmel und ein bodenlanger, schwarz-rot melierter Umhang verbergen seit alters her die Gestalt des Inhabers dieses kor-heiligen Amtes, auf dass niemand an seiner Autorität zweifle, auch wenn er eines Tages abberufen (ergo gefallen) sein sollte.

An der Stadtmauer in Meeresnähe gelegen, macht das **Bordell Haus der aufgehenden Sonne (35, GK)** (Q5/P8) einen vornehmen Eindruck. Mit bestem Blick über den Tiefen Mhanadi ist der **Palast der Sinnesfreuden (26, GK)** (Q10/P10) der Familie Gahamud seit über hundert Jahren eine der größten Attraktionen der Stadt. *Jeshinna Gahamud*, ihre Geschwister und die über dreißig Bediensteten kennen nur das Ziel, dem Gast einen unvergesslichen Aufenthalt zu bereiten, so dass er in seiner Verückung kaum darauf achtet, wie viele Marawedis in dieser Nacht

KHUNCHOM IM SPIEL

Khunchom ist das Eingangstor in die Tulamidenlande und eine Stadt, die Helden sowohl hervorbringt wie auch braucht. Überall gibt es orientalische Einflüsse, die hier durch die langjährige Herrschaft durch das Mittelreich für die meisten Helden begreifbarer und zugänglicher sind als sonstwo im Land der Ersten Sonne. Am besten lässt sich die Stimmung in Khunchom transportieren, in dem Sie an orientalische Städte denken, die lange unter Kolonialherrschaft gestanden haben (und die eine darüber hinausgehende alte Geschichte haben).

In der Handelsstadt und dem Schmelztiegel der Kulturen werden Helden freundlich empfangen, aber sie werden auch ausgenutzt und sollten schnell merken, dass hinter den Kulissen erbitterte Machtkämpfe toben. Kämpfe die sich um Einfluss und Reichtum, das Gewinnen von Vorteilen, drehen und in die man jederzeit Helden einbinden kann.

Zudem liegen durch die Vergangenheit des magokratischen Diamantenen Sultanats und die echsischen Wurzeln der Stadt viele Geheimnisse unter den Häusern Khunchoms und in den Fluten der Mhanadi-Arme verborgen, aus denen der Meister nach Herzenslust schöpfen kann, um die Spieler mit einem aufregenden und geheimnisvollen Flair zu versorgen. Durch Maraskankontor und Exilmaraskaner kann die Stadt als Sprungbrett nach Maraskan dienen.

seinen Beutel verlassen. Man beginnt eine Nacht hier in einem duftenden Badebecken und begibt sich dann in den von Säulengängen gesäumten Innenhof, um vom Feinsten zu speisen, was die tulamidische Küche zu bieten hat. Dabei sieht man Akrobaten, Gauklern und Illusionisten zu, die es verstehen, farbenprächtige Trugbilder von Reiterkämpfen, vergessenen Echsenreichen und wilden Orgien zu erschaffen. Unbestrittener Höhepunkt ist der – meist in den frühen Morgenstunden stattfindende – Auftritt der Schleiertänzerin. Während sie unter dem andächtigen Raunen der Zuschauer nach und nach ihren atemberaubenden Körper von den Sieben Schleiern befreit, bleibt ihr Gesicht – bis auf ein blaues Augenpaar – stets von einem Seidentuch verhüllt. Bis heute ist das Geheimnis der blonden Unbekannten ungelüftet. Man sagt, sie stamme aus einer der angesehensten Familien des Lieblischen Feldes, aber es scheint unvorstellbar, dass eine Horasierin über derart starke Tanzmagie gebieten kann. Tatsächlich handelt es sich bei der heutigen Tänzerin um die Tochter der Geheimnisvollen, und so werden die Khunchomer wohl noch lange zu rätseln haben. Das teuerste und begehrteste Vergnügen ist eine Nacht mit der rothaarigen Jeshinna selbst, eine Gunst, die die schöne Hausherrin jedem Gast nur einmal gewährt und die ihre Verehrer wie einen kostbaren Schatz in ihrer Erinnerung bewahren.

AUßERHALB DER STADTMAUERN

Direkt am Ufer des Grünen Mhanadi gelegen, findet sich **Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst (25, D 1)**. Das kleine Anwesen beherbergt eine Schwertlehrer-Schule, an der vorzugsweise junge Tulamiden ausgebildet werden. Die Schule ist dafür berühmt, dass ihre Eleven im vollendeten Umgang mit Khunchomer und Doppelkhunchomer und allen tulamidischen Traditionen ausgebildet werden. Das Schulgeld ist mit 15 Marawedis pro Monat sehr hoch, wie auch die Anforderungen der Lehrmeisterin. Von den etwa zehn Zöglingen, die in jedem Jahr neu aufgenommen werden, und die fast alle aus reichem Elternhaus stammen, steht nur etwa die Hälfte die fünfjährige Ausbildung durch (Werte siehe MBK 119).

An der Straße gen Rashdul, in einem umfriedeten Garten, in dem sich vielerlei Gewürze und Heilkräuter finden, liegt der **Tempel der Frucht (29, GK)**. Das kleine und bescheidene Peraine-Haus ist in mittelländischem Stil errichtet und bedürfte dringend neuer Tünche. In Khun-



chom hat die altehrwürdige Göttin einen schweren Stand, denn als Göttin der Heilung hat sie Tsa nie verdrängen können, und auch die lebensspendende Kraft wird eher der Jungen Göttin zugeschrieben. So

bleibt dem Tempelvorsteher nicht viel mehr zu tun, als gelegentlich die Felder der mittelländischen Bauern zu segnen und den tempeleigenen Garten zu pflegen.

DER MĤANADI

»Mhanadi, Altehrwürdiger. Aus zwölf Quellen entspringt er und neun Arme streckt er aus nach dem Meer.«

—Omjaïd ibn Rafim, Kapitän der Mhanadisultan, 1000 BF

Der mächtige und ehrwürdige Fluss prägt das Leben an seinen Ufern und gibt dem Land weithin seinen Namen – Mhanadistan. Doch wichtiger für die großen und alten Städte an seinem Lauf ist die fruchtbare Sichel zwischen Samra und Khunchom, die Kornkammer des Landes der Ersten Sonne, die den Namen Balash trägt und kurz vor jener Stelle liegt, an der sich der Mhanadi schließlich in einem mächtigen Delta ins Perlenmeer ergießt (weitere Informationen zum Balash finden sich in **Raschtul 8** und **62**).

DAS MĤANADI-DELTA

»Das Delta? Da kommt nichts Gutes her.«

—Khunchomer Bürger, 1027 BF

Wenn sich der Mhanadi in die vielen kleinen Flussarme aufteilt, die weithin als das Mhanadi-Delta bekannt sind, verwandelt er sich und die fruchtbare Ebene des Balash in ein unübersichtliches Gewirr aus kleinen Rinnsalen und breiten Wasserstraßen, Tümpeln, Lachen und stinkenden Pfuhlen. Halbfester Morast wechselt sich mit dicht bewachsenen Mangrovensümpfen und mit Wasserpest überwucherten Seitenarmen ab, ebenso wie mit wunderschön blühenden Lotusseen. Selten ist das Leben so reich und der Tod so allgegenwärtig wie in diesem riesigen Areal von gut 1.500 Rechtheilen Größe, das der Altehrwürdige allein für sich beansprucht. Neun dieser unzähligen Arme tragen Namen. Während sich der *Weisse Mhanadi*, aus dem *Grüner* und *Tiefer Mhanadi* hervorgehen, gen Khunchom wendet, folgt der *Alte Mhanadi* weiter seinem Lauf nach Nordosten, um dann bei Mhanerhaven ins Perlenmeer zu münden.

Der *Sanfte Mhanadi* ist der zweite größere Arm der sich vom Hauptfluss löst und aus dem der *Kleine Mhanadi* hervorgeht. Hierhin verirrt sich so manche Expedition und kehrte nicht mehr zurück.

Als weithin befahrbar gilt auch der letzte Arm, doch wird sich kaum jemand finden, der es wagt, diesem Flusslauf zu folgen. Zu viele Geschichten ranken sich um diese drei letzten Seitenarme des Mhanadi, den *Dunklen*, den *Brennenden* und den *Schwarzen*, auch *Toter Mhanadi* genannt. Faulig und dunkel ist das Wasser des Schwarzen und manch ein Heldenmutiger berichtet von tanzenden Flammen auf dem Wasser des Brennenden, doch keiner kam zurück, um den Dunklen zu beschreiben. Gegen gute Bezahlung ist es durchaus möglich, einen Führer für das Delta zu finden. Mit größter Vorsicht folgt dann das Boot dem Lauf des jeweiligen Flussarmes, begleitet von Geschichten über die blumigen Namen. Argwöhnisch hält der Bootsmann dabei die weit ausufernden Wurzelspieße der dunklen Sumpfpfyzypressen im Blick, denn hier ist das Revier der Riesenkaïmane, die jeden angreifen, der es wagt, in ihr Reich einzudringen.

Wer weiter ins Innere des Deltas vordringen will, sollte den einigermaßen sicheren Weg über den *Sanften Mhanadi* wählen, denn wer dessen Eigenarten kennt, der findet aus dem Gewirr von Seitenarmen und kleinen Seen auch wieder zurück. Fast wie ein Wegweiser wächst überall entlang seines sumpftartigen Ufers der Große Sonnentaum, mit seinen rot befiederten Blättern, die nur darauf warten, sich über einer Maus oder einen Frosch zusammenzurollen.

Doch es gibt auch Pfade, feste Inseln und sogar ein paar heruntergekommene Ansammlungen von Hütten tief im Delta. Wo die kleinen Dörfer am *Weissen Mhanadi*, kurz vor Khunchom noch beschaulich

sind, so lässt sich hier wahres Elend erblicken. Ausgestoßene, Diebe und anderes Gesindel: Wer überlebte, hat irgendwo in diesem Sumpf einen Platz gefunden. Im Lauf der Jahre ist daraus sogar eine Art Gemeinschaft entstanden, in der eigene Sitten und Gebräuche gelten, wo man Federn und Lotus sammelt, um diese in Khunchom zu verkaufen. Doch wer hier mit blinkender Münze nach Informationen sucht, der braucht mehr als einen Schutzgeist, um diesen Sumpf menschlicher Abgründe lebendig wieder zu verlassen.

Was heute Sumpfst, war früher blühende Echtenmetropole. Die unauslöschlichen Gerüchte über Ruinen des Echtenreiches von Yash'Hualay, in denen Artefakte großer Macht und Schätze von ungeahnten Ausmaßen liegen sollen, verleiten so manchen zu unüberlegten Expeditionen in die abgelegenen Bereiche des Mhanadi-Deltas. Und wer vermag schon zu unterscheiden, welche Geschichten wahr sind und welche schlicht erfunden oder einem verwirrten Geist entsprungen? Angefeuert werden solche Legenden immer wieder, wenn einer der Sumpfleute (wie die Khunchomer abfällig sagen) plötzlich mit einem glitzernden Edelstein auf dem Basar Khunchoms auftaucht...

(Zur weiteren Ausgestaltung des Mhanadi-Deltas seien die Kapitel 'Reisen im Sumpf' in **Raschtul 14** und die Landschaftstabellen 'Südliche Sümpfe' in der **ZBA 284** empfohlen.)

BESONDERE GEFAHREN

– AUßERGEWÖHNLICHE BEGEGNUNGEN

»Dann richtete er sich auf und stand auf zwei Beinen. Kein Riesenkaïman war es, wie ich erst gedacht hatte, sondern ein Achaz, einer jener Echtenkrieger aus dem versunkenen Jaschalei, der mich mit seinen starren, böseartig funkelnden Augen fixierte.«

—Tulan Possenreißer, während des großen Gauklerfestes, 1025 BF

»Lange ssshon sind jene Szauber, die uns fern hielten, erloszhen und auch bei unsrs ersszählt man ssich von der einstigen Pracht Yash'Hualayss.«

—der Kristallomant Škar Shr Shzinth zur Draconiterin Kerime al'Kadim, 1020 BF

Vielleicht sind es nur Gerüchte, aber vielleicht steckt mehr Wahrheit dahinter, als man hoffen mag, wenn von Achaz die Rede ist, die sich wieder im Delta niedergelassen haben. Tatsächlich sind solche Gerüchte verstärkt in den letzten Jahren im Umlauf. Eines ist sicher: Das Delta bietet nach wie vor den idealen Lebensraum für diese Rasse.

»Zwei Tage warten wir bereits in diesem Sumpf, und noch immer keine weitere Spur von der Expedition. Das Delta ist grausam. Diese verfluchten Moskitos saugen mir das letzte bisschen Blut aus dem Leib, und gestern sind wir von schwarzen Riesenegeln angefallen worden. Über Nacht ist ein Morfu an Bord gekrochen, der einen der Männer mit seinen Stacheln beschossen hat. [...] Seit ein paar Stunden liegt der Geruch verfaulenden Fleisches in der Luft, nur dass wir bisher keinen einzigen Kadaver gesehen haben. Da war mir der Modergeruch wesentlich lieber. Das Wasser ist brackig und fast schwarz. Vielleicht können wir die Leichen nur nicht sehen, und ihre aufgedunsenen Leiber dümpeln faulig unter der Oberfläche dahin. Und diese kleinen Flammen auf der Brühe. Götterverlassen ist es hier!«

—aus Expeditionen im Tulamidenland Reiseerinnerungen eines Abenteurers, 1009 BF

»Sonst holen dich die Flusspiraten vom Gadang.«

—Mutter zu ihrem Sohn, Tempis 1027 BF



Diese Floskel ist am Mhanadi weit verbreitet, um unartige Kinder in ihre Schranken zu weisen. Doch in der Dämmerung fürchten auch die Erwachsenen diesen durchaus realen Kinderschrecken. Im Großfürstentum Khunchom und im ganzen Balash spielen die Kleinen 'Händler und Pirat', und überall dort legen die Mütter zum neunten Geburtstag ihrer Kinder eine blinkende Zechine am Ufer des Mhanadi nieder, als Auslösesumme für die Piraten.

So gefürchtet sie sind, so sagenumwoben sind sie auch, und so hat sich wohl schon fast jeder irgendwann vorgestellt, Flusspirat zu sein und so in die Geheimnisse des Deltas eingewiesen zu werden. Denn dort, in den Armen des Mhanadi, sollen sie ihre Verstecke haben. Bisher aber gibt es nicht einmal ein handfestes Gerücht darüber, wo genau man diese suchen müsste.

AN DEN UFERN DES ALTEHRWÜRDIGEN DURCH DEN BALASH BIS RASHDUL

Zwischen Khunchom und Rashdul sind überall am Ufer des Mhanadi die unverwechselbaren Terrassenfelder zu sehen, deren Bewässerungssystem für eine kontrolliertere Überflutung sorgt. Zweimal im Jahr wird hier Ernte gehalten, und die schweren Reissäcke werden auf Lastkähne verfrachtet, die dann nach Khunchom oder hinauf nach Samra fahren. 160 Meilen muss der Altehrwürdige von Rashdul bis zu seiner Mündung als Tiefer Mhanadi bei Khunchom überwinden. Straßen und Hütten gibt es kaum an seinen Ufern, denn die nächste Überschwemmung würde sie davon spülen. Und so ist es still um den alten Fluss auf dem letzten Viertel seines Wegs zum Meer. Kurz vor Jaiban kann man einen schmalen Felssturm auf einer kleinen Insel mitten im Fluss erblicken, dessen untere Hälfte nur im Sommer zu sehen ist. Auf der flachen Sandbank tummeln sich dann die grün und braun geschuppten Leiber der Alligatoren. In Temphis, das durch eine Straße mit Khunchom verbunden ist, kommen viele Reisende an Bord der Schiffe, die den Mhanadi hinauf segeln.

Wo der Mhanadi Rashdul erreicht, wird er von ihr auf die Ebene gezwungen und überflutet nicht selten meilenweit das Land nördlich von Rashdul. Grund dafür ist die enge Schlucht vor der Stadt und der Zufluss des Schuboch an genau dieser Stelle. Dunkelrot färbt sich der Mhanadi von den aufragenden Felsen. Tief und unberechenbar zieht er alles in ein nasses Grab, was auf diesem kurzen Stück durch die Schlucht vor Rashdul in seine Fluten gerät. Durch diesen Engpass, der an der breitesten Stelle nicht einmal 20 Schritt misst, ist die Stadt vor Überflutung geschützt. Für den Schiffsverkehr stellt die Schlucht allerdings ein beträchtliches Hindernis dar, so dass es nicht selten zu längeren Wartezeiten kommt, die einige Passagiere gerne dazu nutzen, Rashdul zu erkunden.

Vor allem im späten Herbst führt der Mhanadi so wenig Wasser, dass man vielerorts lange Sandbänke aus dem Fluss ragen sieht, und nur die Schiffe mit den erfahrensten Lotsen das Wagnis einer Fahrt unternehmen. In dieser Zeit wird auch das rote Wasser bei Rashdul ruhiger und entlässt manchmal schon längst Verschlungenes aus seinen dunklen Tiefen.

Hinter Rashdul werden im Balash, der 'fruchtbaren Sichel', Obst, Hirse und Weizen angepflanzt, und die Reisfelder, die den Fluss seit Khunchom begleiten so weit das Auge reicht, verschwinden.

VON RASHDUL DURCH DEN BALASH BIS SAMRA

Zwischen Samra und Khunchom, vor allem aber an der Einmündung des Mhalik vor Mherwed (siehe **Raschtul 63**), sorgt der Mhanadi mit seinen Überschwemmungen für das fruchtbarste Land der Region. Die Regenzeiten im Rondra/Efferd, vor allem aber im Tsa/Phex, in der das Schmelzwasser der Gebirge hinzukommt, sorgen für weitläufige Überschwemmungen.

Von Rashdul an bis hinauf nach Mirina verläuft am Nordufer des Mhanadi eine der belebtesten Handelsstraßen des Sonnenlandes, die ab Mherwed *Sultansstraße* genannt wird, wo der Mhanadi aus dem Norden kommend weiter nach Osten fließt. Bei Rashdul weicht die Straße dann vom Ufer des Mhanadi und windet sich am Fuß des Aschubim gen

Khunchom. Um die Straße vor den Überschwemmungen des launischen Mhanadi zu bewahren, hat man sie oft über Meilen hin leicht aufgeschüttet und mit Kanälen und kleinen Brücken versehen. So manche Stelle zeugt hier von der vergangenen Pracht älterer Kulturen: Man findet diese Wasserrinnen vereinzelt mit kunstvoll behauenen Stein ausgelegt oder gar mit einem kleinen Bruchstück weißen Marmors.

Weiß sind auch die Paläste entlang des Flusses, aus gelbem Lehm hingegen die Häuser der ärmeren Leute. Auch Teehäuser und Karawansereien sind oft von weißer Farbe. Gerade zwischen den Dörfern und Städten gibt es viele solcher Rastplätze, zu denen häufig auch ein Steg gehört, denn die Sultansstraße ist ebenso belebt wie der Mhanadi selbst, der hier bis zu einer halben Meile breit ist.

UNABHÄNGIGE STÄDTE IM BALASH UND IN GORIEN

Nach dem Zerfall des *Tulamidischen Städtebundes von Rashdul* gegen Ende des Khôm-Krieges 1010 BF waren die großen Herrscher so damit beschäftigt, ihre eigene Macht zu erhalten, dass sich in der Region viele unabhängige Dorfstaaten bilden konnten.

Die tatsächliche Macht der einzelnen 'Dorf-Sultane' reicht meist nicht weiter als die jeweilige Dorfgrenze. Nur die wenigsten dieser Kleinstaaten (manche sind aus den früheren mittelreichischen Baronien hervorgegangen) kontrollieren größere Gebiete. Von Zeit zu Zeit bilden sie untereinander Allianzen, zerstreiten sich wieder, unterwerfen sich einem großen Staat und sagen sich wieder los. Zudem wechseln die örtlichen Herrscher häufig, sei es weil die Verwandtschaft neidisch (und mordlüstern) ist, Söldner sich erheben oder ein Hofzauberer die Macht an sich reißt. Aber alle sind stolz auf ihre Unabhängigkeit und versuchen diese mit allen Mitteln zu erhalten.

Zu diesen unabhängigen Siedlungen gehören:

- im Balash: *Temphis* (Einwohner: 1.500, Marktstadt mit Phex- und Rahja-Tempel sowie Rastullah-Bethaus; Fähr über den Mhanadi), *Bara Jamin* (Einwohner: 500, Zentrum der verstreuten Gehöfte im nördlichen Balash mit Peraine-Tempel, Rastullah-Bethaus; 1 Herberge, 2 Schenken), *Chefe* (Einwohner: 500, überwiegend Oliven- und Gemüseanbau, Ölmühle, 2 Gasthäuser, Peraine-Tempel), *Challef* (Einwohner: 650, Kork- und Olivenhandel, Pferdewechselstation mit Mietstall, 2 Herbergen), *Jaiban* (Einwohner: 700) und *Mhanerhaven* (Einwohner: 750, siehe unten).
- in Gorien: *Al'Rabat* (Einwohner: 500).

Mhanerhaven stellt eine Besonderheit dar: Es wurde vom Bornland als Handelsposten gegründet, um die Hafen- und Speicherzölle Khunchoms zu umgehen. Es ist nie zu Bedeutung gelangt, weil sich die meisten tulamidischen Kapitäne weigerten, das Nest anzulaufen. So dient das Städtchen am Alten Mhanadi heute in erster Linie dem Handel mit Anchopal und Gorien, und der Bürgermeister versucht, die Abwanderung nach Khunchom oder Gorien aufzuhalten. Es liegen aber immer noch ein Holken und zwei Geleit-Schivonen der bornländischen Flotte und wenige kleinere Schiffe der 'Seewölfe' dort vor Anker.

Im Spiel können die Sultane, Harane, Satrapen (oder wie auch sonst sich der jeweilige Herrscher nennen mag) völlig frei eingesetzt werden. Ob sie Helden wohlwollend oder ablehnend gegenüber treten, oder ob sie seltsamen Kulturen anhängen, bleibt allein dem Meister überlassen. Ebenso ob der eine oder andere Kleinsultan ein Zauberer ist, der zum Beispiel seine Dörfler magisch versklavt hat oder womöglich seine Felder gar von Dharayim pflügen lässt.



DURCH MĤANADISTAN BIS ZUR QUELLE

Erst bei Samra, wo sich Gadang und Mhanadi vereinen, wird er zu dem mächtigen Strom, der in den Erzählungen der Haimamudim seinen großen Namen erhält: der Altehrwürdige. Hier erst färben sich die leicht bräunlichen Mhanadi-Wasser lehmiggelb, und erst hier bekommt er auch seine Bedeutung als Hauptverkehrsweg des Landes der Ersten Sonne. Manch einer – vor allem ein Bewohner Mhanadistans – spricht allein vom Gadang, wenn er den ganzen Fluss meint, so dass es mitunter zu Verwirrungen kommt, wenn vom ‘Gadang-Delta’ oder den ‘Flusspiraten vom Gadang’ die Rede ist.

Viele Bäche aus dem Raschtulswall und dem Khoram-Gebirge tragen dem ruhig dahin fließenden Fluss ihr Wasser zu. Bereits in der Nähe von Selicum, wo er Zufluss durch den Erkin erhält, wird der Mhanadi für Flößerei genutzt und ist mit flach gehenden Booten befahrbar. Nur geringfügig tritt der Mhanadi auf dem ersten Stück seines Weges über die Ufer, doch gilt er schon dort als Lebensader der Region, die seinen Namen trägt. Gut 300 Meilen von seiner Quelle aus muss er durch das Land der Ersten Sonne fließen, bis der drittgrößte Fluss Aventuriens seinem Ruf gerecht werden kann.

Unzählige Geschichten ranken sich um den alten Fluss, viele um seine Quelle. Einige sprechen von den Wunden des Urriesen Raschtul, die den Mhanadi speisen sollen. Andere erzählen von den Quellen der Zwölf

Wasser, wonach der Strom jeden Monat des Jahres aus einer anderen Quelle entspringt und dementsprechend Segen spendet oder Tod und Zerstörung mit sich bringt. Doch mögen sie alle wahr sein oder keine davon, denn der Raschtulsturm, in dessen tiefem Gestein man wohl die Quelle des Mhanadi suchen muss, gibt seine Geheimnisse nicht preis.

VON KHUNCHOM BIS MİRİPA – REISEN UND HANDEL AM MĤANADI

Von Khunchom aus gibt es zwei Möglichkeiten, ins Landesinnere vorzudringen: Entweder man reist auf einem Schiff oder man nimmt den Weg über die Straße, alleine, in Begleitung eines Händlers oder gar einer ganzen Karawane (siehe Seite 11).

Wofür auch immer man sich entscheidet, man sollte gut vorbereitet sein, denn Sultansstraße und Mhanadi sind Hauptverkehrswege für den Handel im Land der Ersten Sonne, und Wohlstand lockt auch Gesindel an. Vom harmlosen Bettler über den einfachen Söldner bis hin zu den berüchtigten Flusspiraten: Sie alle leben

vom Reichtum der Region. Wer seine Waren (oder auch nur Leib und Leben) sicher ans Ziel bringen will, der heuert einige Söldner an und nimmt genügend Marawedi mit, um die Wegzölle zu bezahlen.

Während der Regenzeit und im späten Sommer sollte man auf eine Fahrt auf dem Wasser verzichten, denn in dieser Zeit ist der Mhanadi unberechenbar und tückisch. Während des Phex-Mondes wird der Altehrwürdige zu einem alles verschlingenden und unerbittlichen Gegner für die Unachtsamen. Wen nicht das Wasser mit sich nimmt, der ist eine willkommene Beute für die Alligatoren.

Im frühen Sommer, kurz vor der Regenzeit, vor allem aber im Boron, führt der Fluss so wenig Wasser, dass die langen Schlick- und Sandbänke den Fluss selbst für erfahrene Lotsen zu einer Hindernisbahn machen. Auch an der Straße selbst wird Handel getrieben. Die meisten der Tulamiden hier sind zwölfgöttergläubig und stören sich nicht an Geschäften mit Fremdländern. Sogar das ein oder andere heimisch anmutende Gericht mag in den Unterkünften angeboten werden, deren offene Höfe zum Speisen und Verweilen unter freiem Himmel einladen. Ein herrlicher Anblick ist es, wenn sich im Westen die Lichter der Boote auf dem Mhanadi spiegeln und sich im Osten, wo die Sonne gerade dunkelrot am Horizont versinkt, die dunklen Leiber der Kamele gegen das letzte Licht des Tages abheben.

RASHDUL – DIE UNSCHÄTZBAR ALTE

Die Stadt Rashdul

Einwohner: um 8.500 (70% Tulamiden, 30% Novadis, wenige Mittelländer)

Wappen: Goldenes Pentagramm in einem goldenen Fünfeck auf schwarzem Grund

Herrschaft/Politik: Magokratie unter Sultan Hasrabal und Shanja Eshila beziehungsweise deren Stadtwesir Shochan ben Hasrabal
Garnisonen: 250 Rashduler Reiter (davon zu jeder Zeit 30 als Gardisten abgestellt), 200 Reiter der Beni Avad, eine unbestimmte Anzahl Golemiden, 1 Riesengolemid

Tempel: Phex, Rahja, Rastullah, Boron (Puniner und Al’Anfaner Ritus), Hesinde, zahlreiche Ahnenschreine.

Karawanserien: Am Basar (Q5/P5/S80), Haus Festum (Q6/P7/S32), Feuriger Shadif (Q3/P3/S58), Mhanadi (Q4/P5/S60), weitere kleine Gasthäuser in der Unterstadt

Lokale Helden/Heilige/mysteriöse Gestalten: Raschtul al’Sheik (Stammvater der Tulamiden), Dschadir der Kühne (Held tulamidischer Märchen), Amazonenkönigin Ayla al’Yeshinna (Widerstand

gegen die Priesterkaiser), Boron-Heiliger Khalid al’Ghunar (Bestattung von Rohals Heer in der Gor), Bahram Nazir (Patriarch der Puniner Boron-Kirche, in Rashdul geboren und geweiht), Djamilia Azila (‘Königin der Diebe’)

Besonderheiten: Pentagramm-Akademie (Elementar, Herbeirufung; grau) mit uralter Tradition, Alabasterpalast der Sultane, Felsengräber, altes Kanalsystem unter der Stadt

Stimmung in der Stadt: Rashdul ist laut, lebhaft und tulamidisch bis ins Mark. Die Hand Sultan Hasrabals liegt leicht auf der Stadt, solange ihm keine Rivalen erwachsen und die Tribute reichlich fließen. Man spricht vorsichtshalber nur Gutes über den Sultan, denn es heißt, dass seine Dschinne ihm jedes Wort zutragen, das in der Stadt gesprochen wird.

Was die Rashduler über ihre Stadt denken: Rashdul ist die letzte Heimat echter tulamidischer Lebensart: Hier herrschen noch Toleranz und zivilisiertes Miteinander. Der Zaubersultan und seine schöne Shanja sind ein würdiges Herrscherpaar, ganz wie aus den alten Märchen.



»Rashdul? Die Unschätzbar Alte nennen wir sie, mein Freund, und wenn du noch nicht dort warst, dann mach dich lieber heut' als morgen auf den Weg! Rashdul wird auch dich verzaubern, die Stadt ist wie eine Königin der Sharisadim: am Morgen fröhlich und munter, am Abend anregend und voller Pracht, lustvoll und unermüdlich in der Nacht. Die ehrwürdigen Dschinne des Zaubersultans Hasrabal wandeln in den Straßen, und die duftende Schönheit der Shanja Eshila in ihrem Palast aus Alabaster verückt die Herzen aller Bewohner. Chalawalla, man hat nicht gelebt, bis man nicht in Rashdul war!« —gehört von einem Dattelwein-Händler aus Rashdul auf dem Basar von Khunchom, neuzeitlich

Die *Unschätzbar Alte* ist eine der ältesten Städte des Mhanaditals. Vor 3.000 Jahren gegründet, hat das erhabene Rashdul die gesamte tulamidische Geschichte erlebt, und das spürt man beim Betreten der Stadt: Die Mauern und Zwiebeltürme aus dem roten Sandstein der umgebenden Tafelberge und aus dem rötlich-gelben Lehm der Mhanadi-Niederungen sind rissig und vielfach ausgebessert, stehen aber fest und stolz. Der Alabasterpalast der Sultane thront königlich über der Oberstadt und leuchtet im Licht der untergehenden Sonne wie eine weiße Perle im schattigen Dusterrot der Berge, umgeben von einer der Legende nach noch niemals eingenommenen Festungsanlage und mehreren kleineren Palästen.

GESCHICHTE

Wer das blühende Rashdul inmitten dieser schroffen Sandsteinfelsen erblickt, fragt sich, warum die Stadt hier bei den Schluchten errichtet wurde und nicht im Zentrum der Fruchtbaren Sichel des Balash. Doch als Rashdul gegründet wurde, war der Balash noch fest in der Hand der Echsenfürsten, und die kleine Hügelstadt weit und breit einziger Zufluchtsort der Menschen. Aufgrund ihrer Lage war Rashdul auch später noch gut zu verteidigen und wurde niemals zerstört. Doch die natürliche Barriere der Felsen führte auch dazu, dass Rashdul 'nur' als traditionsreichste Stadt der Tulamiden Bedeutung erlangte: Politik und Handel hat sie nie bestimmt.

Schon unter *Bastrabun ibn Raschtul* wurde Khunchom neue Hauptstadt der Tulamidenreiche, und in den folgenden zwei Jahrtausenden blieb Rashdul stets die kleine Schwester, die – von wenigen Thronfolgekriegen abgesehen – den Diamantenen Sultanen die Treue hielt. Nach deren Ende erhielt sich in Rashdul das tulamidische Erbe in reinsten Form, während mächtige Städte wie Khunchom und Fasar nach und nach von den Mittelländern geprägt wurden.

Früh sagte sich die Stadt von den Priesterkaisern los und konnte ihre Unabhängigkeit im Wesentlichen bis heute wahren. Vor etwa 110 Jahren riss Sheik *Rashijd ben Surkan* aus den Zelten der Beni Avad den Fürstenthron an sich, und seither regieren seine Nachkommen die Stadt. Dank dieser novadischen Vorfahren konnte sich auch *Eshila*, die Shanja des in hohem Alter verstorbenen Fürsten *Kasim*, in unmittelbarer Nähe des Kalifats behaupten.

Vor wenigen Jahren aber riss die Dämonologin *Belizeth Dschelefsunni* die Herrschaft über die Stadt Rashdul an sich, während Shanja Eshila auf Staatsbesuch in Aranien weilte. Sie tötete oder vertrieb die elementaristischen Lehrmeister der Schule und ließ sich kurz darauf zur Sultana von Rashdul ausrufen. Das Heer der *Rashduler Reiter* unter Wesir *Almut ben Saajd* ließ sie mit Dämonenmacht vernichten, ebenso wie die vom Kalifen von Mherwed entsandten Truppen. Um das einfache Volk von ihrem Herrschaftsanspruch zu überzeugen, ließ sie den Boron-Geweihten *Borondrigo Bonareth* von einer zum Unleben erweckten Mumie (angeblich der Leichnam des Stammvaters Raschtul) töten.

Doch schon kurze Zeit später eroberte ein kleiner Zug Ordenskämpfer des *Ordens der Grauen Stäbe* unter dem damaligen Anchopaler Großmeister *Tarlisin von Borbra* mit Hilfe von *Sultan Hasrabal ben Yakuban* die Akademie zurück. Hasrabal tötete Belizeth im magischen Duell, erhielt dafür das Amt der Spektabilität und löste den dämonologischen Zweig auf – und kurz darauf wurde er auch Sultan von Rashdul, denn

die kurz zuvor aus dem Exil zurückgekehrte Shanja akzeptierte seinen Heiratsantrag.

Rashdul ist damit novadisch regiert und nominell Teil des Kalifats, doch Sultan Hasrabals kriegerische Beni Avad in ihren Zeltlagern vor der Stadt demonstrieren auch die Unabhängigkeit der Stadt vom Unauer Kalifenthron.

GESCHICHTE RASHDULS

1991 v.BF: Überliefertes Jahr der Stadtgründung durch *Raschtul al'Sheik*, der auch erster Großmeister des *Sternenkreises* war, aus dem später die Pentagramm-Akademie entstand. Hier wird der Friedensvertrag mit den Echsenherrschern von Yash'Hualay geschlossen.

ca. 1341–1332 v.BF: Die Skorpionkriege. Rashdul bemüht sich zunächst um Neutralität, wird kurze Zeit von den Magiermogulen erobert, kämpft dann aber auf Seiten *Sulman al'Nassoris*.

1010–1002 v.BF: Sultan *Shirkan ibn Shahir* unterstützt den Stammeskrieger *Mahwad al'Rasul* im Krieg gegen den 'Echsenkult' der Diamantenen Sultane von Khunchom. Doch die Beschwörer der Pentagramm-Akademie wollen ihre eigenen Geheimnisse der Echsenmagie nicht aufgeben. Sie stürzen den Sultan und verweigern Mahwads Heer den Rückzug nach Rashdul, dieses wird vor den geschlossenen Toren der Stadt geschlagen.

17–15 v.BF: Rashdul hat als Hort urtulamidischer Tradition besonders unter der Willkürherrschaft durch Kaiserin *Hela-Horas* zu leiden: Viele alte Schriften und Artefakte werden vernichtet, andere können tief in den Felsengräbern versteckt werden, wo angeblich noch heute riesige Schätze liegen.

ab Bosparans Fall: Unter *Kaiser Raul* versucht Rashdul die eigene Kultur zu wahren, die Oberschicht und die Zauberer der Akademie schotten sich regelrecht ab.

400 BF: Rashdul sagt sich als erste Stadt von den Priesterkaisern los, die Tore der Pentagramm-Akademie werden mittels Dschinnenmacht versiegelt.

445 BF: Ein Rückeroberungsversuch unter *Priesterkaiser Gurban* wird durch die Hilfe von zwölf Amazonen vereitelt. Es heißt, die erste Amazonen-Königin *Ayla al'Yeshinna* habe sie aufgrund eines geheimen Paktes mit den Sultanen von Rashdul geschickt.

697 BF: *Kaiser Alrik* von Gareth verschwindet bei einem Staatsbesuch in der Stadt unter ungeklärten Umständen.

820 bis 859 BF: Ein Kult des 'Älteren der Äonen' beherrscht Rashdul neben weiteren tulamidischen Städten. Dann setzen die Ausbreitung des Rastullah-Glaubens und Schwertzüge aus Aranien dem Spuk ein Ende.

898 BF: *Rashijd ben Surkan* aus dem novadischen Stamm der *Beni Avad* erhebt sich gewaltsam zum Fürsten von Rashdul.

1021 BF: Spektabilität *Belizeth Dschelefsunni* reißt Anfang des Jahres mit Dämonenmacht die Herrschaft über Rashdul an sich. Ende des Jahres kann die Stadt zurückerobert werden, Sultan *Hasrabal ben Yakuban* übernimmt die Leitung der Akademie.

1022 BF: Sultan Hasrabal ehelicht Shanja Eshila, Rashdul wird Hauptstadt Goriens.

LEBENSWEISE

In Rashdul pflegt man traditionelle tulamidische Sitten, und dazu gehören Großmut gegenüber Andersgläubigen und Verachtung von Fanatismus. Wo und zu wem jemand betet, geht niemanden etwas an; Novadis und Zwölfgöttergläubige leben hier friedlich miteinander. Erstere sind zugestandenermaßen die Herrscher der Stadt, doch letztere leben hier seit viel längerer Zeit, und über beides braucht man sich nicht zu erregen. Zauberer sind in Rashdul sehr angesehen: Die ansässigen Magier treten herrisch auf, da sie faktisch direkt dem Sultan unterstellt sind; ebenso werden Sharisadim und Haimamudim in hohen Ehren gehalten. Das Leben in der Unterstadt ist geprägt von Handel und Handwerk, der Basar das schnell schlagende Herz Rashduls, und die durchziehenden



Karawanen sind seine Adern. Erbarmungslos wachen die Gardisten über das Recht des Sultans und liefern sich eine ewige Fehde mit den Dieben und Bettlern.

In der Rashduler Oberstadt achtet man darauf, sich nicht zu sehr mit dem einfachen Volk zu vermischen. Man geht verschleiert vor die Tür oder bestellt ausgewählte Händler direkt mit einem Warensortiment in den Palast. Auch auf ein reines tulamidisches Geblüt wird viel Wert gelegt, so dass es hier kaum Vermischungen mit Mittelreichern oder Moha-Sklaven gibt. Letztere sind übrigens sehr beliebt: Sie erinnern an die Glanzzeit der Tulamiden, als man Elem und das Regengebirge beherrschte.

Die Rashduler haben ihre Shanja schon immer verehrt, doch in ihr märchenhaftes Herrscherpaar, das bei öffentlichen Auftritten frische Verliebtheit demonstriert, sind sie regelrecht vernarrt. Obwohl die Bevölkerung von den Eroberungen Hasrabals wenig mitbekommt, herrscht auch in Rashdul eine gewisse rückwärtsgewandte Aufbruchsstimmung, so dass die erhöhten Abgaben verschmerzt werden, die das 'gorische Heer' versorgen. Von Hasrabal erhofft man sich eine neue Größe Rashduls. Märchen aus der Zeit der Diamantenen Sultane sind derzeit sehr beliebt und werden durch neuere Erzählungen wie *Die Shanja und der Zaubersultan* oder *Der Dschinnenmeister* ergänzt.

HANDEL UND WIRTSCHAFT

Entlang den Ufern des Mhanadi und des Schuboch, der bei Rashdul in den Mhanadi mündet, liegen terrassenförmig Felder mit Reis und Weizen, Obst- und Olivenhaine und Gemüsebeete, die die Stadt ernähren. Im Rashduler Bergland werden die sehr berggängigen *Quadan*-Esel und *Rashduler Drehhörner* in Herden gehalten.

Die eigentliche Quelle des Rashduler Wohlstands aber ist das Handwerk: Sandstein aus den Brüchen im Hinterland und Kunsthandwerk wie glasierte Töpferwaren, bemalte Kacheln, Teppiche, Silberschmuck und Musikinstrumente werden auf dem Mhanadi bis Fasar und Khunchom verschifft. Im Gegenzug gelangen Metall und Holz, Tee und andere Nahrungsmittel, Sklaven und Edelmetalle nach Rashdul, und der Rashduler Basar ist ein Umschlagplatz für weitere Waren aus ganz Aventurien. Im Mhanadi selbst wird zudem Fischfang betrieben.

Rashduls Unterwelt

Die Diebe von Rashdul sind nicht so legendär wie die Fasars, doch sie gelten als wagemutig und respektlos. Ihre *Diebesgilde* ist streng hierarchisch aufgebaut und vereint auch Bettler, Schmuggler, Zuträger und angeblich sogar risikofreudige Söhne und Töchter der Oberstadt. Geführt wird sie von der *Shanja* oder dem *Sheik der Diebe*. Dieser Rang gebührt nur den tollkühnsten und frechsten Phex-Kindern Rashduls und ist hart umkämpft.

Das unumstrittene Reich der Diebesgilde sind die *Kechans*, die alten Kanalsysteme unter den Straßen Rashduls, die angeblich allerlei geheime Verbindungen zur Oberstadt, zu den Felsengräbern und gar zur Akademie besitzen sollen. Hier trauen sich nicht einmal die hartgesottenen Stadtgarden hinein.

DAS STADTBILD

Der Weg nach Rashdul führt vorbei am **Hafen** (17), wo schwere Flusssegler halb an Land gezogen liegen, und an mächtigen, von Gadangstieren und Rashduler Drehhörnern angetriebenen Getreidemöhlen. Ob man von der Khunchom-Piste im Norden anreist, auf der **Alten Brücke** im Westen den Mhanadi überquert (wo ein 15 Schritt hoher Riesengolem des Sultans reglos und imposant Wache steht), oder über die **Schuboch-Brücke** im Süden kommt – man steht bald vor einem der **drei Tore** in der trutzigen alten Mauer aus Lehm und Felsbruch. Sie sind nach den großen Rashduler Helden benannt: *Bab ar' Raschtul* (Westtor, von wo Raschtul al'Sheik kam), *Bab al'Yeshinna* (Nordtor, wo Amazonen

die Truppen der Priesterkaiser abwehrten) und *Bab ad'Dschadir* (Südtor, aus dem Dschadir der Kühne einst zog, um seine erste Heldentat zu begehen). An jedem der Tore fordern die *Rashduler Reiter* des Sultans Weg- und Warenzölle ein und fragen Reisende nach dem Woher und Wohin. Danach werden die Besucher auch schon von den Gastwerbern der Karawansereien und Garküchen empfangen.

Wenn man in der Stadt niemanden kennt oder auf der Suche nach Bekanntschaften und Aufträgen ist, dann wird man sich in einer der vier **Karawansereien** einquartieren. Die **Karawanserei Am Basar** (7) liegt direkt am Westtor und hat einen guten Ruf. Das **Haus Festum** (nördlich außerhalb der Karte) ist im mittelreichischen Stil erbaut, seine Stell- und Schlafplätze sind zur Hälfte für die Fuhrknechte Stoorrebrands reserviert. Die **Karawanserei Feuriger Shadif** (19) des im Khôm-Krieg versehrten *Tuleyman ibn Djergun* gilt als billige Absteige, während das **Mhanadi** (20) unter *Alrik Tafried Bengaiul* für seine Lagerfeuer-Geschichten berühmt ist, denn der Besitzer ist als Karawanenführer weit herumgekommen.

DIE UNTERSTADT

Einzelne Reisende oder kleinere Gruppen quartieren sich oft auch direkt in der **Unterstadt** ein, zum Beispiel bei der wohlbeleibten **Umm Shahandara** (Q5/P6/S9), die weithin als große Schönheit gilt, oder im prächtigen **Palast der tausend Freuden** (Q7/P9/S21). Auch das Teehaus von **Abu Zocham** (Q4/P3/S12) ist gastfrei, es liegt allerdings mitten im Basarviertel und verspricht keine ruhige Nacht.

Wenn man die Stadt erkundet, wird man zuerst die gewaltige **Pentagramm-Akademie** (3) bemerken, die sich auf einem natürlichen Felssockel über die umliegenden Lehmabauten erhebt. Zu Ehren ihres von Belizeth hingerichteten Großwesirs ließ die Shanja 1022 BF auf einem kleinen Platz vor der Akademie ein basaltenes **Grabmonument** errichten. Die meisten Besucher Rashduls werden sodann in das sinnverwirrende Treiben des **Rashduler Basars** (8) eintauchen, wo man sich leicht in die tulamidische Märchenwelt versetzt fühlen kann. Inmitten der Stände und Läden des Basars findet man auch die traditionsreiche **Niederlassung des Ordens der Grauen Stäbe** (21). Durch das Viertel fließt auch ein kleiner Bach, der *Qanat* ('Kanal'), der einige Brunnen speist, danach aber hauptsächlich die Abfälle des Basars zum Mhanadi leitet.

Im Nordteil der Unterstadt liegt der **Schwarze Platz** (12) mit den beiden **Boron-Tempeln** des Puniner (13) und des Al'Anfaner Kultes (11). Im Stadtviertel hinter den beiden Tempeln liegen die Werkstätten der Edelhandwerker Rashduls: Die Teppichknüpferei der zerstrittenen Geschwister *Omar ibn Usham* und *Fahimya saba Yazı*, die Silberschmiede von *Rechan ash-Shafir*, und die große und sehr alte Steinmetz-Sippe der *Beni Cherek* unter ihrem greisen Patriarchen *Cherek ibn Cherek*, die zahlreiche Geheimnisse der Felsengräber hüten soll – um nur einige zu nennen.

Eine gepflasterte Allee aus prächtigen Zypressen und Pinien windet sich quer durch die Unterstadt, vom Westtor hinauf zum **Madamal-Tor** (18) der Oberstadt. An dieser Straße, schräg gegenüber der Karawanserei *Am Basar*, liegt das **Bethaus des Rastullah** (5) (gegründet 1008 BF nach der Schlacht am Szinto) mit einem juwelenbesetzten Ohr Rastullahs als Standbild. Sultan Hasrabal hat hier bereits eine Rechtsschule einrichten lassen, die Gutachten für ihn ausstellt. (Mehr zur *Rashduler Rechtsschule* finden Sie in **Raschtul 95**.) Ein Stück weiter findet sich der eher unbedeutende **Hesinde-Tempel** (6) der Stadt, dessen Vorsteher *Ruban ay Sikram* angeblich bei Forschungen im Balash von einem Echsenfluch getroffen wurde und sich kaum auf den Straßen zeigt. Das ist den Rashdulern auch ganz recht, denn man hat hier nicht vergessen, wie die Hesinde-Kirche vor hundert Jahren versucht hat, die im Phexmond üblichen Schlangenjagden zu verbieten.

DIE OBERSTADT

Durch das prächtige **Madamal-Tor** (18) mit seinen Kupferflügeln und dem *Bastrabunspfeiler* (einem juwelenbesetzten Obelisk) darauf führt der einzige Weg in die **Oberstadt** auf ihrem Felssockel. Die großzügigen Villen und Paläste sind oft aus Marmor und rotem Sandstein erbaut,



und selbst die einfacheren Lehmbauten sind mit Mhanadi-Muscheln geschmückt oder in Rot und Weiß getüncht. Sie liegen rund um die Festungsanlage mit dem **Rashduler Wehrhaus (2)** und dem **Alabaster-Palast (4)**, die sich noch einmal höher über die Stadt erhebt. Hier leben höchstens 500 Menschen, doch sie entstammen fast alle den ältesten Familien Rashduls – einige Stammbäume reichen gar 2.000 Jahre und länger zurück. Vornehmlich zu nennen wären hier: die *Sheynuchanim*, eine von mehreren Rashduler Zauberdynastien, die 18 Spektabilitäten der Akademie hervorbrachte und sich auf *Sheynucha Ashtarra* aus der Gründerzeit Rashduls zurückführt; der Teppichknüpfer *Abu Layla*, der alle elf Jahre einen Fliegenden Teppich fertigt; die Künstlerfamilie der *Beni Zramyah*, die seltene Techniken der Tonglasur hüten; die einflussreiche Fernhändler-Familie der *Parhendim*, die viele Karawansereien besitzen; und die Sippe der *Benbeni Rashidj*, die vom ersten novadischen Fürsten Rashduls abstammt und viele Offiziere der *Rashduler Reiter* stellt, für ihre 'nur' hundertjährige Geschichte aber von den älteren Sippen verachtet wird.

Auf dem großen **Hauptplatz (1)** direkt hinter dem Madamal-Tor stehen sich der **Rahja- (10)** und der **Phex-Tempel (9)** gegenüber und präsentieren die himmlische Zweieiheit der beiden Gottheiten: Der *Schrein der Hingabe* ist mit typischen Rundungen in rosafarbenem Eternenmamor erbaut, und sein Inneres schwelgt in tulamidischer Sinnlichkeit. Die weiße Statue zeigt die Göttin in goldenen Ketten, ihr Sockel trägt die Inschrift "Der Genuss ist der einzige Besitz des Sklaven – und sind wir nicht alle Sklaven?"

Das düstere *Haus der Vergänglichkeit* mit seiner grauen Marmorstatue des Fuchsköpfigen dagegen lehrt die Rashduler, Phex für die Vergänglichkeit alles Erworbenen zu loben, das so erst einen Wert bekommt. Fast schon zum Inventar des Tempels gehören die Donarienkrämer, die den meist wohlhabenden Besuchern halblaut ihre Talismane und Amulette anbieten.

Das Fest der Freuden

Das Rashduler *Fest der Freuden* vom 1. bis zum 7. Rahja zieht jedes Jahr fröhliche Pilgerzüge an. Tausende ekstatisch jubelnde Menschen tanzen durch die Straßen, ausgelassene Prozessionen führen Fruchtbarkeitssymbole mit sich, und die Göttin wird lustvoll besungen. Auf wundersame Weise wirken alle Männer und Frauen, ob jung oder alt, verführerisch, und jeder denkt während dieser Woche einzig an die Freuden der Liebe. Es heißt, Shanja Eshila mische sich selbst unerkannt unter die Feiernden, so dass jedes Jahr viele Männer hoffen, im Gewühl etwas mehr von ihr zu erhaschen als nur einen Blick.

WICHTIGE ORTE RASHDULS

DIE PENTAGRAMM-AKADEMIE (3)

»... durfte ich eine Unterrichtsstunde des Sultans selbst verfolgen. Im Schatten einer Palme in den prächtigen Gärten der Schule saßen ein Dutzend Studiosi auf dem Boden zu Füßen Seiner Spektabilität. Vor ihnen, auf kleinen Holzbänken, lagen ihre Bücher und Schriftrollen. Ein Adeptus (später erfuhr ich, dass dieser ein Enkel des Sultans war) las in singendem Tonfall aus einem uralten Folianten. Der Großmeister unterbrach gelegentlich mit einer Geste seines kleinen Fingers und kommentierte das Gelesene mit geschlossenen Augen und gemessener Stimme. Als er geendet hatte, priesen die Studiosi laut seine Weisheit und küssten seine Hände. Dann nahmen sie ihre Schreibbänke und zogen weiter zur nächsten Lehrstunde ...«

—Bericht von Magistra Jolanda Brackmunder, Abgesandte der Grauen Gilde

Eine Beschreibung der Akademie, die im Tulamidenland ehrfurchtsvoll *Al'Pandjashtra* ('das Pentagramm') genannt wird, mit den Werten der Abgänger finden Sie in **AZ 115**.

Bis vor wenigen Jahren hat kein Zauberer oder Besucher die versiegelte

Akademie anders betreten oder verlassen als mit der Hilfe einer Formel der magischen Bewegung, in den Armen eines Dschinns oder gar auf einem Fliegenden Teppich. Und auch nachdem Sultan Hasrabal die Tore der Akademie wieder öffnen ließ, hat sich dieser Brauch erhalten. Auswärtige Besucher nehmen dafür gern den Dienst des greisen *Djoha* in Anspruch, der Besucher für einen Marawedi mit seinem flinken Teppich *Sahaba* in den Empfangshof der *Pandjashtra* fliegt. Dort werden sie vom *Sahib al'Babim* ('Meister der Tore') empfangen, dem imposanten Erzdschinn *Ramanlyr*, der seit Jahrhunderten den Großmeistern der Akademie dient, und dabei recht wunderbar geworden ist.

Die Gebäude der Akademie sind weitläufig und verwinkelt: Prächtige Innenhöfe und Gärten, düstere Gänge und Laboratorien, lichtdurchflutete Lehrräume, unzählige Zimmerchen für Studium und Meditation wechseln sich ab mit Werk- und Übungsgebäuden, Sklaven- und Küchentrakten. Überall stehen Gedenksteine zu Ehren verstorbener Spektabilitäten. Im Zentrum liegen die *Paläste der Meister* mit den fürstlichen Gemächern der Magister und die weitläufigen *Hallen der Macht* mit der Bibliothek. Letztere sind in ihrer langen Geschichte noch nie Opfer eines Brandes geworden, so dass nur vermutet werden kann, wieviele Zauberschriften aus urtulamidischer Zeit hier noch lagern. Die stumme *Sahiba al'Kutub* ('Meisterin der Schriften') *Mirshan saba Shomal* wacht wie ihre Vorgänger eifersüchtig über ihre Schätze und hat die Sammlung versteinierter Eindringlinge, die an den vielen Eingängen zur mehrstöckigen Bibliothek als Mahnung für allzu kecke Novizen stehen, bereits um einige erweitert. Man sollte sich hüten, ohne kundiges Geleit durch die *Pandjashtra* zu streifen: Viele Eingänge werden von Zaubersymbolen, Golems, Dschinnen

Lehrmeister der Pandjashtra

Zwölf Lehrmeister hat Sultan Hasrabal nach der Auflösung des dämonologischen Zweiges eingesetzt. Fast alle haben einst in Rashdul studiert oder wurden in Al'Ahabad ausgebildet. Der hochbegabte sechste Sohn des Sultans Yakuban ben Hasrabal ist Stellvertreter des Großmeisters und gilt bereits als Meister der Gegenelemente Feuer und Wasser, die dritte Tochter Zuloya saba Hasrabal musste sich ihre Ausbildung hart erkämpfen und wurde dabei so unerbittlich wie ihr Element Erz. Die beiden dekadenten Wind-Zauberer Abu Feyhach und Al'Hilal waren schon zu Studienzeiten Feinde, sind sich aber immerhin darin einig, dass der wildniserfahrene Jalal ben Rocha (Humus) zu viele Mittel zur Erforschung echsischer Geheimnisse erhält. Der greise Flammen-Mystiker Zikr as'Suf mit Brandnarben am ganzen Leib hat sein Eremitenleben in den Aschubim kürzlich aufgegeben, um selbst bei Hasrabal weiterstudieren zu können, während der unglückliche Khunchomer Artefaktmagier Jibran at'Tarhand angeblich einen Dienst ableistet, den sein Großvater Hasrabals Vater schuldete. In weitem Umkreis die einzige Expertin für das Element Eis ist die stille Magistra Neryaki aus Festum.

Die Rashduler Dämonologen

Die Rashduler Dämonologie ist ehrwürdig, und ihre Koryphäen und Novizen entstammen oft den ältesten Familien des Tulamidenlandes. Auch Hasrabal kann solche Zauberer nicht einfach aus der Stadt werfen oder gar offen verfolgen lassen, ohne an Ehre und Ansehen zu verlieren. Insofern gibt es in Rashdul und im Umland noch einige Lehrmeister, die sich bei der Machtergreifung Belizeths abwartend verhalten haben und entsprechend nicht mit ihr gestürzt wurden. Viele ehemalige Schüler des dämonologischen Zweiges sammeln sich auch in Fasar, wo sie hoffen, ihre Ausbildung an der Al'Achami oder bei privaten Lehrmeistern beenden zu können. Seltener ziehen sie ins verrufene Brabak oder gar in die Schwarzen Lande. Allerdings hat man auch davon gehört, dass einige dieser 'Ehemaligen' spurlos verschwunden sind oder tot aufgefunden wurden.



oder Dämonen bewacht – manche davon schon so lange, dass niemand mehr die Zaubervörter für einen unbeschadeten Zutritt kennt. In anderen Trakten sollen Geister oder Ghule herumspuken, und Ramanlyr führt einen ewigen Zwist mit dem koboldartigen Gargyl *Karshaz*. Wieder andere Gebäude und Keller (denn unter der Akademie erstrecken sich zwei weitere Stockwerke im Sandstein) sind seit Jahrhunderten versiegelt und werden von mächtigen Bannzaubern geschützt.

Die *Pandjashtra* zieht ihren Ruhm vor allem aus ihrer uralten Tradition, sich ganz auf die Kunst der Herbeirufung und Beschwörung zu konzentrieren. Der Richtungsstreit zwischen Dämonologen und Elementaristen ist schon Jahrhunderte alt und hat bereits mehrmals zu zeitweiligen Exilierungen des einen oder anderen Zweiges geführt. Mit Sultan Hasrabal an ihrer Spitze haben die Elementaristen nun die feste Herrschaft über die Akademie in Händen, und der Sultan verlangt 'seinen' Abgängern dafür Dienste ab, vornehmlich als magische Unterstützung seiner Söldnertruppen, doch es gab in den letzten Monden auch mehrere geheime Expeditionen von der *Pandjashtra* aus in den *Raschtulswall*, die *Khômwüste* und an den Rand der *Gor*.

Auch wenn viele der Zauberschüler *Rashduls* aus reichen und angesehenen Familien ganz *Tulamidistans* stammen, hat die Akademie strenge, aber gerechte Auswahlkriterien. Wer Talent und Mut beweist, wird gern genommen – unabhängig von Stammbaum, Wohlstand, Geschlecht und Religion. So sieht man auf dem *Basar* auch gelegentlich unvermögende Adepten, die sich durch harte Arbeit ihr weiteres Studium verdienen oder um reiche Gönner werben, denen sie lebenslange Treue schwören müssen.

ALABASTER-PALAST DER SULTANE (4)

Über der Stadt thront der prunkvolle Fürstenpalast, ein Wunderwerk aus weiß leuchtenden Alabasterkacheln und blutrotem Sandstein, mit vier Zwiebeltürmen und einer großen Messingkuppel über dem Hauptbau. Die Lage ist ideal gewählt: Von hier aus überblickt man die ganze Stadt und das Tal des *Mhanadi*, gleichzeitig ist das Gebäude nach hinten durch die steile Felswand geschützt. Ein kleiner Wasserfall, der fast 120 Schritt tief fällt, speist Gärten und Brunnen der Anlage, zwischen denen *Saphirpfaue* und *Flammenreier* einherstolzieren.

WEHRHAUS UND KRIEGERSCHULE (2)

Der Palast wird vom vorgelagerten Bollwerk des *Rashduler* Wehrhauses geschützt, wo die *Rashduler Reiter* stationiert sind, eine berühmte und traditionsreiche Söldnereinheit. Außer in Kriegszeiten verlassen die Soldaten die Oberstadt nur zu Pferd. Wenn das Volk sie über das Pflaster galoppieren hört, soll es wissen, wer die Herren der Stadt sind. Der Ursprung ihrer Uniformen mit den weißen Mänteln und regenbogenfarbenen Turbanen ist allerdings in Vergessenheit geraten.

In einem Teil des Wehrhauses ist auch die kleine *Akademie zur Förderung und Wahrung der Hohen Tulamidischen Kampfeskunst* untergebracht, eine Stiftung der *avadischen* Stadtfürstendynastie im Namen ihres ersten Fürsten *Rashijd ben Surkan*. Die Kriegerschule unter dem asketischen Philosophenkämpfer *Marhan al'Fayron* hat einen hervorragenden Ruf als die 'tulamidischste aller Akademien', denn die Abgänger werden neben ihrer vielseitigen Waffenausbildung gründlich in der Geschichte und den verschiedenen Denkschulen, den Märchen und traditionsreichen Gebräuchen des *tulamidischen* Volkes unterwiesen. Sie sind herrschaftlichen Umgang gewohnt und daher als kultivierte Elitekrieger bei den Mächtigen begehrt. Doch zieht es auch viele Abgänger in die Welt hinaus, wobei sie sich oft ganz in der Nachfolge von *Dschadir dem Kühnen* sehen. (Spieltechnische Werte finden Sie in **MBK 120**.)

DER BASAR (8)

»Ihr wollt mich beleidigen! Sieben Zechinen? Wisset ihr nicht, dass die Sieben die Zahl der Schwarzen Magie ist? Acht sagt Ihr? Ihr seid wohl von Sinnen, der achte Tag ist jener, an dem der Eine von seinen Dienern verraten wurde!

Nein, ich sage neun und keine darunter – denn Neun ist die Heilige Zahl und ein angemessener Preis, der auch Euch keinen Schaden bringen wird.«
—gehört auf dem *Basar* zu *Rashdul*, neuzeitlich

Auf dem brodelnden *Basar Rashduls* halten sich vom frühesten Morgen bis spät in die Nacht hinein über tausend Menschen auf engstem Raum auf. Das Gebrüll der feilschenden Händler und die Gerüche von Spießfleisch, Zimt und Tabakqualm sind überwältigend. Die winzigen Plätze und Flachdächer sind verbunden durch labyrinthische Gassen und Treppen, Brücken und Arkaden, die ihrerseits überfüllt sind mit gestapelten Ballen und sich türmenden Körben, Käfigen für lebende Tiere und Säcken von Handelskontoren aus aller Welt. Darüber spannen sich zierliche Bögen und überladene Wäscheleinen, Banner und Schmuckbänder mit anpreisenden Sinnsprüchen, Lampions und Waren, die in Netzen und an Haken aufgehängt sind, so dass kaum einmal ein Sonnenstrahl den gestampften Lehm Boden berührt. Hier preisen Händler ihre Teppiche und Karaffen, Geschmeide und kostbare Steine, Obst und Wein an, in düsteren Winkeln sitzen Schlangenbeschwörer mit ihren winselnden *Kabas-Flöten*, schwerbewaffnete Söldner geleiten ihre Geldgeber durch das Gewühl, und die Diebe der Stadt gehen ihrem Handwerk nach.

Die Stimmung auf dem *Basar* ist freundlich: Fremde werden überall zu einer Wasserperle, Tee und Pasteten eingeladen, ausführlich über die Qualität der *tulamidischen* Waren aufgeklärt (und vor den Halsabschneidern am Nachbarstand gewarnt), und in manchen Hinterhöfen wird zum Tanz einer *Sharisad* musiziert. In den ruhigeren Gassen suchen die *Haimamudim* ihr Publikum, erzählen die Märchen von *Dschadir dem Kühnen* oder preisen die Schönheit der *Shanja* und berichten von dem einzigartigen Augenblick, als sie oder ein anderer – stets heimlich und nach einer unglaublichen Heldentat – ihr unverschleiertes Antlitz erblicken konnten.

DER SCHWARZE PLATZ (12)

Hier stehen sich die zwei Tempel des *Boron* gegenüber. Während der alte *Boron-Tempel* an der Nordseite (13, *Rabentempel* genannt) nur mit schwarzen Basaltplatten verkleidet wurde, ist der *alanfanische* Tempel (11, *Halle des Schweigens*, früher einmal ein Haus der *Tsa*) tatsächlich aus massivem Basalt, der einst aus dem *Raschtulswall* herangeschafft wurde. Während des *alanfanischen* Angriffs auf das Kalifat kam es in den Jahren 1008–1010 BF zu heftigen Tumulten auf dem Platz, aber nie zu einer Tempelschändung. Und seitdem sich der Tempelvorsteher *Borondrigo Bonareth* der Usurpation *Belizeths* widersetzte und dafür den Märtyrertod starb, wird den Geweihten der *Halle des Schweigens* großer Respekt entgegengebracht. Beide Tempel schweigen über die Tatsache, dass die stark verbrannte Leiche *Belizeths* in einer Gruft des *Rabentempels* aufgebahrt liegt, wo nach der großzügigen Spende eines Unbekannten regelmäßig für ihre Seele gebetet und geopfert wird.

Auf dem Platz herrscht selten borongefällige Stille, denn durch das nahe Nordtor strömen Karawanen und Händlerkarren vorbei, und auf dem Platz selbst werden lebende Tiere für Blutopfer in den Tempeln verkauft: von Zicklein und Böcken bis zu Stieren. Für die Ärmern gibt es hier auch Weihrauch in vielerlei Sorten.

DIE FELSENGRÄBER (14)

»Die Antwort ist immer der Tod.«
—Inchrift über einem Felsengrab

Die Grabanlagen von *Rashdul* gelten als Inbegriff von Prunk und Beständigkeit, und auf beides legen die *Tulamiden* bei einer Bestattung besonderen Wert. Viele Generationen haben die Schächte und Kavernen immer tiefer in den Fels der *Rashduler* Berge getrieben, so dass sich regelrechte Tunnelsysteme gebildet haben. Etliche Sippen verfügen über gemeinsame Grabanlagen, die durch alte Siegel gekennzeichnet sind. Die Grabanlagen der Mächtigen können nur von der Oberstadt aus



erreicht werden und sind mit Bannglyphen, Fallen und Zaubern gegen Grabräuber geschützt. Die weniger Wohlhabenden dagegen begnügen sich mit kleinen Kammern in den Ausläufern des Gebirges.

Die Haimamudim auf dem Rashduler Basar wissen tragische und grausige Geistergeschichten um die Felsengräber zu erzählen, so dass nur die wagemutigsten Diebe den Mut finden, in den teils uralten Gräften nach den Gold- und Edelstein-Schätzen der Ahnen zu suchen.

In einer geschmückten Kaverne im Südosten der Stadt wird eine *Hand des Bastrabun* gezeigt, und alljährlich ziehen Hunderte von Pilgern hierher, die sich von der Reliquie eine Segnung oder einen Fingerzeig zu ihrem Glück erhoffen. Die beiden Kirchen des Boron arbeiteten bei der Pflege des Grabmals allerdings eher schlecht als recht zusammen.

NIEDERLASSUNG DES ORDENS DER GRAVEN STÄBE VON PERRICUM (21)

Im Gedränge des Basars leicht übersehen wird das Ordenshaus der *Grauen Stäbe*, dessen Mauern durch kein Banner oder Siegel ausgezeichnet sind. Einer der allgegenwärtigen Händler findet sich hier, der lautstark die Wundermacht seiner Öle und Schminken, Düfte und Elixiere anpreist. Erst beim Näherreten fällt neben dem kleinen Laden, in dem sich bis zur Decke die Tiegel und Phiolen türmen, ein zweiter Durchlass auf, über dem ein verwitterter Stein das Wappen der Grauen Stäbe zeigt. Mit dem Verkauf von Kosmetika an die wohlhabenden Rashduler und gar die Shanja (und durch Veräußerung weniger harmlosen Elixieren an die Diebesgilde oder den Sultan) lindert die Niederlassung ihren chronischen Geldmangel.

Bekämpfte man zur Gründungszeit des Hauses vor bald 400 Jahren noch die Schrecken der nahen Gor, so widmet man sich heute der Beobachtung und Eindämmung 'magischer Umtriebe'. Nach dem gemeinsamen Kampf gegen die zeitweilige Sultana Belizeth ist das Verhältnis des Ordens zu Sultan Hasrabal deshalb merklich abgekühlt, denn der Sultan schützt die Einmischung in seine Angelegenheiten nicht. Dass er das Haus nicht geschlossen hat, wird als Zeichen der Kompromissbereitschaft des Sultans angesehen; nur Eingeweihte wissen, dass der Preis dafür die Unterwerfung des Hauses unter Hasrabals Willen war.

Der Orden betraut wegen der geringen eigenen Mittel oft vertrauenswürdige Helfer mit ordentypischen Aufgaben: Überbringung von Nachrichten nach Khunchom, Anchopal, Mherwed oder Fasar, Beschaffung seltener alchemistischer Zutaten oder bestimmter Bücher oder Geleitschutz für ein Ordensmitglied bei der Suche nach altechsischen Ruinen im Balash. Manche dieser Aufgaben können insgeheim im Dienst des Sultans erfolgen.

DER KABABYLOTHEN-KREIS

»Oh, du Tochter der Einfalt, leugnest du also noch immer, dass das Zwielflicht von Al'Veran und Dscheijjennach sich allein im Glanz der neunfaltigen Einheit offenbart? Denn nur die Neun, Rastullah sei gepriesen, lässt uns erkennen...!« – »Die Neun? Willst du meiner spotten, Faruch Sohn eines Bergesels? Wie schon die große Oranna lehrte, gelobt sei ihr Angedenken, offenbart sich die Wesenhaftigkeit von Welt und Nichtwelt einzig im Gesetz der zwölf Flüsse. Dies muss doch einsehen, wer...!«

—gehört auf einer Lehrveranstaltung der Akademie zu Rashdul, neuzeitlich

Zu jedem vollen Madamal versammelt sich ein kleiner Kreis von Gelehrten an wechselnden Orten in der Stadt, um in der Schönheit der Zahlen das Wirken der Götter, das Wesen der Welt und der Zukunft zu erkennen. Die hitzigen Diskussionen der derzeit fünf Kababylothim werden auch vom einfachen Volk ehrfurchtsvoll verfolgt, und ihre Erkenntnisse verbreiten sich rasch in der ganzen Stadt, denn wie alle Tulamiden glauben die Rashduler fest an die Wahrheit der Zahlenmagie. Die uralte *Kamila al'Irinja* sorgt dafür, dass sich die Gelehrten trotz aller Streitigkeiten meist einigen, und sie wird gelegentlich sogar von der Shanja in den Palast gerufen. Denn die Warnung der Weisen zu ignorieren, hieße für die Rashduler, das Schicksal herauszufordern. Und soweit sollten auch die jeweiligen Herrscher nicht gehen.

RASHDUL IM SPIEL

Rashdul ist die Stadt der Tulamidenlande, die am stärksten das romantische Flair orientalischer Märchen verkörpert. Trotz der sinnverwirrenden Fülle von fremdartigen Eindrücken herrschen die zauberhaften und betörenden, schönen und prachtvollen Aspekte typisch tulamidischer Lebensweise, Tradition und Architektur vor. Rashdul hebt sich darin deutlich vom novadischen Mherwed, vom chaotisch-brutalen Fasar und vom weltoffenen Khunchom ab. Als Spielleiter kann man bei der Darstellung dieser Eigenheiten ruhig übertreiben und auf alle Klischees aus einschlägigen Büchern und Filmen zurückgreifen.

Helden aus anderen Ländern sollten sich dabei nicht ständig als Fremde fühlen, sondern bald Teil der Szenerie werden. Sie werden in Rashdul gastfreundlich aufgenommen, auch wenn sie immer wieder sanft und hintergründig auf die Überlegenheit der tulamidischen Kultur hingewiesen werden.

Entsprechend sind Heldinnen und Helden aus Rashdul nicht selten mit *Arroganz* oder *Vorurteilen* ausgestattet, doch haben sie auch die *Sagen und Legenden* ihres Landes verinnerlicht und besitzen ein profundes *Geschichtswissen*. Dies alles trifft in besonderem Maße auf die Akademie-Krieger zu. Rashduler Diebe sind oft von *herausragendem Mut*, Söldner meist als *Leichte Reiterei* oder *Berittene Schützen* bei den *Rashduler Reitern* ausgebildet worden oder als *Leibwächter* in der Oberstadt. Das *Fest der Freuden* im Rahjamond sorgt dafür, dass sehr viele Rashduler im Monat Phex geboren sind.

DIE DIENER DES ZAUBERSULTANS

Die herrschende Hand Sultan Hasrabals ist in Rashdul vor allem durch die Allgegenwart seiner Dschinne und Golemiden zu spüren, auch wenn diese nicht immer sofort zu erkennen sind.

- Was zunächst wie eine prächtig behauene und verzierte Basalt-Steile aussah, bewegt sich plötzlich mit einer gemächlich-fließenden Bewegung einige Schritt weiter und verharrt wieder regungslos.
- Im glitzernden Wasser eines Brunnens bildet sich unvermittelt ein Gesicht und verschwindet wieder mit einem Glucksen.
- Ein angenehm kühler Wind kommt auf, und ein Wolkengesicht stürzt mit Glöckchenlachen über die Menge hinweg. Dabei lässt es Blütenblätter herabregnen und flötet beständig „Preiset die Shanja! Die Rose des Morgens, die Glut des Abends, das Lachen des Mittags, das Flüstern der Nacht! Preiset die Shanja und ihren Gemahl!“
- Vor einem der Tore der *Pandjashtra* steht eine lebende Flamme und hält grimmige Wacht.
- Ein Windstoß wirbelt roten Staub durch die Straßen, der sich langsam zu einer humanoiden Gestalt formt. Die meisten Zeugen flüchten sich schnell in umliegende Gebäude, doch der Fließsand-Golem lässt sich kurz darauf weiter wehen.

Sultan Hasrabal scheint sich sehr für das Geschehen in seiner Stadt zu interessieren. Wann immer in den Straßen und Plätzen die Namen von Sultan und Shanja fallen, werden deswegen laut und inbrünstig Formeln der Ehrerbietung hinzugefügt, in die auch die Umstehenden einfallen.

DER TEMPEL DER ALTEN

»... doch Rasch Dhul und Rasch Ragh, die Söhne von Beli Rascha, und ihre Tochter Rascha Andra fielen im Kampf gegen die fremde Beli Horas, und sie aß von ihren Herzen. Dann zerstörten ihre Krieger den Tempel, doch einige Götter konnten entfliehen. Bal Feqz floh in die Kechans und steht heute in einer eigenen Halle. Bal Djelel wurde im Palast des Dhan ash'Shanuch versteckt und gewährte seiner Sippe ewige Schönheit. Beli Ksahar wurde im Haus von Zramyah al'Sheyk versteckt und segnete seine Hände und die seiner Kinder. Die Göttereltern Bal Noth und Beli Rascha wurden in die Hallen der *Pandjashtra* getragen und stehen dort noch heute. Bal Mhanad und Beli



Shubucha kehrten zu ihren Quellen zurück, und ihre Tränen brachten das Jahr der Großen Flut. Beli Makuscha entfaltete ihre Flügel und kehrte nie zurück. Bal Thukayn floh zurück ins Bannland und ...»

—Tontafel mit der Familienchronik der Sheynuchanim, circa 1. Jhd. BF

Etwas außerhalb von Rashdul, wo die Felswand dicht an den Mhanadi heranrückt, liegt eine große Kaverne, die weder als Felsengrab noch anderweitig genutzt wird. An ihren Wänden lassen sich uralte Reste von aufwändigen Reliefs finden; aus dem schlammigen Boden schauen Stümpfe von großen Säulen heraus. Fremde werden ungern hierher geführt. Fragen weichen die meisten Rashduler aus, und sogar die Geweihten der Tempel hüllen sich in Schweigen. Doch gelegentlich kann man verschleierte Bewohner der Oberstadt beobachten, wie sie unter alten Gesängen und mit Körben voll Opfergaben in der Kaverne verschwinden. Die Gaben werden meist vom nächsten Mhanadi-Hochwasser fortgespült, von den Rashdulern aber selten angerührt. Denn wer möchte schon die alten Stadtgötter erzürnen?

CHAMIB AL'HAKIMIYA, DIE ÄRZTESCHULE

Im südlichen Hinterland der Stadt liegt ein großes Siechenhaus, das ständig etwa hundert Patienten aus dem näheren Umland beherbergt. Die ehemalige Karawanserei wurde während einer bis dato unbekannten Seuche vor etwa 600 Jahren zu einem großen Krankenlager der Region und zog Medici an, die die Krankheit studieren wollten. Seitdem befin-

det sich hier auch eine Ärzteschule mit drei Lehrmeistern und zwanzig Schülern. Letztere stammen vorwiegend aus reichen Familien, da die Schule sich durch hohes Lehrgeld finanziert.

Die Ausbildung an der *Chamib al'Hakimiya* ist hart und langwierig. Sie umfasst neben der Behandlung von Wunden, Brüchen und Krankheiten auch Philosophie und Seelenlehre, Alchimie und das Wissen um die rechte Ernährung der Siechen und Gesunden. Die jungen Lehrlinge müssen die Kranken pflegen und ihre Lager reinigen; erst die Älteren dürfen ihre Kenntnisse bei der Diagnose von Krankheiten beweisen und bei Erfolg die Behandlung übernehmen. Nach einer schweren Prüfung im siebten Lehrjahr dürfen sie dann den angesehenen Titel eines *Hakim* oder einer *Hakima* (Doktor/in) tragen. Ihr Ständeszeichen ist ein mit grünen Blütenmotiven bestickter, weißer Seidenschal.

Viele bleiben dann drei weitere Jahre und spezialisieren sich auf die Chirurgie, die Seelenheilung, die Krankheitslehre oder die Herstellung von Heilmitteln. Diese letzteren gehören zu den gefragtesten (und teuersten) Ärzten im ganzen Tulamidenland.

Die *Hakimiya* pflegt eine nichtmagische Tradition der Medizin und beherbergt einen Schrein der Göttin Tsa, der auch viele der *Hakimun* anhängen. Man führt hier keine Leichenöffnungen durch, auch wenn regelmäßig Streit unter den Lehrmeistern darum entbrennt, ob man diesen Schritt im Dienste der Medizin nicht doch wagen sollte. Abgänger der *Chamib al'Hakimiya* werden als *Medicus* (AH 98) generiert.

МНАДИСТАН – DAS LAND ZWISCHEN DEN STRÖMEN

»Wer von Mhanadistan spricht, denkt unvermeidlich an die Rinder dieses Hochlandes: Da gibt es die wilden blauschwarzen Ongalo-Bullen mit ihren gedrehten Hörner und ihre zahme Bruderrasse, die Rashduler Drehhörner, die in großen Herden getrieben werden. Da gibt es die frei lebenden Grunzochsen und die prächtigen Weißen Gadangstiere auf den Reisfeldern. Man kann wirklich sagen, dass es hier mehr Rinderrassen gibt als andernorts Nutztierarten überhaupt.

Auch andere typische Steppenbewohner fallen in Mhanadistan auf: Speikobra und Stinktier kommt man wegen ihrer Sekrete lieber nicht zu nahe. Die prächtigen Strauße, die Quadan, eine Wildeselart, und die Warzenschweine, südaventurische Verwandte der Wildschweine, laufen unentwegt über die Hochebene und scheinen gar keine Ruhe zu kennen. Den Grund dafür sieht man bald: Unter fast jeder Baumgruppe findet sich ein Löwenrudel, meist gemütlich dösend. Aber wehe den anderen Kreaturen, wenn sich die königlichen Tiere in Bewegung setzen.

Die Menschen sind hier keineswegs die häufigsten Lebewesen, obwohl das Hochland zu den dichter besiedelten Regionen Aventuriens zählt. Die Hirten ziehen meist halb nomadisierend mit ihren Herden. Ihre temperamentvollen Shadif sind fast immer weiß oder falb, zuweilen kommen auch Apfelschimmel vor. Entlang der beiden mächtigen Ströme, die Mhanadistans Grenzen und Lebensadern bilden, wird meist Ackerbau betrieben. Der Mhanadi und der Gadang treten hier selten über die Ufer. Daher wird kaum Reis angebaut, hauptsächlich karge Weizenarten und Mengbillaner Hirse. Diese Ernten reichen aus, um das Hochland und die große Stadt Fasar zu ernähren, aber die Region verlässt dieses Korn fast nie.

Die Menschen gehören fast allen Völkern der umliegenden Reiche an: Die Hirten sind Mhanadistanis, teils auch Ferkinas und Novadis, die Bauern dagegen zivilisierte Tulamiden und Mittelländer. Ortsnamen wie Erkenstein (nach dem tulamidisch benannten Fluss Erkin) und El'Trutz (offensichtlich die Tulamidisierung eines mittelländischen Burgnamens) zeigen, dass das Völkergemisch schon seit Jahrhunderten besteht. Die Gehöfte wie auch die größeren Siedlungen sind meist gut bewehrt und imstande, sich einige Zeit zu verteidigen. Durch das Hochland verlaufen unzählige Pisten, größtenteils durch Tausende von Rinderhufen in den Lehm getrampelt und daher erstaunlich breit. Auch über die beiden Flüsse führen diese Wege, selten über Brücken.«
—aus den Reise-Erinnerungen der Larona Hochstatter; Efferd-Geweihte zu Harena, später Hüterin des Zirkels, 1000 BF

»Die Markgrafschaft Mhanadistan ist ein schlimmes Landt, darein setzt du den Fuß nicht ohne Not. Ræuber und Goetzzenanbeter ohne Zahl! Fuerchten sie den Herrn Praios darob auch so sehr, dass sie Sein Licht vermeiden den gantzen Praiosmondt, so ich sah selbst mit meinen eigenen Augen. Findest du





alle Herbergen verschlossen bey Tag, und offnen sie erst zur Abendzeit. So ist auch bei Tag keyn Mensch auff den Beynen, liegen sie allesamt nur faul im Schatten. Bey der Nacht werden sie geschaefftlich, so ich selbst gesehen: Bauern bey der Ernte im Mondenscheyn, Baecker beym Ofen, Haendler auff der Strassen. Eynmal sah ich gar eyn wunderlich Jagdgesellschaft mit Nachteulen. Sagen sie dir, das sey Phexen wohlgefaellig: Glaubts nicht! Ingerimm strafft sie dafuer, mit Schwefel und Feuer und mit ein schwarzem Hartz, das aus dem Boden quillt und brennt, so ich selbst gesehen bei Benn Ohni, und brannte dort der gantze Teich.»

—aus Meyne gefaehrlichsten Handelszuege, *Sluiter Broenster*, um 790 BF

Mhanadistan ist die Wiege der tulamidischen Kultur, und doch ist dieses Land heute wilder als andere, die später zivilisiert wurden. Früh verschob sich der Fokus von Macht und Fortschritt nach Khunchom, und noch heute besteht eine unterschwellige Abneigung der traditionsbewussten ('rückständigen') Mhanadistanis gegenüber den aufgeschlosseneren ('ver-echsten') Balashiden und umgekehrt. In Mhanadistan leben noch immer Nomaden, die mit riesigen Herden umherziehen. Fleisch kocht in den Kesseln der Karawansereien, man trägt Wollstoffe gegen die Winterrkälte, und ein Mann, der auf sich hält, muss reiten können. Trotzdem locken die Schätze des Lands zwischen den Strömen Menschen von nah und fern. Die Zedern des Raschtulswalls sind begehrt für Schiffe und Gebäude. Aus dem Lehm des Gadangs waschen Glücksritter Gold, Diamanten und andere Edelsteine. Die Flussschiffe befördern getrocknete Feigen, Kamelhaartuch, Pergament, Leim, Lederwaren, Tee und edlen Raschtulswaller Wein, Glas und Porzellan, Tusche und Siegelack, die kostbaren blau-goldenen Teppiche Fasars und sogar Schlachtvieh Richtung Khunchom. Vieh wird auch nach Aranien getrieben, Karawanen aus zotteligen Hochland-Kamelen ziehen in die Wüste, und wagemutige Schmuggler tragen verbotene Rauschkräuter über Bergpfade ins Mittelreich. Die Mada Basari unterhält einige Karawansereien. Söldner verteidigen die kostbare Fracht gegen Räuber, Flusspiraten und den Zugriff der Stadtstaaten-Herrscher. Kaum irgendwo sonst sind Söldnertum und Kor-Glaube so tief verwurzelt wie hier, doch auch Phex ist den Söldnern wichtig: Ums Geld muss man sich kümmern, das Kämpfen kommt ganz von allein.

Dem Phex-Kult entstammt wohl auch die Sitte, dass junge Männer einen einfachen grauen Burnus anlegen, der nichts über Stand und Herkunft verrät, um für ein Jahr und einen Tag durch das Land zu ziehen und aus eigener Kraft zu überleben. Der 'Stand' des Abenteurers ist daher recht angesehen, und die Machthaber greifen gern auf die Dienste reisender Glücksritter zurück. Die Fürsten selbst machen sich nicht die Finger schmutzig: Macht ist dazu da, sie zu genießen. Ob Stammesfürsten, Zauberer, Theokraten ertümlicher Kulte oder Nachkommen mittelreichischer Barone: Die Herrscher der Zwergstaaten und der freien Städte pflegen einen verschwenderischen Lebensstil, der sich um Pferde- und Kamelrennen dreht, um Stierkämpfe, die Jagd mit Falken und Geparden, Rauschkraut, Weingelage und Wett-Einsätze. Stolz zeigen sie ihre Marmorpaläste, ihre schönsten Sharisadim und klügsten Astrologen, aber auch die Mumien und versklavten Kinder ihrer ärgsten Feinde. Kein Wunder, dass kaum ein Herrscher lange lebt und dass das Land gespalten bleibt.

DIE (ANSPRUCHS-)GEBIETE DES KALIFATS

»Meister, nun kenne ich alle Märchen Mhanadistans. Ich weiß von Dschadir dem Kühnen und von Rasqador, von Rashtul al'Scheik, der Gründung Fasars, dem Drachenkampf Adawatis, dem Kampf der Surgh gegen die Zweizünigen, und wie die Rakshazanim den Levjahush von Tingil einmauerten. Den Pagodenbau von Wen'es Mocha kann ich beschreiben, die Magiergräber von Ben'Oni, den Gang der heiligen Kühe in den Gadang, Mura-'Horas' Tod, und wie die Dschinnenprinzessin von Jindir den Erben Bastrabuns ins Menchalblütental entführte. Du hast mich die Fabeln gelehrt und die

Göttersagen, vom Kalifen der Störche bis zum Kampf des Avesha mit dem schlangenleibigen Anandusha. Von den Herrschern von heute kann ich erzählen: wie Sultan Jikhbar neunmal an den Mauern Erkensteins scheiterte, oder vom fünfhundertjährigen Mumien-Emir von Bylharaskhand. Darf ich nun, oh Weiser der Worte, die Geschichte von Assarbad lernen?«
—gehört in einer Gasse in Fasar, neuzeitlich

Vor gut zweihundert Jahren überschritten rastullahgläubige Wüstenkrieger das Khoram-Gebirge und unterwarfen Ferkinas und Mittelreicher am Erkin. Später arbeiteten sich andere Stämme bis Fasar vor. Heute beansprucht das Kalifat ganz Mhanadistan vom Khoram-Gebirge bis zum Gadang und teilt es in drei Provinzen: Das *Sultanat Erkin* zwischen dem gleichnamigen Fluss und dem Khoram-Gebirge, das *Emirat Mhanadistan*, das von der Erkin-Mündung bis zu Hauptstadt Mhanessipur dem Mhanadi-Tal folgt, und das *Sultanat Fasar*, das den Rest der Fläche bis hin zum Gadang einnimmt (siehe auch **Raschtul 81, 83, 98/99**). Unter Kontrolle hat der Kalif dieses weite Land jedoch keineswegs. Die Sultane der Beni Erkin und Beni Gadang gebieten jeweils über ihren eigenen Stamm, während die zwölfgöttergläubige Bevölkerung sich ihnen zäh widersetzt.

DAS EMIRAT MĦANADISTAN

Der Emir von Mhanadistan erhält von den Städten am Oberlauf formelle Treueschwüre, kann sie aber zu nichts zwingen. Wenn nicht Nachteile für den Handel zu befürchten wären, würden sich wohl einige auch selbst zu unabhängigen Stadtstaaten erklären. Wirklich unter Kontrolle hat er nur Mhanessipur und das unmittelbare Umland. Das südliche Ufer des Mhanadi ist dünn besiedelt, denn wegen der Ferkinas aus dem Khoram-Gebirge wagt kaum ein Bauer sich hierher. Einige tulamidische Hirtenstämme weiden ihre Herden in der Schwemmland-Ebene des Flusses. Städte, Bauerndörfer und Karawansereien liegen vorwiegend am Nordufer.

Selicum kurz unterhalb der Erkin-Mündung hat gut 600 Einwohner, einen Flusshafen und eine Karawanserei. Die Bewohner sind rastullahgläubig und werden von einem Hairan regiert. Ab hier ist der Mhanadi mit flachen Kähnen befahrbar; wichtiger ist aber die Flößerei mit Zedernholz für die großen Städte des Balash. Die Karawanenroute von Fasar zur Oase Alam-Terekh (und weiter in die Khôm oder nach Almada) bringt den Selicumern zusätzlichen Reichtum.

Bagfua ist eine befestigte Kleinstadt tulamidischen Stils mit Stadtmauer und -wache. Die Einwohner sind teils rastullah-, teils zwölfgöttergläubig; für letztere gibt es am Flusshafen einen Efferd-Tempel. Dessen Vorsteherin hat auch ein wachsames Auge auf die 'Sheitansinne', einen schwarzen Felsen in der Nähe, wo Dämonen umgehen sollen. Aus selbigem Grund beschäftigt der Bey einen 'Hofmagier' aus Mherwed. Der Dorfscheich von **Ivrinno** treibt Handel mit den Ferkinas vom Stamm der Bân Sharîda (siehe **Raschtul 114**). An deren Waffengifte wie Goned und Tulmadron kommt man hier leichter als anderswo. Ansonsten ist dieses Nest nur für seinen bemerkenswert schlechten Rotwein bekannt.

DER STADTSTAAT ERKENSTEIN

Einwohner: um 1.500 (im gesamten Stadtstaat)

Tempel: Perraine, Schreine für Phex und Travia

Am Anstieg zum Raschtulspass, wo die Zedernstraße das Tal des Erkin verlässt, liegt der winzige Stadtstaat Erkenstein. Das Flusstal ist hier etwa eine Meile breit und tief ins Gebirge eingeschnitten. Eine Steinbrücke, zu schmal und steil für Fuhrwerke, überspannt den Fluss, bewacht von einer auffälligen Burg direkt am Ufer. Die Häuser, die sich daran anschmiegen, sehen mittelreichisch aus, und man spricht Garethi. Regiert wird der Ort von einem Stadtrat, dem die angesehensten Bürger angehören. Fernreisende aus oder nach Almada, die im Sommer den Pass benutzen, steigen im *Gerupften Greifen* ab; die Bauern trinken ihren Würzwein im *Roten Ochsen*. Wenn der Erkin genügend Wasser führt, werden Zedern



aus dem Bergwald gefloßt. Ansonsten lebt man von der Landwirtschaft, vornehmlich von Weizen und Erbsen. Bauernhöfe im Erkin-Tal sind festungsartig gebaut, auf Felsnasen oder auf Sims in Steilhängen, nur über schmale Pfade oder Leitern zu erreichen. Dies schützt gegen Angriffe der Beni Erkin, die auch Erkenstein jahrelang belagerten. Gegen Ferkina-Krieger, die gewandt in den Felsen klettern, helfen aber nur gute Waffen und der Schutz der Götter.

In der Nähe der Stadt liegt die Ordensburg der *Säbeltänzer* (siehe GKM 79, AG 64).

DAS EMIRAT FLOESZERN

Das Emirat Floeszeru

Gebiet: vom Nordufer des Gadang aus circa 20 Meilen nach Norden und vom Terchab bis knapp östlich von Ben-Oni

Einwohner: circa 8.000

Wappen: goldener gekrönter brüllender Löwe mit Drachenflügeln auf rotem Grund

Politik: halb-unabhängiger Kleinstaat (Emir Alim ibn Jikhaban)

Wichtige Städte und Dörfer: Floeszeru (um 1.000), Zedrakin (um 500)

Verkehrswege: Gadang, Straßen von Fasar nach Baburin und Zorgan

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterglaube

Einst war das heutige Emirat eine Baronie der Markgrafschaft Fasar. Doch als vor Jahrhunderten deren Nordteil als Grafschaft Palmyramis aranisch wurde, war die Zugehörigkeit Floeszerns unklar. Die Barone wurden zu Emiren und machten ihr Land zu einem der vielen mhanadischen Kleinstaaten. Erst der Großvater des jetzigen Emirs sah sich 1002 genötigt, die Oberhoheit Araniens anzuerkennen und einen Treue-

eid als Vasall abzulegen. Im Frühling 1025 BF verwüsteten einige Fremde, darunter angeblich mehrere Brillanzwerge, das Jagdschloss des Emirs bei Zedrakin. Emir Jikhaban ben Shaid fand nach nur vier Regierungsjahren den Tod; Nachfolger wurde sein Sohn Alim (*1020 BF). Alims aranische Mutter, Shanja Mirjanna, übernahm mit aranischer Unterstützung die Regierungsgeschäfte. Probleme bereiten dem kleinen Reich vor allem die entlassenen Ferkina-Söldner des vorigen Emirs. Die Emirsgarde unter Bashar Achmud und der wieselige Wesir Rashid haben sich damit abgefunden, von einer Frau regiert zu werden – jedenfalls bisher.

FLOESZERU

Trotz seines Namens ist Floeszeru (um 1.000 Ew.) ein durch und durch tulamidischer Ort, mit einer umlaufenden hohen Stadtmauer, vier individuell ummauerten Sippenvierteln und dem alten Emirspalast, der allerdings für den Rang seines Besitzers eher bescheiden wirkt. Die geschäftige Kleinstadt profitiert vom Warenverkehr von und nach Fasar und der Flößerei auf dem Gadang, der ab hier auch schiffbar ist. Einige Handwerker und drei Kramläden versorgen die Bauern, Hirten, Fischer und Flößer; für Reisende gibt es eine Karawanserei; drei Tempel (Efferd, Peraine, Boron) kümmern sich um das Seelenheil der Floeszeru. 40 Soldaten der Emirsgarde sorgen für Ruhe und Ordnung und kassieren den Zoll an der Furt.

ZEDRAKIN

Der zweitgrößte Ort des Emirats (um 500 Einwohner) liegt in den Ausläufern des Raschtulswalls unweit der Quelle des Terchab (auch 'Kleiner Gadang' genannt). Schankwirte, Krämer, Huren und Glücksspieler in dieser wilden Grenzsiedlung verdienen an den Holzfällern und Flößern, die die Zedernwälder der Umgebung roden. Efferd (als Gott des Flusses und der Zedern; mit eigenem Tempel) und Kor (ein Schrein) ehrt man mit blutigen Tieropfern nach Ferkina-Art.

DAS SULTANAT JINDIR

Das Sultanat Jindir

Gebiet: vom Nordufer des Gadang aus circa 20 Meilen nach Norden und von der Grenze zu Floeszeru (östlich von Ben-Oni) etwa bis zum Gadang-Knie

Einwohner: um 5.000

Wappen: –

Politik: unabhängiger Kleinstaat, von Aranien beansprucht

Wichtige Städte und Dörfer: Jindir (um 1.000)

Verkehrswege: Gadang, Straße Fasar-Zorgan

Vorherrschende Religion: urtulamidische Kulte

Als Kleinstaat an der Grenze des großen Araniens ist Jindir zu Wohlverhalten gezwungen. Während das kleine Sultanat Räuberbanden und erobungslustige Floeszeru noch mit Söldnern und Magie abwehren kann, hätte es einem aranischen Angriff nichts entgegensetzen. Man protestiert daher nicht, wenn man in Zorgan Vasall genannt wird, und hofft, nicht beachtet zu werden.

Auf den trockenen Kalkhügeln Jindirs haben Bauern es schwer. Man pflanzt Feigen- und Olivenbäume, Wein und Pistazienbüsche, die tief wurzeln. Getreide wächst fast nur am Fluss. Die kleinen Dörfer sind mit raffiniert zusammengestellten Kakteenhecken gesichert. Der Igelkaktus mit spannlangen Stacheln bildet den Außenwall, Feigenkakteen versorgen die Dörfer mit Obst, fünf Schritt hohe Säulenkakteen wirken wie ein Palisadenwall, und der Schusskaktus, der auf die leiseste Berührung reagiert, sichert besonders gefährdete Stellen. Vielleicht wegen des vorherrschenden Obstanbaus leben in einigen Dörfern *Tsaischa*, Anhänger einer Tsa-Sekte, die weder Tier noch Pflanze töten und sich nur von Früchten, Milch und abgezapftem Blut ernähren (siehe GKM 61).

An der Ostgrenze liegen die *Gadangfälle*, wo der Fluss nach Süden biegt und vom Hochland Mhanadistans hinab stürzt. Geübte Schiffer können





MHANADISTAN IM SPIEL

Mhanadistan ist ein zerrissenes Land. Nomaden streiten sich mit Bauern um das Weideland, Kleinstaaten kämpfen um jedes Dorf. Die Großmächte Kalifat, Aranien und Rashdul-Gorien versuchen, Land an sich zu reißen. Die Erhabenen Fasars werben jeder für sich unter den Dorf- und Stammesoberhäuptern um Klientel. Auf Recht und Ordnung kann man nicht bauen; jeder Potentat herrscht, wie es ihm beliebt. Hier ist jeder sich selbst der Nächste, und nicht Gut und Böse zählen, sondern der bessere Schwertarm oder Zauberstab. Söldner sind jederzeit gefragt, wobei man auch vor Magie und Mordanschlägen in Konflikten nicht zurückschreckt. In Mhanadistan können Sie Kleinkriege ansiedeln, Intrigen zwischen den Mächtigen, Blutfehden und Stammeskämpfe, Raubüberfälle und Entführungen.

Daneben ist Mhanadistan reich an Relikten aus alter Zeit. Die Grabkammern der Magiermogule und ihrer Schüler sind vielerorts noch sichtbar. Uralte Kulte haben überdauert, verschrobene Sekten sich entwickelt. Unter Schlamm und Staub mögen ganze Städte liegen, oder zumindest Kunstschatze und Archive, die man vor Hela-Horas' Zerstörungswut verbarg. Mangels Obrigkeit und Garde ist das einzige, was Grabräuber abhält, die Furcht vor noch nicht ausgelösten Fallen ...

den Wasserfall auf einem Nebenarm umfahren, der örtlichen Sagen zufolge in alter Zeit zu eben diesem Zweck künstlich angelegt wurde. Heute (den Sagen zufolge seit einem Erdbeben während der Magierkriege) weist dieser Wasserweg gefährliche Stromschnellen auf. Flussaufwärts lädt man Waren lieber auf Eselkarren um. Hiervon profitiert der kleine Ort **Ulahbar**, der noch zu Aranien gehört. Seit die aranischen Truppen aus dem nahen Fennekesh größtenteils abgezogen wurden überlegt man sich in Ulahbar, ob man zum Sultanat Jindir überlaufen oder gar unabhängig werden soll. Für Jindir wäre der Umschlagplatz natürlich ein netter Zugewinn ...

Der Sultan von Jindir wird 'Der Jindiro' genannt, denn er verkörpert das Land gegenüber den Göttern. Dazu gehören nicht nur das Füttern der

heiligen Schakale im Phex-Tempel, der Rahjadenst, und die Katzenopfer auf dem Altar des Praios, die den 'Gott der Dürre' besänftigen sollen. Der Jindiro bringt auch Speiseopfer zu den 'Magiergräbern' der Umgebung, damit die Toten nicht hungrig in die Dörfer kommen. (Ein Aberglaube, der vielleicht auf Ghule anspielt.) Er opfert dem Gadang, damit dieser keine Dschinne vom anderen Ufer herüber lässt. Und er huldigt den alten Göttern der Bauern an dörflichen Altären: Rahandra der Regenbringer wird mit Tieropfern gebeten, die Felder fruchtbar zu machen; Atvarya, Gott der Wildnis, soll über die Dornhecken wachen, Schlangen und Skorpione fern halten und bei Krankheit Heilkräuter spenden.

JINDIR

An der Straße Fasar-Zorgan gelegen, erhält Jindir (um 1.000 Ew.) allerlei Waren aus der großen weiten Welt. Reichtum bringt aber vor allem der Holzhandel: Die mächtigen Zedernstämme aus dem Raschtulswall werden hier angelandet, getrocknet, in Bretter und Balken zersägt und auf Flussschiffen weiterbefördert, damit sie nicht in den Stromschnellen zerschellen. Die Schiffe werden gleich vor Ort aus einem Teil der Bretter hergestellt. Manchmal sperren die Flöße den Gadang auf ganzer Breite. Fünfzig Söldner aus Khunchom wachen über den Wohlstand Jindirs und die Holzversorgung der Großstadt am Perlenmeer. Drei Magier wohnen in Jindir, je einer aus schwarzer, grauer und weißer Gilde, und jeder behauptet großspurig, eine Akademie gegründet zu haben. Die drei Tempel des Orts (Phex, Rahja und Praios) stehen ebenfalls eher in Konkurrenz zueinander.

WEITERE STÄDTE MHANADISTANS

Wie oben erwähnt, streben fast alle tulamidischen Kleinstädte nach irgendeiner Form von Unabhängigkeit und Dominanz über ihr näheres Umland. Während z.B. *Komra* und *El'Trutz* eher kleinere, aber einflussreiche Gemeinden sind, haben solche Orte wie *O'Habin*, *Ras'el'Bir* oder *Baghtiar* (alle um 1.000 Einwohner) sogar lokale Potentaten hervorgebracht, die auch Anspruch auf Wehrhöfe, Bodenschätze, Rinderherden und Ruinen des Umlands erheben – sprich: in denen ein Abenteuer in einer 'typisch tulamidischen Kleinstadt' angesiedelt werden kann.

FASAR – MUTTER ALLER STÄDTE

Fasar

Einwohner: 40.000 (circa 80% tulamidisch-stämmig, circa 15% mittelländisch, circa 3% Angroschim, wenige Abkömmlinge von Waldmenschen) inklusive Höfe und Zeltstädte in

Wappen: die *Freie Reichsstadt Fasar* führte auf silbernem Grund einen grünen Hügel mit darauf sitzendem roten Fuchs unter Zinnenschildhaupt, die *Mark Mhanadistan* führte den Fuchs schreitend (ohne Mauerkrone)

Herrschaft/Politik: Stadtstaat; mehrere konkurrierende Machthaber ('Erhabene'); großer Einfluss auf das Umland bis etwa nach Floeszern und Naggilah und auf die Ferkina-Stämme der Vorberge des Raschtulswalls

Garnisonen: um 1.000 Söldner der Tulamidischen Reiter, 99 Novadikämpfer in Diensten Malik Beys, 100 Tempelgardisten des Feqz, etwa 50 Tempelgardisten der Rahja, um 50 Sonnenlegionäre und Gardisten des Praios-Tempels, 300 Söldner und Schlagetots anderer Erhabener
Tempel: alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun, diverse Halbgötter (namentlich Kor, Nandus, Aves, Marbo und Levthan), Schreine alttulamidischer Götter (unter anderem die Flussgottheit Gadang, der

vergöttlichte Raschtul'Al'Sheik, Zulhamid und Zulhamin), Weihestätten von Ferkina-Gottheiten, einige kleinere Bethäuser für Rastullah
Besonderheiten: keine Stadtmauern, chaotische Bebauung; schroffer Gegensatz zwischen Elendsquartieren und den mit Brücken verbundenen Turmhäusern der 'Erhabenen'; einzelne Stadtviertel ummauert; *Al'Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Einfluss, Herrschaft; schwarz), *Bann-Akademie* (Antimagie; tendenziell grau, aber nicht gildenzugehörig). Rund um Fasar liegen die Zeltedörfer der Novadis und der Ferkinas aus dem Raschtulswall.

Stimmung in der Stadt: Fasar ist eine Stadt der unablässigen Machtkämpfe, vor denen sich die Unbeteiligten durch Wegschauen und Zynismus schützen. Neben den großen Gefahren ist es auch eine Stadt der großen Gelegenheiten.

Was die Einwohner über Fasar denken: "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex. Sonst hilft dir hier niemand.", "Al'Anfa ist ein Pfuhl von Frevel und Verderbtheit. In Fasar ist es schlimmer.", "Wenn du es in Fasar zu etwas bringst, dann schaffst du es überall."

Fasar (je nach Bewohner *Fásar* oder *Fasár* ausgesprochen; *Fasars*, aus *Fasar*, *Fasarer*) liegt im östlichen Hügel-Vorland zu Füßen des mächtigen Raschtulswalls, der dafür sorgt, dass die Nacht in Fasar sprichwörtlich früh hereinbricht. Der Raschtulswall, der den Horizont zwischen dem Südwesten und dem Norden der Stadt einnimmt, prägt die Mythen und

bis heute auch das tägliche Leben der Fasarer: Wolkenformationen und Schneehöhen künden vom künftigen Wetter, nächtliche Lichter und Rauchsäulen bei Tag von Ferkina-Zügen, ja bisweilen ist gar ein Drache in der klaren Luft über den Gipfeln auszumachen. Prominentester Gipfel am Horizont ist der *Krak Zulhamin*, der sich etwa sechzig Meilen



westnordwestlich der Stadt in gut 6.000 Schritt Höhe erhebt (Fasar selbst liegt in etwa 1.000 Schritt Höhe), und der der örtlichen Legende nach Geburts- oder Rückzugsort der ersten Menschen gewesen sein soll.

Das Klima in Fasar ist recht trocken und im Winter sogar entgegen aller Erwartungen an eine tulamidische Stadt bisweilen frostig; mehrere Tage andauernder Regen ist eher eine Seltenheit. Die Regenzeiten sorgen aber meist für gut gefüllte Zisternen; etliche Tiefbrunnen und unterirdische Wassertunnel ('Qanate') stellen die Versorgung mit dem kostbaren Nass sicher. Der hier durchschnittlich etwa 20 Schritt breite Gadang – der durch einige kraftvolle Quellen und den Zusammenfluss mehrerer Gebirgsbäche etwa zehn Meilen westlich der Stadt zum Fluss wird – kann zu trockenen Zeiten problemlos durchwaten werden und ist dann etwa fünf Schritt breit und bestenfalls einen halben Schritt tief, während er nach den Regenzeiten für einige Tage so stark anschwillt, dass nur die Begrenzungsmauern am Flussufer (die danach stets ausgebessert werden müssen) den Fluss in seinem Bett halten.

Das Umland der Stadt ist durch steile Hügel mit schroff eingeschnittenen Gebirgsbächen charakterisiert. Ausladende, vom Wind gerupfte Zedern klammern sich an die Hügelflanken, während auf den Kuppen langhalmiges Gras dominiert. Der Anbau von Reis wird im Umland von Fasar nur auf wenigen bewässerten Feldern im Gadangtal und in der Nähe einiger dörflicher Bewässerungsanlagen betrieben. Hirse für den Eigenbedarf, Baumwolle und Tabak, Melonen und Paprika sind weitere nennenswerte Feldfrüchte, und aufgeschützten Plantagen im Hochland werden Tee und Wein angebaut.

Aus ganz Mhanadistan bringen Hirten und Händler Waren nach Fasar: Getreide, Arbeits- und Schlachtvieh, Wolle und Käse, Tabak und Zithabar, Pistazien und getrocknete Feigen. In den Werkstätten der Stadt wird der Viehreichtum zu Lederwaren, Pergament, Bogensehnen, Leim, Tusche, Seife, Hornarbeiten und den berühmten blau-goldenen 'Tulamiden-Teppichen'.

Fasar liegt an der wichtigen Karawanenroute vom Ostrand der Khôm (und via Raschtulspass von Almada) nach Aranien, der *Zedernstraße*, und an der Nahtstelle der tulamidischen Zivilisation zu den Ferkina-Stämmen des Hochlands. Die Stadt ist schon seit ihrer Gründung vor mehr als 3.000 Jahren stets ein Handelsplatz ersten Ranges, und wird noch heute geprägt vom Handel mit den Schätzen des Raschtulswalls und den daraus verfertigten Waren – Marmor, Edelsteine, Gebrauchsmetalle, Schwefel, Glas- und Tonwaren, Waffen und Rüstungen.

Besonders die Edelsteinfunde, namentlich Diamanten von außerordentlicher Größe, haben der Stadt zu enormem Reichtum verholfen – oder besser: den *Erhabenen*. Denn für die Edelsteinschürfer, die als Sklaven oder Tagelöhner in den primitiven Minen, Schächten und Löchern in den seit Jahrhunderten ausgehöhlten Hügeln und den tiefen Gruben westlich der Stadt schuften, bleibt außer einer Schüssel Reis am Tag nur die Hoffnung auf den wirklich großen Fund, der ihnen die Freiheit oder kurzfristiges Ansehen bei ihrem Herrn bringt.

Keine Stadtmauer grenzt Fasar vom Umland ab, in dem sich kleinere Nekropolen, geschlossene Sippendörfer, ärmliche Hütten an den Hängen künstlicher Hügel und kaum noch erkennbare Ruinen ehemaliger Festungen und Paläste mit bewässerten, flachen Terrassenfeldern, gelb geblichenen Viehweiden, Olivenhainen und kleinen Zedernwäldchen abwechseln. Schließlich erblickt man die drei südlich des Gadang gelegenen Hügel, auf und zwischen denen sich das heutige

Fasar erhebt. Südlich der eigentlichen Stadt erstreckt sich die Zeltstadt von *Yol-Rastullah*, in der zwischen wenigen Karawansereien und festen Stallungen die Kamelhaar-Zelte und Viehpferche vieler nomadisierender Novadis dominieren. Nördlich des Gadang und über zwei steinerne Brücken erreichbar liegen die Viertel *Bir'Al'Mudrim*, *Bal Tuweidat* und *Al'Uruch*, erstere zwei ärmliche Handwerkerviertel inmitten historischer Ruinen, das letztere die aktuelle Nekropole Fasars. Im Nordwesten und Norden der Stadt haben die Ferkinas der Bân Khalil ihre Zeltlager im 'Viertel' *Djer Khalil*. Ganz der aranisch-mhanadischen Wehrdorf-Bauweise und der turbulenten Stadtgeschichte geschuldet, ist Fasar ein Konglomerat aus vielen verschiedenen großen 'Zellen', deren Begrenzungen der Ortsfremde bisweilen nicht einmal wahrnimmt. ('Der Tulamid' hat halt keine Fenster im Erdgeschoss.') Offene Plätze sucht man dagegen vergebens. Die wenigen vorhandenen sind, wie auch größere Gärten und Parks, hinter hohen Mauern verborgen.

Der *Basar* im Herzen der Stadt und die Viertel *Yol-Fessar* ('Hügel von Fasar'), *Yol-Topas* ('Gelber Hügel', von den dort lebenden Mittelländern garethisiert zu 'Sonnenhang'), *Yol-Ifritim* ('Dämonenhügel'), *Keshal Isiq*, *Mantrabad*, *Sidi Shebahen*, *Ghulabad*, *Keshal Anghra*, *Freistadt*, *Unterfeld* und *Sarjabansarai* sind daher regelrechte 'Städte in der Stadt' (allerdings nicht immer mit festen 'Viertलगrenzen'), während *Shaddai* ('Feigling') den Übergang nach Yol-Rastullah bildet und großteils aus mittlerweile fest errichteten Zelten besteht.

Am Rande der Hügel südlich der Stadt erhebt sich das fast 100 Schritt lange und 30 Schritt hohe Sphingen-Monument mit seinem schon sprichwörtlichen Lächeln auf dem Gesicht. Die anderen spektakulären Baudenkmäler Fasars sind die etwa anderthalb Dutzend Türme der Erhabenen, die sich mit bis zu sechzig Schritt Höhe noch über die bis zu siebenstöckigen Lehmtürme im Stadtzentrum erheben. Hier sind entweder 'Patrizierfamilien', Handwerksbetriebe, Kornspeicher oder Hunderte armer Tagelöhner untergebracht.

Weniger gut sichtbar sind die vielen – man munkelt von bis zu neun – Ruinenschichten, auf denen das heutige Fasar erbaut wurde. Immer wieder haben Kriege und Revolten, Naturkatastrophen und magische Kataklysmen die Stadt großteils dem Erdboden gleichgemacht, und immer wieder haben die Fasarer ihre Stadt an der gleichen Stelle (oder unweit davon) neu erbaut. 'Eingeweihte' munkeln von verschütteten Kellern, geheimen Tunneln, ja einem kompletten Netz von Gängen unter der Stadt, zu denen sich, je nach Redegewandtheit des Erzählers noch die ein oder andere Kristallgrotte, Drachenhöhle, Dschinnenfestung und Magierzufucht gesellen (mit allen entsprechenden Bewohnern, versteht sich).





DIE TÜRME DER ERHABENEN

Diese Turmbauweise resultiert aus den häufigen Plünderungen der Stadt durch Ferkinas oder Novadis und hat sich in den letzten 150 Jahren als Wohnstil der Reichen und Mächtigen durchgesetzt.

Von wenigen Ausnahmen abgesehen, sind die *Aburja* (tul.: Türme, Ez. Burj, sprich Burdsch, Aburdscha) der Erhabenen von Fasar mit bis zu 60 Schritt Höhe (entsprechend etwa 20 Stockwerken) die höchsten Bauwerke des Kontinents und das Wahrzeichen der Stadt am Gadang. Sie sind meist von quadratischem, rechteckigem oder achteckigem Grundriss, haben eine Grundfläche von etwa 150 Rechtschritt und laufen nach oben hin leicht schräg zu. Etliche von ihnen sind mit bunten glasierten (Motiv-)Ziegeln oder gar Platten aus Alabaster oder Marmor verblendet.

Die *Aburja* von Fasar sind untereinander durch Brücken und Hochstraßen verbunden, so dass ein Erhabenerer nie einen Fuß in die Stadt des Pöbels setzen muss. Die Brücken werden von zusätzlichen Brückentürmen und -pfeilern getragen, die meist nur eine schmale Treppe für Wartungszwecke aufweisen oder sogar völlig massiv sind.

Typischerweise bestehen die unteren Geschosse der Türme aus Naturstein, und es ist nicht selten, dass sich die Türme auch noch drei bis fünf Etagen unterirdisch (häufig gefüllt mit den Handelswaren des Erhabenen) erstrecken. Eingänge im Erdgeschoss sind selten; meist gibt es ein bis zwei Dienstboteneingänge in etwa fünf Schritt Höhe, die durch Leitern oder steile Stiegen erreicht werden und bei Gefahr jederzeit eingerissen werden können. Die Erhabenen selbst betreten ihre Türme entweder über die Brücken (und können von einigen Rampen hinab ins Gewühl der Stadt getragen werden) oder durch geheime Gänge in den Kellergeschossen. Alle diese Zugänge sind von den Garden der Erhabenen bestens bewacht.

Die oberen Etagen sind meist aus Ziegeln gemauert und innen mit starken Balken und Tauen verstrebt. Neben den Brückenzugängen finden sich in den höheren Geschossen auch bisweilen Balkone oder sogar spektakuläre Aussichtsplattformen. Von der über den Rand des Gebäudes hinausragenden Dachplattform aus erheben sich meist noch weitere Windfänger, die über ein komplexes System von Schächten und Kühlkammern für die Belüftung des Gebäudes sorgen. Anstelle eines Windfängers ist häufig auch ein kleines Minarett zu finden, dessen oberstes Gemach meist nur einer oder zwei Personen Platz bietet. Die Spitze der Türme bilden die Fahnen mit den Farben des Erhabenen, ein sichtbares Zeichen seiner Macht über die Stadt.

Ein Burj beherbergt typischerweise ein- bis zweihundert Personen, von denen etwa zwei Dutzend in unvorstellbarem tulamidischen Luxus leben, während der Rest als Dienstboten, Küchensklaven und oder Haremswächter knechtet und in kleinen Kammern von vielleicht fünf Rechtschritt Größe haust.

Wenn es auch weit übertrieben ist, dass all diese Türme „von Dschinnen in einer Nacht errichtet wurden“, so hat doch vermutlich jeder Bauherr die Dienste eines Dschinnen in Anspruch genommen, um die Struktur des Gebäudes zu festigen, geheime Kammern und Gänge einzubauen oder statisch eigentlich unmöglichen Zierrat anzubringen. Dass die meisten *Aburja* über magische Verteidigungseinrichtungen und elementare Helfer verfügen, versteht sich ebenfalls von selbst.

In direkter Nähe des Burj finden sich meist auch die Stallungen des Erhabenen (unterirdisch mit dem Turm verbunden) und die Häuser der treuesten Klienten.

verfügen sie aber nur über einen schattigen Innenhof, über den häufig bunte Markisen gespannt sind. Dachziegel im almadanischen Stil findet man nur in den 'mittelländischen' Vierteln, ansonsten herrschen Flachdächer vor, auf denen die Bewohner im Sommer teilweise auch nächtigen. Hühnerställe auf den Dächern sind ebenso häufig wie Ziegenställe in den Innenhöfen oder gar in den Durchgängen zwischen den Gebäuden. Gepflasterte Straßen gibt es in Fasar nur in wenigen Vierteln, aber fast alle Straßen und Gassen sowie die größeren Häuser sind an eine – meist funktionierende – Kanalisation angeschlossen, die sich in Sickergruben östlich der Stadt entleert.

Fasar weist nur wenige Straßen auf, die breit genug sind, zwei Fuhrwerke aneinander vorbei zu lassen, und so sind Sänften für die Wohlhabenden, Lastenträger, Eselskarren und Packmulis die typischen Verkehrsmittel der Stadt.

GESCHICHTE

Fasar ist unzweifelhaft die älteste menschliche Stadt auf aventuri-schem Boden, die erste Gründung der Tulamiden unter Sheik'al'Sheik Rashtul – gleichzeitig aber auch die aventurische Stadt, die am häufigsten erobert, niedergebrannt und wieder aufgebaut wurde, so dass das heutige Fasar nur noch *in etwa* am gleichen Ort steht wie seine Vorgänger und auch nur noch *in etwa* eine ähnliche Struktur aufweist. Dafür kann sich Fasar rühmen, auf den ältesten Schutthügeln Aventuriens zu stehen.

Ihre erste Blüte erlebte die Stadt als Hauptstadt der Magiermogule vom Gadang; die Skorpionkriege und die Eroberung der Stadt durch die Truppen Sulman al'Nassoris setzten dieser Glorie ein Ende, und während des Diamantenen Sultanats war Fasar der Sitz eines Satrapen. (Diese Statthalter wurden im Lauf der Geschichte nacheinander zu Emiren, Sultanen, Markgrafen und Fürsten, müssen ihre Macht heutzutage aber mit den anderen Erhabenen teilen.)

Erst die Schlacht am Gadang, in der Kaiser Murak-Horas die Tulamiden schlug und damit das Ende des Diamantenen Sultanats besiegelte, rückten die Stadt wieder ins Zentrum der Historie. Nach dem Tode Muraks ließ seine rachsüchtige Tochter Hela-Horas die Stadt, in der sie die 'Mörder' ihres Vaters vermutete, berauben und Teile der Einwohnerschaft deportieren.

Eine zweite Phase des Wohlstands war diejenige nach der Wiederbesiedlung in der Zeit der Klugen Kaiser, als Fasar das Herz der Markgrafschaft Mhanadistan wurde und auch viele Siedler aus Garetien und Almada die Stadt bevölkerten. Seit der Unabhängigkeit vom Mittelreich ist Fasar wieder ein politisches Zentrum der Tulamidenlande, wenn auch die 'Außenpolitik' der Stadt dadurch gelähmt ist, dass seit mittlerweile fast 150 Jahren die Macht in den Händen einer Gruppe rivalisierender Potentaten, der 'Erhabenen' liegt, die sich selten einmal auf gemeinsame Diplomatie einigen können.

Trotz dieser Widrigkeiten ist Fasar unabhängig von den großen Mächten Mittelreich, Kalifat und neuerdings Aranen geblieben, und schickt sich an, mittels seiner großen wirtschaftlichen und kulturellen Macht die umliegenden Emirate und die Stämme der Ferkinas enger an sich zu binden.

STIMMUNG IN DER STADT

»Jeder, der schwer bewaffnet ist oder über eine Persönlichkeit verfügt, ist ein Fürst in Fasar, solange er sich nicht in die Interessen eines schwer Bewaffneten oder einer Persönlichkeit einmischte.«

—Vanjescha Stoorrebrandt, Fernhändlerin aus Gareth

Die typischen Gebäude Fasars sind quader- oder würfelförmige Häuser aus Lehmziegeln, die im Stadtzentrum bis zu vier Stockwerke, an der ärmeren Peripherie meist nur ein Stockwerk hoch sind und die zur Straße hin meist nur kleine Fensteröffnungen aufweisen. Wo Platz vorhanden ist, schließt sich an diese Bauten ein ummauerter Garten an. Üblicherweise

Fasar ist ein nicht nur ein Schmelztiegel der Kulturen und der Ort, 'wo alles geht', sondern auch und vor allem ein Moloch, die vielleicht gefährlichste Stadt Aventuriens außerhalb der Schwarzen Lande. An diesem Ort muss man auf jeden Schritt selbst aufpassen, wenn man nicht der Gast und Schützling eines der Erhabenen ist.

Unablässig herrschen Machtkämpfe vor, doch die jeweils Unbeteiligten ignorieren das Leid der Opfer oder spotten darüber, als könnte es sie



nicht genauso treffen. Der durchschnittliche Fasarer schwört auf die alten Götter und das eigene Glück und tut stets so, als könnte ihm nichts gefährlich werden. Wer von einem verirrtten Säbelhieb getroffen wird, war halt so dumm, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein.

Die Grenze zwischen ehrlichen und unehrlichen Einheimischen ist fließend, denn jeder sorgt für seinen eigenen Vorteil, ganz gleich, was die Gesetze sagen. Dabei kann es aber durchaus sein, dass man zum größeren gemeinsamen Vorteil zeitweilig zusammenarbeitet. Auch traditionelle tulamidische Werte wie Familiensinn und Gastfreundschaft sind nicht vergessen, wenn auch häufig mit der phexischen Ansicht verbunden, sich gegenseitig Gefallen zu schenken und zu schulden.

Andererseits ist Fasar ein Basar der Möglichkeiten, und wer entschlossen genug ist, der Stadt die Zähne zu zeigen und sich mit List, Geschick und Dreistigkeit durchzusetzen, kann mit unermesslichen Reichtümern, wertvollen Informationen und mächtigen Verbündeten belohnt werden. Der Ortsunkundige tut gut daran, zu beachten:

- Fasar hat viele Taschendiebe, aber keine zentrale Ordnungsmacht; es ist also Leichtsinns, mit zu gut gefüllten, einzelnen Börsen durch die Stadt zu spazieren oder damit zu protzen. Auch vor betrügerischen Händlern und diebischen Herbergswirten muss gewarnt werden.

- Die Farbkombinationen eines Erhabenen sind nur seinem Hofstaat und seinen Garden vorbehalten. Es gibt viele dieser Kombinationen, und man tut gut daran, sie sich schnell einzuprägen und in der eigenen Kleidung zu vermeiden. Auch wenn die Eitelkeit einen peinigt, ist es besser, sich wie viele Einheimische in einfache Naturfarben zu kleiden.

- Die Brückenstraßen sind tabu, es sei denn man verfügt über eine explizite Einladung eines Erhabenen oder steht in dessen Diensten. Illegale Brückenbenutzer gelten als potentielle Diebe oder Meuchler und werden entsprechend behandelt.

- Fasar ist eine Stadt, in der scheinbar die nackte Gewalt regiert. Besucher können sich hier Dinge herausnehmen, für die sie in Festum oder Havena sofort im Kerker landen würden. Sie werden erst dann auf massiven Widerstand stoßen, wenn sie sich in die Geschäfte eines der Erhabenen einmischen. Wenn man eine himmelschreiende Ungerechtigkeit bemerkt, sollte man dies entweder einem konkurrierenden Erhabenen zu Gehör bringen ... oder sich bei der Rache nicht erwischen lassen.

- Es gibt Hunderte von Bettlern in Fasar. Sie zu ignorieren, ist die ortsübliche Vorgehensweise. Sie für bestimmte Dienste zu kaufen auch. Sie zu beleidigen oder aus dem Weg zu scheuchen, wagen nur die einflussreichsten Erhabenen, und selbst diese zahlen dafür meist eine Entschädigung. Niemand will morgens hundert klagende, eventuell kranke Bettler auf seiner Schwelle sitzen haben – auch kein potentieller Geschäftspartner.

- In Fasar steht das Fälschergewerbe in hohem Ansehen: So mancher Khunchomer Stahl ist billige Ätzware, ein Heiltrank mag sich als Pfefferminztee entpuppen und die meisten Siegelringe sind eher phantasievoll denn ein Zeichen von Einfluss. Andererseits kann man hier durch ein paar Goldmünzen zum mittelreichischen Krieger, brabakischen Geweihten oder Klient der Mada Basari werden.

ORDNUNG IM CHAOS:

MÄCHTE UND MÄCHTEGRUPPEN

»Es ist sehr einfach, zwischen einem Fasarer Straßenräuber und einem Fasarer Stadtgardisten zu unterscheiden: Wenn du sichtbar gut bewaffnet bist, ist er ein Stadtgardist.«

—Jucho von Dallenthin, weitgereister Lebemann, Phex-Diener und bornländischer Ex-Adelsmarschall, neuzeitlich

Fasar hat zwar keinen einzelnen offiziellen Monarchen, aber dennoch finden sich hier weitaus weniger anarchische Zustände, als dies ein den rigiden Feudalismus gewohnter Weidener erwarten würde. Hier herrscht die tulamidische Geldaristokratie in ihrer reinsten und brutalsten Form. Wer Geld hat, ist in der Lage, selbiges in Aburja zu verschließen und durch Söldner zu sichern. Wer keines hat, muss sich den Schutz seiner einfachsten Rechte durch seine Arbeitskraft erkaufen. Es ist nicht völlig

Aus der Geschichte Fasars

ab circa 2100 v.BF: menschliche Besiedlung im oberen Gadang- und Mhanadi-Tal

2049 v.BF: aus astrologischen Konstellationen errechnetes, legendäres Gründungsdatum Fasars, auf den Ruinen einer niedergeworfenen Siedlung der Skrechim

1882 v.BF: angeblich erste Zerstörung Fasars durch einen Rachefeldzug 'fliegender Skrechim'

circa 1750–1600 v.BF: Während der Zeit der Sultanate ist Fasar Sitz des Sultans vom Gadang.

um 1600–1326 v.BF: Herrschaft der Magiermogule vom Gadang: Von Fasar aus (damals etwa 70.000 Bewohner) unterwerfen diese Magokraten das Gebiet zwischen Raschtulswall, Khoram-Gebirge, Barun-Ulah und Gorischer Wüste. Blütezeit, aber auch zweimalige (teilweise) Zerstörung Fasars durch Umstürze und magische Katastrophen. Der Einfluss der Magiermogule reicht bis in die Sultanate Gorien und Nebachot.

1341–1326 v.BF: Skorpionkriege: Der Versuch, das Sultanat Khunchom zu unterwerfen, führt zu einer Reihe magischer Auseinandersetzungen – unter anderem der Verheerung weiter Landstriche durch den 'Großen Schwarm' –, aus der schließlich die Khunchomer unter Sulman al'Nassori siegreich hervorgehen. Die Dynastie der Magiermogule endet; Fasar wird von den Eroberern verwüstet, die Mauern geschleift.

1322–17 v.BF: Während des Diamantenen Sultanats ist Fasar Sitz eines Satrapen der Khunchomer Sultane. In den Anfangsjahren bisweilen Plünderungen durch Ferkina-Horden. Während *Mahwads Krieg* (1010–1002 v.BF) steht Fasar auf Seiten der Aufständischen; während der folgenden Belagerung und Eroberung der Stadt wird die Al'Achami das erste Mal erwähnt (sie kapituliert kampfflos).

17 v.BF: Murak-Horas siegt in der Schlacht am Gadang und erobert Fasar nahezu kampfflos. Als er kurz darauf an einer Schlachtwunde stirbt, lässt seine Tochter Hela-Horas Teile der Stadt niederbrennen, die Tempel plündern und viele Bewohner verschleppen.

nach Bosparans Fall: Fasar ist Hauptstadt der Mark Mhanadistan

um 800 BF: Novadis erreichen die Region Fasar

803 BF: Fasar wird Freie Reichsstadt; die Markgrafschaft Mhanadistan beginnt zu zerfallen.

847 BF: Fasar erklärt sich vom Mittelreich unabhängig, Markgraf Eslam III. wird zu Fürst Eslam al'Chadid ibn Alrik; De-facto-Ende der Mark Mhanadistan.

ab 850 BF: Fasarer Stadtherren beginnen, ihren Einfluss auf die Ferkina-Stämme des Umlands und auf die umgebenden Emirate auszudehnen

898 BF: Erste Erwähnung der 'Erhabenen' als konkurrierende Mächte in Fasar; in der Folgezeit bleibt die Außenpolitik erratisch; einzige Leistung der Erhabenen ist ein Städtebund mit Rashtul, Thalusa und Khunchom.

980–995 BF: Richtungsstreit in der Al'Achami; die durch Magierduell neue Spektabilität Thomeg Atherion verweist ab 995 alle Borbaradianer von der Akademie

1008–1010 BF: Im Khômkrieg bewahrt Fasar seine Unabhängigkeit; viele Bettler unter Führung des 'Propheten' Ben Aram verlassen die Stadt

seit 1026 BF: die aus Lorgolosch vertriebenen Brillantzwergesiedeln sich in der Stadt, vor allem aber im Umland Fasars an und beginnen, ihre neue Zuflucht im Djer Anghravash auszubauen.

unmöglich, 'vom Eseltreiber zum Erhabenen' zu werden, wie die Märchen berichten; vorgekommen aber ist dies in den letzten fünfzig Jahren auch nicht mehr.

Die Stadt ist in eine Reihe von Herrschaftsgebieten eingeteilt, die sich laufend ändern und in der Regel nicht geographisch abgegrenzt sind: Zwar unterstehen hier und da bestimmte Straßenzüge dem einen oder anderen Erhabenen, weit öfter aber sind es Personengruppen, die einer bestimmten Macht Treue schwören mussten.



RELIGION IN FASAR

Nicht nur in kultureller Hinsicht ist Fasar ein Schmelztiegel der Völker; auch in religiöser Hinsicht dürfte es kaum einen Ort in Aventurien geben, an dem so viele Kulte gleichzeitig präsent sind. Die dominierende Stellung nimmt der Zwölfgötterkult ein, allerdings in einer so tulamidisierten Ausprägung, dass mancher Garethher oder Kusliker sofort 'Häresie!' rufen würde. Die beiden Stadtgötter sind ohne Zweifel Phex und Rahja beziehungsweise Feqz und Radscha Uschtammar.

● **Feqz** ist der nächtliche Jäger und Kämpfer, der Echsentoeter, der Herr des Mondes und der Zauberei, nach einigen Märchen und Erzählungen auch derjenige, der Ar'Rashtul die Idee eingab, Zulhamid und Zulhamin zu formen, daneben auch der Patron von Astro- nomie und Rechenkunst, ja sogar von (ausgleichender) Gerechtigkeit und Gesetzgebung, kurz: der Gott der alten Tulamiden. Der Handelsaspekt des Phex wird zu Teilen auch von Aves übernommen (ebenso wie die Glücks-Komponente), ist aber in letzter Zeit, gerade durch den Einfluss der Mada Basari im Vormarsch begriffen.

● **Radscha Uschtammar**, die Rote Schwester, ist die Herrin der Leidenschaft in allen Taten, nicht nur im Rausch und der sexuellen Ekstase, sondern auch im Ausleben der Gefühle, ja sogar im Kampf. Wo Feqz plant, handelt sie, mit dem Ungestüm, der einer Göttin zusteht. Sie ist Schwester und Geliebte des Nachtherrn (und Kors und Baalat Khelevatans und Atvaryas und vieler anderer Götter und Göttinnen), Mutter der Morgenröte (der 'Ersten Sonne') und von Tausend Götterkindern und die Lachende Trinkerin des Bluts der Fakire, die durch ihre Schmerzen den Göttern nahe kommen.

● **Rondra** wird eher als Göttin des beseelten einzelnen Kämpfers (und der wenigen kämpfenden Frauen) gesehen denn als Herrin der Schlachten. Diese Rolle teilen sich Feqz und **Kor**, wobei letzterer für die Selbstaufgabe und den Gewinn von seelischer Größe durch den Kampf steht. Fasar ist die Stadt des 'Guten Kampfes', repräsentiert durch den Richter der Neun Streiche (während Khunchom als Stadt des 'Guten Goldes' gilt). Himmlischer Kriegsherr der Reiterhorden (der Ferkinas und der Tulamidischen Reiter) ist **Raschtula**, der bisweilen auch mit Ras'ar'Ragh gleichgesetzt wird. In ihrer Rolle als Sturmgöttin wird Rondra bisweilen Ra'Andra oder Rahandra genannt, ein eigentlich männlicher Name des personifizierten Gewittersturms.

● **Peraïne/Paranja** ist bei den Bauern des Umlands beliebt, in der Stadt selbst jedoch in erster Linie als Göttin der Heilkunst beliebt, eine Rolle, die sie sich hier mit **Tsa** (der älteren Göttin des Ackerbaus) und **Saturia/Atvarya** teilt. Tsa wiederum teilt sich den Aspekt der (stetigen) Wandlung mit **Hesinde**, die auch beide Schutzherrinnen der Alchimie sind, wobei Tsa eher die heilenden, Hesinde eher die giftigen Aspekte zugewiesen werden.

● Die 'garethischen' Götter **Praios** und **Travia** genießen fast nur unter den zugezogenen Mittelreichern Verehrung; **Ingerimm** wird in erster Linie als Schmiede- und elementarer Feuergott gesehen und mit der Schöpfung der Welt auf dem Amboss und ihrem Ende im Feuer in Verbindung gebracht.

● Die Verehrung **Borons** – gleich welchen Ritus' – ist eher neuzeitlich, die eigentliche Herrin über den Tod ist **Umm Ghulshach**, die Geiermutter,

Marbo, die als kleines Mädchen die Toten von Unfällen begleitet, als junge Frau die toten Kämpfer vom Schlachtfeld oder aus selbst eingegangenen Risiken abholt, und als Greisin, die die Alten unerbittlich an die verrinnende Zeit gemahnt. Während sie selbst Geier, Stundenglas und Schnitter als Zeichen hat, führt ihr Sohn Boron die Waage. Im Gegensatz zur mittelreichischen Vorstellung ist sie mitnichten 'die Gnadenreiche', sondern eine gerechte, aber unerbittliche Himmelsheerin. **Golgari** hat wenig Bedeutung (es sei denn als Geier und Reittier Marbos), **Bishdaniel** dagegen wird als Bote der Träume sehr verehrt, auch wenn er bisweilen als Herold anderer Götter auftritt.

● **Firun** ist (außerhalb von Theologenkreisen) gänzlich unbekannt. Seine Rolle als geschickter und unbarmherziger Jäger hat Feqz, während die Kräfte der unberührten Natur und der Kampf gegen die Elemente vom schwarzen Bullen **Ras'ar'Ragh** oder der/m zweigeschlechtlichen Jäger/in **Atvarya** repräsentiert werden. Ein ähnliches Schicksal wie Firun teilt **Efferd**, dessen Regen- und Fluss-Aspekte vollständig von der alten Stadtgottheit **Gadanga**, einer Tochter Ar'Rashtuls abgedeckt werden. Gadanga besitzt keine Tempel (und nur wenige Priester), stattdessen werden ihr von Uferpromenaden und Treppen aus Blumenkränze und Boote mit Naschwerk geopfert, und ein möglichst langes Bad in den kalten Fluten ist eine übliche Buß- und Reinigungszeremonie. Typische Opfergaben für alle Götter sind Blumenkränze, gewürzter Reis und Räucherwerk. Bei wirklich wichtigen Bitten an die Erhabensten werden auch Ziegen und Schafe oder deren Blut geopfert, dies jedoch nur von der Priesterschaft unter Beachtung aller nötigen Riten. Es ist üblich, wenn auch nicht festgelegt, dass männliche Gottheiten männliche Diener haben, weibliche Gottheiten dagegen Frauen als Geweihte. Überhaupt ist der Anteil der Geweihten in den Tempeln verhältnismäßig gering. Geweihte Diener der Götter versuchen, den Erhabensten durch Taten zu gefallen und sind daher häufig als Reisende oder Eremiten

unterwegs oder ziehen sich in klösterliche Gemeinschaften zurück. Viele Verrichtungen im Tempel werden von Akoluthen oder Laiendienern wahrgenommen.

Die Darstellungen der Götter unterscheiden sich häufig von den bekannten mittelländischen. Älteste Darstellungen zeigen die Götter häufig mit dem Unterleib ihres heiligen Tiers und sehr häufig auch geflügelt. In der Zeit des Diamantenen Sultanats waren dagegen tierköpfige Darstellungen und jeweils ein Szepter mit Flügeln und dem Symbol der Gottheit üblich. Das Szepter weist sie auch noch heute aus, nur sind sie meist ebennmäßige Menschen mit wallender Haar- (und Bart-) tracht, die auf ihren Tieren reiten oder in einem von ihnen gezogenen Streitwagen stehen.

Ebenfalls typisch für Fasar sind die kleinen Wegrandschreine und -Kapellen für lokale Heilige wie Zulhamid und Zulhamin (häufig Hand in Hand, bisweilen auch kopulierend), Bastrabun ibn Rashtul (meist als echsenzermalmender Kriegsherr dargestellt), das menschlich-zwergische Diebespaar Assaf und Calaman beim Bestehlen des Drachen, den Wasserbaumeister Jikhbar al'Alam (häufig als Sendbote Gadangs)





oder den finsternen Shâran Bel'Ifrîitim, den man seinen Feinden an den Hals wünscht. Diese Schreine sind meist doppelt mannshoch und in Nischen von Gebäuden eingebaut, so dass vor dem meist im Relief dargestellten Heiligen genügend Platz für eine Opfergabe und bestenfalls ein halbes Dutzend Betende bleibt.

- **Rastullah** und seine Anhänger bilden eine starke Minderheit in Fasar. Die hier ansässige Rechtsschule versucht mit eher wenig Erfolg, die tulamidischen Mythen mit den 99 Gesetzen in Einklang zu bringen.

- Neben den genannten 'großen' Religionen gibt es in Fasar noch eine Unzahl kleinerer und kleinster Sekten und Glaubensgemeinschaften, seien es die *Anhänger des A'Dawatu* bei einigen Ferkinas, der *Kult des Verstümmelten Gottes* unter den Bettlern, die die Schönheit verehren, den Besucher des kleinen *Khalla-Tempels*, die jüngst zerschlagene *Gemeinschaft des Diamantensultans*, die Insektenverehrer des *Maha'-Kusha-Kults* oder die *Jünger des Anandusha*, denen man nachsagt, sie stünden in Wirklichkeit hinter der hiesigen Nandus-Kirche.

- Fasar ist auch eine Stadt der Propheten und Weissager. Neben den

tulamidischen Sterndeutern und Kennern der Kababyloth und den erzzwergischen Numerologen, die ihr geachtetes Handwerk auch den Mächtigen der Stadt offerieren, gibt es eine Unzahl von Straßenpredigern, die von Meeren unter der Wüste, den Geheimnissen des Güldenlands, der Wiederkehr des Drachen oder dem Erwachen Raschtuls predigen. Die meisten von ihnen sind Wirkköpfe oder werden als Haimamudim geachtet, aber immer wieder einmal gibt es echte Seher unter ihnen.

Immerhin hat auch Thamos Nostriacus eine Zeit hier verbracht, und auch Schüler Niobaras haben sich hier niedergelassen. Berühmter – und beliebter – sind diejenigen, die den Beistand alter und neuer Götter für ihre Anhänger oder bestimmte Erhabene predigen oder die gar Zeichen eines baldigen Umsturzes der Verhältnisse aus ihren Visionen erkannt haben wollen.

Solche Nandus-Freunde, Prediger und Propheten haben häufig nur eine kurze Verweildauer in Fasar, weil sie meist einer der Mächtigsten auf die Füße treten. Wetten auf ihr Ableben sind daher keine Seltenheit.

Viele Fasarer, selbst Händler und Handwerker, sind quasi Schuldklaven eines Erhabenen und diesem zu unentgeltlicher Arbeit verpflichtet, wenn auch die Zahl der 'echten' Haus-, Leib-, Schreib- oder Lustsklaven eher gering ist. Die freien Untertanen haben zumindest genügend Einkünfte, um die Schutzgelder für ihre Fraktion (oder einfach den momentanen Herrscher ihres Viertels) zu zahlen. Abgesehen davon, dass Ungehorsam besonders schnell und abschreckend bestraft wird, unterscheidet sich das nicht einmal so sehr von der obrigkeitlichen Besteuerung in 'zivilisierten' Gebieten.

Die Eintreiber und Gardisten der Erhabenen (und in besonderem Maße ihre 'Offiziere') üben die Macht aus, die anderswo Schulzen und Bütteln zusteht. Sie haben die Korruption zu einer regelrechten Kunst entwickelt, die es ihnen ermöglicht, ohne tatkräftige Arbeit ein hinreichend sorgenfreies Leben zu führen. Kaum ein Untertan wagt es, einem Gardisten einen ehrerbietigen Gruß, Anerkennung, kostenlose Speise und Trank und gelegentliche Geschenke für den guten Willen zu verweigern. Hinreichend deswegen, weil sie peinlich genau darauf achten müssen, den Bogen nicht zu überspannen oder gar ihren Erhabenen zu betrügen, denn dann wird an ihnen meist ein besonders abschreckendes Exempel statuiert. Das Recht, die Schutzgelder einzutreiben, ist mit dem Recht und der Pflicht des Eintreibers verbunden, die Farben seines Erhabenen tragen, worüber nicht nur er selbst, sondern auch die Wesire der Erhabenen und deren Spitzel (die natürlich keine Farben tragen) peinlich genau wachen.

Die Wesire wiederum achten untereinander darauf, dass keiner von ihnen allzu deutlich die alleinige Gunst des Erhabenen innehat – und dieser erhält das Machtgleichgewicht seiner Wesire mit gezielten Geschenken oder der Zuteilung bestimmter Bereiche seiner Macht, zumindest, wenn er klug ist, denn einem Wesir zu viel Einfluss zuzugestehen, ist quasi eine Abdankungserklärung mit Bitte um Ermordung.

Die meisten Mächtigsten in Fasar stehen und fallen mit der Person des Oberhauptes der Fraktion, weswegen es durchaus zutreffend ist, von den 'Erhabenen' als Personen zu sprechen, auch wenn sich dahinter jeweils komplexe Machtgeflechte verbergen. Die Erhabenen haben alle Rechte, die anderswo einem Fürsten zustünden, vor allem aber all den Luxus und all die Annehmlichkeiten, die einem tulamidischen Potentaten gebühren. Der Erhabene selbst ist meist noch von einem 'Hofstaat' von Beratern, Künstlern, Kurtisanen, Sterndeutern und Magiern umgeben, die von ihm reich beschenkt werden, anstatt Abgaben zu zahlen, die aber keinerlei Kommandogewalt haben. Sie sind nur dem Erhabenen selbst verpflichtet und können von einem Tag auf den anderen verstoßen werden.

Eine mehr oder minder korrekte Liste der Erhabenen hersagen kann

jeder, der ein paar Tage in Fasar verbracht und Augen und Ohren offen gehalten hat. Doch der präzise Überblick, welcher Wesir gerade wie viel Einfluss hat und wie groß seine Loyalität ist, das ist das Wissen der Eingeweihten, das manchmal über Leben und Tod entscheidet.

Die wichtigsten der Erhabenen sind:

Khajid Ben Farsid

Titel: Fürst und Satrap von Fasar

Hausmacht: Hinter Fürst Khajid, dessen Linie (die auch die Markgrafen Fasars stellte) wie auch dessen Anspruch sich vom ersten Satrapen Fasars unter der Herrschaft des Diamantenen Sultanats herleitet, stehen viele der tulamidisch-stämmigen Einwohner Fasars, vor allem solche, die es 'zu etwas gebracht haben'. Finanziell beruht seine Stärke auf allerlei Steuern, Abgaben und Gebühren, die seine 'offiziellen' Büttel bei den kleinen Händlern und Handwerkern eintreiben, vor allem aber auf dem Bergbau im Fasarer Umland und dem Raschtulswall, wo er etliche Edelsteinminen, aber auch Schürfrechte für Eisen, Marmor und Alabaster besitzt. Am stärksten ist der Fürst natürlich in 'seinem' ureigensten Viertel, dem ummauerten Palasthügel Yol-Fessar, aber auch im Suq, den tulamidischen Stadtvierteln und bei vielen Bauern des Umlands sind seine Gardisten und Steuereintreiber anerkannt.

Kontakte und Allianzen: Die Herrscher von Rashdul und Khunchom erkennen ihn als den rechtmäßigen Gebieter der Stadt an. Seine Beziehungen zu Aranien sind eher geschäftsmäßig, und sein Verhältnis zum Kalifen darf als gespannt gelten. Auf städtischer Ebene am ehesten mit Thomeg Atherion (siehe unten) oder Habled ben Cherek alliiert und etlichen alttulamidischen Kulturen zugetan, starke Rivalität zu Malik Bey. *Truppenstärke:* etwa 100 Gardisten, dazu einige Magier, Meuchler und Spione. Komplizierte Verträge mit den herausragenden Söldnern der Tulamidischen Reiter, die wenn auch nicht deren unbedingte Loyalität, so doch ihre Neutralität gegenüber dem Satrapen sichern.

Erkennungszeichen: grüne Mäntel und Spitzhelme mit grünem Pferdeschwanz (traditionelle Farbe des Satrapen-/Markgrafenhauses)

Regierungsweise: Fürst Khajid regiert als klassischer tulamidischer Despot und neigt dazu, wie ein störrischer Dschinn auf buchstabengetreuer Auslegung von Verträgen zu beharren – wenn sie ihm nützen. Er ist selbst für einen tulamidischen Herrscher auffallend prunksüchtig und allerlei Sinnenfreuden zugetan, teilt seine Genüsse aber auch gerne mit Gleichrangigen oder Geschäftspartnern. Hinter einer lange gepflegten Maske der Höflichkeit und (Über-)Zivilisiertheit verbirgt sich ein wacher, skrupelloser Verstand, und der Fürst schreckt auch vor Zurschaustellung von 'bedauerlicher' Brutalität nicht zurück.



Man sagt ihm nach, er habe seinen Vater vergiftet und beerbt, als dieser durch seine Exzesse die Nachfolge Khajids gefährdete. Mehr zu Khajid ben Farsid finden Sie auf Seite 151.

MALIK BEY İBN HACİR BEY

Titel: Sultan vom Gadang (das heißt: Stammesultan der Novadis im nördlichen Mhanadistan), Ordner der Geschehe der Rechtgläubigen Mhanadistans

Hausmacht: Die weitaus meisten Novadis (sprich: rastullahgläubigen Bewohner) der Stadt, auch wenn Malik Bey nach dem Tod des ehrenwerten Mawdlis Sahud die blutigen Richtungsstreitigkeiten innerhalb der Rechtgläubigen mit harter Hand beilegen musste. Sie werden geeint durch eine starke Abneigung gegen die Ungläubigen, also jeden anderen Fasarer, auch wenn sie manche mehr ablehnen als andere.

Malik Beys Einfluss ist natürlich in der Zeltstadt Yol-Rastullah und im Viertel Shaddai am größten, aber auch etliche der Händler des Suq und der Armen aus Keshal Isiq folgen seinem Befehl.

Kontakte und Allianzen: passable Verbindungen zu den Sultanen und Emiren Mhanadistans, Amhallassihs und Mherweds, eher lockere Verbindungen zum Kalifen nach Unau und zu den anderen Stadtstaaten Tulamidistans. Offene Feindschaft mit den Herrschern Araniens und Almadass, Verachtung für Hasrabal ben Yakuban. In der Stadt meist auf sich allein gestellt, bisweilen mit den Ferkinas oder Habled ben Cherek kurzfristig alliiert.

Truppenstärke: 99 Gardisten (Stammeskrieger) unter ihren Hairans, angeblich auch eine Handvoll Derwische

Erkennungszeichen: rotes Kopftuch oder roter Fez oder roter Turban um den Helm geschlungen, dazu rote Schärpe. Das Wappen zeigt einen gespaltenen goldenen Drachenschädel auf Rot – eine leichte Abwandlung des Wappens des Kalifats.

Regierungsweise: Malik Bey gibt sich als zutiefst religiöser Mensch (was auch durch seine Berater aus den Reihen der Mawdliyat zu erkennen ist) und hält an der Idee des expansionistischen Rastullah-Glaubens fest. Er ist auch Mäzen novadischer Kultur und religiöser Bildung, und zumindest die meisten Novadis der Stadt kann er damit beeindrucken. Mit seinen mittlerweile 60 Jahren ist er ein Veteran des Khôm-Kriegs, in dem er von einem machtgierigen Lokalfürsten zu einem loyalen und gläubigen Diener des Kalifen geworden ist. Sein Sohn und Erbe Murad weilte derzeit als Gast und Ratgeber am Kalifenhof zu Unau.

Vielfach wird behauptet, Malik Bey sei auf seine alten Tage zu einer gefügigen Spielfigur der Mawdliyat geworden. Noch herrscht Ruhe in Fasar, aber wenn er stirbt und sein Sohn Murad zurückkehrt, dann wird es hier wieder einen heftigen Glaubenskrieg geben.

MAPACH TER GOOM

Titel: Bürgermeister der Freien Stadt Fasar

Hausmacht: Ter Goom, dessen Vater einst nach Fasar einwanderte, gilt als Finanzgenie und hat als erster damit begonnen, ein 'modernes' Bankwesen zu etablieren. Viele Handwerker und Kleinhändler sind bei ihm stark verschuldet, und die hohen Zinsen stundet er nur gegen ergebenen Gehorsam. Heute gehört fast die Hälfte der mittelländischen Bewohner Fasars zu seiner Klientel, während er sich immer noch schwer tut, Geschäfte mit Tulamiden und Novadis zu machen. Am stärksten repräsentiert ist Ter Goom in Freistadt und Unterfeld; aber auch einige Bewohner Sonnenhangs zählen zu seinen Untertanen.

Kontakte und Allianzen: Ter Goom hat gute Handelsbeziehungen nach Araniens, Khunchom, ins Kalifat und nach Almada, ist aber auf dem politischen Parkett weniger versiert. Innerhalb der Stadt verbindet ihn eine scharfe Rivalität mit Habled ben Cherek und Kazim ar'Ranij, während er mit den Garethern und vielen Zwergen gute Beziehungen pflegt, bisweilen aber sogar Malik Bey finanziell unter die Arme greift.

Truppenstärke: etwa 50 Stadtwachen, dazu ein Dutzend Leibwächter

Erkennungszeichen: rot/weiß/grün lackierte Harnische, dazu Hellebarden; zusätzlich verwendet er das alte Wappen der Freien Stadt Fasar (grüner Hügel mit darauf sitzendem roten Fuchs auf silbernem Grund)

Regierungsweise: peinlich akkurat auch in privaten Dingen, er verabscheut Schätzungen, Rundungsverluste und Unzuverlässigkeit. Offiziell ein Gegner der Korruption, regiert der früh ergraute, rotwangige Brillenträger seine Klientel wie eine mittelländische Stadt: Seine Untertanen sind die Bürger, seine Gardisten in der Stadtwache, seine Ratgeber heißen Stadträte, und er selbst lässt sich seitdem alle paar Jahre zum Bürgermeister 'wählen'. Auch wenn er in Fasar geboren ist, bleibt Ter Goom eine Festumter Krämerseele und lebt privat das recht bescheidene Leben eines bornischen Handelsherrn. Er gilt als ausgesprochen langweilig.

HABLED AL'FESSIR BEN CHEREK

Titel: Mondsilber-Wesir der Mada Basari zu Fasar

Hausmacht: Der gerissene Kaufmann aus Gorien handelte schon immer mit allem, was für Geld zu haben ist, und seine Neigung zu sämtlichen dem Phex gefälligen Formen des Erwerbs sind legendär. Man unterstellt ihm gerne, die Karawanen der Konkurrenz zu erleichtern und mit Dieben und gar Meuchlern im Bunde zu stehen. Durch seine 'Unterwerfung' unter die Macht der Mada Basari – im Endeffekt hat er sich 'eingekauft' – ist sein Einfluss in den letzten Jahren noch gewachsen. Er kann eine nennenswerte Minderheit der tulamidischen Fasarer und der hier residenten Aranier und Gorier zu seiner Klientel zählen. Habled ben Chereks Machtbasis ist eindeutig Sarjabansarai, aber auch die Handwerkerviertel Bir'Al'Mudrim und Bal Tuweidat und einige Karawanenserien des Umlands.

Kontakte und Allianzen: Durch die Mada Basari hat Habled ben Cherek Kontakte in ganz Südost-Aventurien und speziell nach Araniens (er gilt seinen Feinden sogar als 'aranischer Spion'). Er pflegt sogar gute Beziehungen zu Hasrabal ben Yakuban. In Fasar selbst versucht er, niemandes Feind zu sein, auch wenn sich dies bei den Garethern und den Novadis etwas schwer gestaltet. Die Brillantzwerg und die Phex-Kirche sind momentan seine treuesten Alliierten.

Truppenstärke: 50 Basarwachen, etwa 50 phexgläubige Söldner beziehungsweise Karawanenführer, gerüchteweise auch einige Sternschatten

Erkennungszeichen: türkisblaue Kaftane und weiße Turbane mit einer Schmuckbroche aus Türkis und Silber

Regierungsweise: Vorteile und Vorschüsse werden gegen spätere Gefallen gewährt, bis sich der 'Begünstigte' im Netz aus Verpflichtungen verfangen hat. Habled ben Cherek handelt eher bedächtig und geduldig. Er besitzt ein ausgedehntes Informationsnetz und gibt dieses Wissen auch für angemessene Geschenke oder Gefälligkeiten weiter. Der Mittvierziger ist ein gläubiger Anhänger der Sternendeutung und des Phex in allen Erscheinungsformen.

Der Mondsilber-Wesir hat – seinem Namen entsprechend – ein vornehm-blasses Mondgesicht und die passende 200-Stein-Figur, einen kahl rasierten Kopf und ein geziertes Bärtchen. Er liebt Schmuck und Luxus und lebt mit seinem Hofstaat von bestimmt 50 Diensthofen, Leibwachen und Zaubern in einem Komplex von befestigten Wohntürmen, die die Karawanenserie der Mada Basari überragen.

RESHALIA AI DJER KHALIL /

DIE KIRCHE DER RADSCHA USCHTAMMAR

Titel: Shanja Rashanja (etwa 'Gebietlerin der Rahja-Gläubigen')

Hausmacht: Die Verehrung der Göttin Rahja (als Rascha) hat bei den Ferkinas eine lange Tradition, und der Fasarer Rascha-Tempel war schon altherwürdig, als die Güldenländer ihre Form der 'Raia'-Verehrung nach Aventurien brachten. Heute ist die Göttin Rahja bei den meisten Fasarern sehr beliebt. Doch die eigentliche Hausmacht bilden noch immer die fast 1.000 Ferkinas vom Stamm der Bân Khalil ('Kinder des Rausches'), die die Shanja als ihre von Rascha erwählte Hohepriesterin betrachten. Dazu kommt die Oberherrschaft über die meisten der Kurtisanen und Gesellschafter, Dirnen und Lustknaben Fasars. Die Macht der Rahja-Kirche erstreckt sich auch auf das Umland, denn auch viele Weinbauern und Teepflücker, Brauer und Brenner gehören zur Klientel der Shanja.

Kontakte und Allianzen: Reshalia ist die einflussreichste Rahjani östlich des Raschtulswalls, und auch mit den Oberhäuptern der anderen 'tula-



midischen' Kulte (namentlich Feqz und Rondra) pflegt sie gute Beziehungen, während sie bei vielen weltlichen Herrschern Tulamidistans fast schon als gefährliche Verrückte gilt. In der Stadt hat sie beste persönliche Beziehungen zu Thomeg Atherion (siehe unten), während sie sowohl den 'Garethern' als auch den Novadis eher feindlich gegenüber steht.

Truppenstärke: etwa drei Dutzend erfahrene Bân Khalil-Söldner, dazu zehn Säbeltänzer und die gleiche Anzahl Tempelwachen, viele Angehörige des Lustgewerbes als Zuträger.

Erkennungszeichen: Die Tempelgeweihten und -diener tragen rahjahische Tracht, die Gardisten enge Wildlederhosen, einen blutroten Schleier, einen rot gefärbten Lederharnisch und rituelle Henna-Zeichnungen im maskenhaft geschminkten Gesicht.

Regierungsweise: Die Shanja Rashanja ist zugleich eine Kirchenfürstin und die Anführerin eines Stammes halbwilder Reiternomaden – und sie sorgt dafür, dass die zahmen Bürger Fasars beides nie vergessen. Ganz gleich, ob sie ihre Ferkinas wilde Reiterspiele feiern oder Fakire ihre übernatürliche Körperbeherrschung demonstrieren lässt oder ob sie zu einer Zeremonie einlädt, bei der der heilige Wein durch vergorene Stutenmilch ersetzt wurde – Reshalia liebt es, immer wieder die guten Sitten des Belhankaner Rahja-Kultes zu verletzen, dem sie eine weit rauschhaftere Lesart gegenüberstellt, was wiederum die Gerüchte nicht verstummen lässt, sie wolle die Kirche dem Belkelel-Kult ausliefern. Mehr zu Reshalia finden Sie auf Seite 151.

THOMEG ATHERION /

DIE AL-ACHAMI-AKADEMIE

Titel: Gebieter der Al'Achami, im Volksmund auch Magiermogul

Hausmacht: Der unumstrittene Beherrscher der Beherrscher, und die ganze Akademie ist ihm ergeben. Damit besitzt er auch die Kontrolle über deren Netz von Sklaven und 'Untertanen', die der Schule zum Teil seit Generationen Arbeits- und Tributeleistungen schulden, sowie etliche 'Kunden', von denen er bei Bedarf Freundschaftsdienste fordern kann. Die Al'Achami kontrolliert Teile der westlichen Stadtviertel Fasars, hat aber über ihre Zauberei Einfluss in der gesamten Stadt.

Kontakte und Allianzen: Thomeg Atherion hat großen Einfluss in der Bruderschaft der Wissenden und Verbindungen zu verschiedenen Magiern, auch zu den grauen Akademien in Rashdul und Khunchom. Seine treueste Verbündete in der Stadt ist die Shanja Rashanja. Sowohl Atherion als auch die Akademie selbst haben passable Beziehungen zu allen Mächten außer den Garethern und den Novadis.

Truppenstärke: neben den etwa 20 Zaubern (plus einigen fortgeschrittenen Scholaren) der Akademie noch etwa zwei Dutzend erfahrene Schulwachen und die gleiche Anzahl Schläger.

Erkennungszeichen: schwarze Robe oder schwarzer Burnus, bei den Gardisten mit einer weißen Hand mit dem Akademiesiegel darauf

Regierungsweise: Atherion vergrößert die ohnehin schon achtbare Macht der Akademie noch durch seine Undurchschaubarkeit und Unvorhersagbarkeit – was bei anderen vielleicht ein Nachteil wäre, ist bei ihm Furcht einflößend, denn er hat auf anscheinend gleiche Situationen schon mit mörderischer Gewalt, subtiler Magie oder einem humorvollen Achselzucken reagiert. Er gibt seinen Leidenschaften und Instinkten stets nach. Dadurch hält er Gegner wie Untergebene stets im Ungewissen und damit in der Defensive.

Mehr zu Thomeg Atherion finden Sie auf Seite 151.

WEITERE ERHABENE UND 'ERHABENE MÄCHTE'

● **Die Feqz- und Phex-Kirche** Fasars ist natürlich ebenfalls eine Erhabene Macht, auch wenn sie eigentlich nicht offen und durch Erpresserbanden auftritt. Die zu öffentlichen Anlässen außerhalb der Tempel stets verschleierte Geweihten des wichtigsten Stadtgottes gehen an vielen Orten ein und aus, ohne dass jemand wagen würde, sie daran zu hindern. Zu groß ist der Respekt vor einer Organisation, die das Ohr des Fürsten, des Mondsilber-Wesirs und mehrerer erhabener Kaufleute hat,

und die vor allem jederzeit Unglück und schlechte Geschäfte herabbeschwören kann. Die Kirche stellt sich nicht in Konkurrenz zu den anderen Erhabenen, sondern versucht, von jedem einen Gewinn abzukassieren. Die Methoden der Phex-Kirche beruhen hier weniger auf der Macht des Handels (und Boykotten), als auf ihren erstaunlichen nächtlichen Fähigkeiten zur Güter- und Informationsumverteilung. Dabei stehen ihnen die *Beni Fessiri* unter ihrem Diebesfürst Dscherman als Diebesgilde und Laienorden zur Seite.

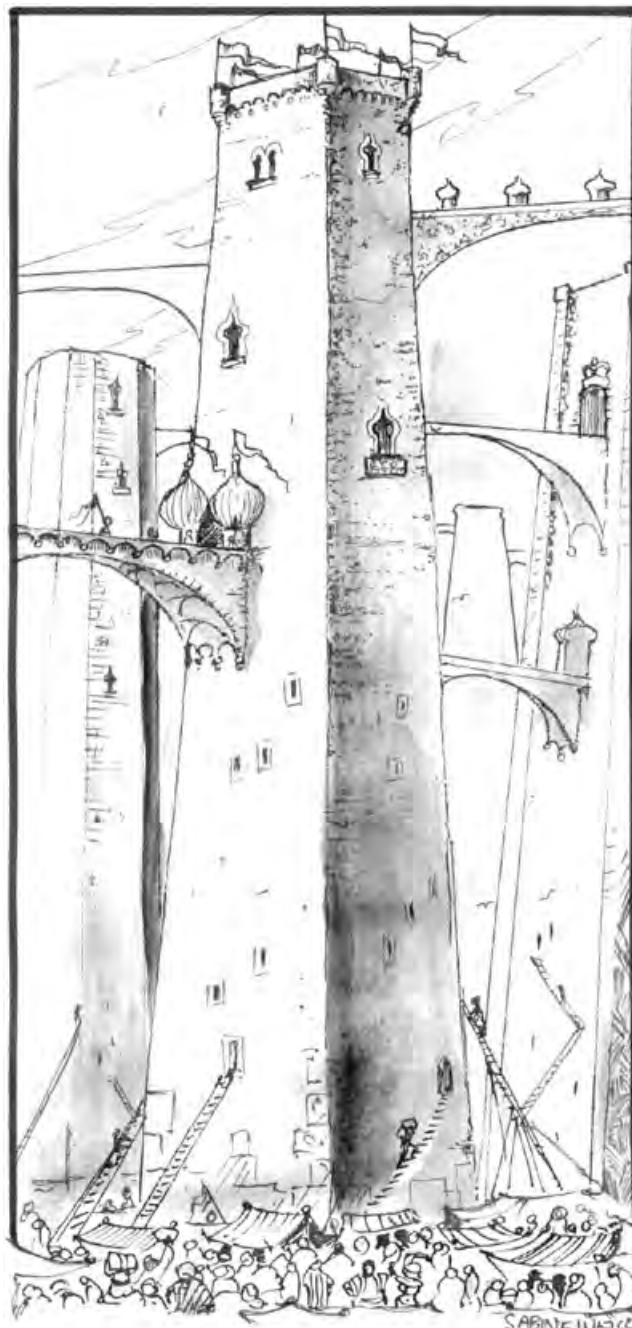
Zwar ist Mharbal al'Tosra immer noch das nominelle Oberhaupt der Kirche, und wenn er befiehlt, folgen auch alle Graubekütteten, aber er hat sich zugunsten seiner höheren Weißen aus dem 'Tagesgeschäft' zurückgezogen. Die weltliche Macht liegt in den Händen der 'Drei Schleier', der Stellvertreter der 'Stimme des Mondes'.

Einfluss: immens. **Finanzkraft:** sehr groß.

Stärke: etwa 60 Geweihte und Akoluthen, dazu viele Zuträger und Spitzel. **Erkennungszeichen:** graue Roben/Burnusse, graue Gesichtsschleier.

Mehr zur Person Mharbal al'Tosras finden Sie auf Seite 151.

● **Die Kor-Kirche:** Kampf – gegen verfeindete Stämme oder die Unbilden der Natur – und die Demonstration von Stärke gehören von jeher zur mhanadischen Lebensart, und so nimmt es nicht Wunder, dass der Kult des Schwarzen Panthers in Fasar großes Ansehen und eine nicht unerhebliche Gefolgschaft besitzt. Den stärksten Einfluss hat die Kor-Kirche bei den Tulamidischen Reitern, den Bân Malya (die für Opferriten und Kampfspiele schwarze Stiere züchten und auch für





Der Richter der Neun Streiche

So wie der Hüter des Kodex die Wege des Guten Goldes bestimmt und die höchste Autorität in weltlichen Angelegenheiten der Kor-Kirche ist, so ist der Richter der Neun Streiche die höchste Instanz in Fragen des Guten Kampfes, der Annäherung an die Prinzipien Kors durch eigenes und fremdes Blut. Nominell ist er Patriarch und Heermeister der Gemeinschaft der Brüder des Blutes, aber üblicherweise erstreckt sich seine Autorität vor allem auf blutige Orakel, die Veranstaltung von Opferspielen und besonderen Arenakämpfe (in denen er auch selbst antritt – der Richter gilt auch als bester Kämpfer der Kirche).

Der Richter der Neun Streiche trägt in der Öffentlichkeit stets eine archaische, blutrote Plattenrüstung und eine schwarzmetallene Gesichtsmaske, und üblicherweise erfahren die Anhänger der Kirche den Namen des Richters (und sein Geschlecht, denn es gibt bisweilen auch Richterinnen) erst nach seinem Tode in einem Guten Kampf. Es ist nicht unüblich, dass die dann anwesenden Geweihten vom Blut des verstorbenen Richters trinken, um symbolisch an dessen Nähe zu Kor teilzuhaben.

ihre Reittiere Abnehmer in der Kirche finden) und denjenigen unabhängigen Söldnern, die im Kampf ihre Erfüllung finden (und nicht nur nach 'Gutem Gold' streben). Jenseits geistlicher Belange ist der Kult auch als kommerzieller Söldnervermittler tätig, erhält ihren Zehnt aus den meisten Waffenverkäufen und ist über Nareb ibn Salman auch am profitablen Fleisch- und Ledergeschäft beteiligt.

Einfluss: ansehnlich. *Finanzkraft:* ansehnlich. *Stärke:* etwa 20 Geweihte, die gleiche Anzahl Akoluthen plus mehrere Dutzend jederzeit verfügbare ergebene Söldner. *Erkennungszeichen:* die schwarz-rot geschachtelte Tracht der Kirche; schwarze Rüstungen und rote Mäntel.

● **Die Praios-Kirche und die 'Garether':** Seit dem Tod des Wahrers der Ordnung, Tulamidien und selbsternannten 'Markverwesers der Reichsmark Fasar', Lazlo Fitz Stratzburg*, haben die Praios-Kirche und die mit ihr verbundenen Mittelreich-treuen Bewohner in Fasar deutlich an Einfluss verloren. Zwar existiert immer noch die lose Allianz der mittelländisch geprägten Kulte des Praios, der Travia, des Ingerimm und des Puniner Ritus der Boron-Kirche, in der die Praioten weiterhin die Führungsrolle einnehmen, aber ihre Macht erstreckt sich fast nur noch auf das Stadtviertel Sonnenhang und wenige mittelländische Händler und Handwerker, meist jüngst Zugezogene.

Trotz allem stellen die 'Garether' immer noch einen erheblichen Machtfaktor dar. Das System von Tempelzehnt und Abgaben hat sich bei den meisten Bewohnern Sonnenhangs so eingeschlichen, dass auch die Kriegskasse der Kirche bislang noch gut gefüllt ist.

Da die 'Garether' in erster Linie in Ruhe gelassen werden wollen, werden sie von den anderen Fraktionen auch nach Kräften ignoriert. So lange sich keine neue Führungspersönlichkeit unter ihnen hervortut, wird dieser Status quo wohl auch noch die nächsten Jahre erhalten bleiben.

Einfluss: ansehnlich. *Finanzkraft:* sehr groß. *Stärke:* etwa 100 ausgebildete Kämpfer (32 Streiter der Sonnenlegion, davon zwei mit dem Ehrentitel 'Greifenreiter', sowie 20 Tempelgardisten des Praios-Tempels, dazu eine Lanze Golgariten und Tempelgardisten der übrigen Kirchen) und etwa dieselbe Anzahl an Milizionären. *Erkennungszeichen:* blau-rot-gelbe Schärpen beziehungsweise die Farben der jeweiligen Tempel.

● **Garbolosch Sohn des Garbosch,** der 'Alt- und Ehrenmeister vom Stein zu Fasar', der Patriarch der etwa 300 **Erzzwerge** von Keshal Anghra. Die Erzzwerge wollen in erster Linie ihrem traditionellen Lebensstil nachgehen und haben in zweiter Linie ein Auge auf alle 'drachischen' Umtriebe am Raschtulswall. Einfluss haben sie vor allem dadurch, dass

ihre Handwerkskünste bei anderen Erhabenen geschätzt sind und sie als verlässlich und beeinflussbar gelten. Garbolosch ist über 250 Jahre alt und gilt als exzellenter Numerologe und Zahlendeuter. *Einfluss:* gering. *Finanzkraft:* groß. *Stärke:* etwa 200 freiwillige Kämpfer. *Erkennungszeichen:* die traditionelle erzzwergische Tracht aus schwarzen Schlapphüten und schwarzen, ärmellosen Lodenmänteln

● **Tariq ben Rashman:** Der fast achtzigjährige 'Marawedi-Mogul' ist nach Manach ter Goom der größte Geldverleiher der Stadt und gilt im Gegensatz zum Bornländer als intuitives Finanzgenie. Er residiert in Mantrabad und investiert in erster Linie in Großprojekte, darunter auch in Expeditionen. Zudem gehören ihm einige Ziegeleien, und er kann viele Bauarbeiter zu seiner Klientel zählen. Er ist ein treuer Anhänger der hiesigen Mawdliyat und sieht sich als Mäzen einer gemeinsamen tulamidisch-novadischen Kultur. *Einfluss:* hinlänglich. *Finanzkraft:* sehr groß. *Stärke:* etwa 30 Söldner. *Erkennungszeichen:* weiße Kaftane und Burnusse mit darauf gestickten oder gedruckten goldenen Münzen.

● **Nareb ibn Salman:** Der Besitzer der meisten Fasarer Schlachthäuser stammt aus Jindir und kontrolliert große Teile der Fleischversorgung der Stadt. Neben der Ausbeutung seiner Klientel gilt sein Haupt-Augenmerk der Verhinderung zu starker Konkurrenz. Der bullige Metzger fällt vor allem durch seine Brutalität auf. Er gilt als Vasall der Kor-Kirche. *Einfluss:* hinlänglich. *Finanzkraft:* hinlänglich. *Stärke:* etwa 100 kräftige Schläger. *Erkennungszeichen:* rot-gelb gestreifte, ärmellose Burnusse, darunter häufig lederne Schlachterschürzen

● **Alrik al'Punini,** ein großräumig operierender Waffenhändler, der sich in Mantrabad niedergelassen hat. Er ist peinlich auf seine Neutralität bedacht und verkauft seine Waffen an jeden, der seine Preise zu zahlen bereit ist

Einfluss: gering. *Finanzkraft:* ansehnlich. *Stärke:* drei Dutzend Söldner und Gladiatoren, gut ausgebildet. *Erkennungszeichen:* blau lackierte konische Helme, blaue Panzerhandschuhe beziehungsweise Drachenklauen, dunkelblaue Schärpen

● **Omar Dornacker:** Der aus Khunchom stammende Gladiatorenausbilder aus Ghulabad hat sich dem Schutz 'seines' Viertels und dessen armer Bevölkerung auf die Fahnen geschrieben. Trotz seiner bisweilen extrem rabiaten Methoden ist er bei den Ghulabadern angesehen, da seine Kampfspiele für viele als ein möglicher Weg aus der Armut gelten. *Einfluss:* ansehnlich. *Finanzkraft:* hinlänglich. *Stärke:* etwa 50 Gladiatoren und Schläger. *Erkennungszeichen:* rote Handschuhe oder rot gefärbte Hände, ein Muster aus rotem Henna im Gesicht

● **Kazim ar-Ranij,** ein Großhändler aus Sarjabansarai, der viele der Basarhändler der einzelnen Stadtviertel mit 'Importwaren' zu gesalzenen Preisen beliefert, auf etliche dieser Waren das Monopol besitzt und nicht aus der Hand geben will. Dazu kommt, dass er wohl der größte Händler von Rauschmitteln (Import von Lotos aus dem Balash und Boronwein aus Al'Anfa, Export von Rauschgurken und Zithabar) ist. *Einfluss:* ansehnlich. *Finanzkraft:* groß. *Stärke:* 30 Söldner, 30 Marktwachen. *Erkennungszeichen:* grün-gelb gestreifte Burnusse, grüne Keffiyahs mit gelben Stickereien

● **Kerime al'Chadida:** Neben der Shanja Rashanja die einzige weibliche Erhabene; verwitwete Besitzerin mehrerer Diamantenminen. Sie kann zwar über eine größere Zahl Tagelöhner und ihre Familien aus Keshal Isiq verfügen, verlässt sich üblicherweise aber mehr auf Subtilität und das Anheuern von Einbrechern und Meuchlern, wenn es um Auseinandersetzungen mit anderen Erhabenen geht. *Einfluss:* gering. *Finanzkraft:* groß. *Stärke:* etwa 100 Schläger, etwa 20 Söldner. *Erkennungszeichen:* safrangelbe Schärpen und Turbane beziehungsweise Keffiyahs

● **Zordan Kesht,** der den Hehler und Sklavenhändler Chalum ibn Merkaban 'beerbt' hat; auch er folgt der Tradition, arme Freie, die sich nicht der Protektion eines anderen Erhabenen erfreuen, in die Sklaverei verschleppen zu lassen, und auch er ist ein Großeinkäufer bei den Räuberbanden der Umgebung, ganz gleich, ob sie Ferkinas, Novadis oder sonst wer sind; ihm werden enge Verbindungen nach Al'Anfa und ins Mittelreich nachgesagt. *Einfluss:* gering. *Finanzkraft:* ansehnlich. *Stärke:* etwa 20 Gardisten und etwa 50 gedungene Schläger. Farben: schwarze Schärpe und schwarzer Fez.

*) Nach dem Tod Stratzburgs wird das Amt des Wahrers der Ordnung Tulamidien offiziell nicht mehr vergeben werden, so dass Sie eine Figur nach Ihrem eigenen Geschmack einsetzen können – zum Beispiel einen verdienten Helden, der versuchen kann, sich in Fasar zu behaupten.



УПАВНЯГІГЕ

Neben den Erhabenen gibt es noch einige weitere Einzelpersonen und Gruppierungen, die zwar keine Macht über andere ausüben (von ihrem jeweiligen Haushalt oder der Hierarchie in ihrer Gruppe abgesehen), aber über genügend Macht, Söldner, Einfluss und Geld verfügen, um kein Klient eines der großen Erhabenen zu sein. In erster Linie verfolgen diese Gruppen ihre eigenen Interessen, und versuchen, keinem der Erhabenen dabei in die Quere zu kommen. Typisch für die unabhängigen Mächte sind die Tempel von Rondra, Peraine, Marbo und Boron, einige hier ansässige Zauberer und die Alchimisten vom Roten Salamander oder die Ferkinas der Bân Malya. Auch große 'Berufsgruppen' wie Bettler und Haimamudim genießen eine gewisse Narrenfreiheit. Namentlich erwähnenswert sind noch:

ДІЕ БАПП-АКАДЕМІЕ

Die *Großtulamische Schule der Magischen Künste, Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar* (so der volle Name; kurz auch Al'Amulyat, 'die Schutzzeichen') wurde vor etwas mehr als hundert Jahren auf Geheiß etlicher der damaligen Erhabenen als Gegengewicht zur Al'Achami gegründet, um zuverlässige Leib- und Antimagier auszubilden, und dürfte damit die erste Akademie für Kontrakt-Magier gewesen sein. Dem Ausbildungsziel ist sie noch heute verpflichtet, weswegen sie auch kaum in die Forschung, dafür umso mehr in die Lehre investiert. Böse Zungen behaupten, die Akademie verfüge über einige Diebe und eingeschleuste Agenten in anderen Schulen aller Gilden, die die dort formulierten Thesen für die Bann-Akademie 'besorgen'. Wie bei allen Gerüchten, die die Schule umgeben, ist es auch hier kaum möglich, dafür eine Bestätigung zu erhalten. Da die Abgänger auch weitgehend auf ein eigenes Siegel verzichten und nominell keiner Gilde angehören, ist die Akademie in Magierkreisen bestenfalls geduldet.

In Fasar dagegen verfügt die Magierschule über einen recht erheblichen Einfluss und auch gehörige Finanzmittel, da sich immer noch viele Erhabene den Diensten der Abgänger versichern. Trotzdem ist ihre schiere Existenz (als Schule) auch in der Stadt nur wenigen einflussreichen oder gebildeten Personen bekannt, ihr Akademieggebäude ein immer noch gut gehütetes Geheimnis, auch vor den Finanziers der Schule. (Viele Abgänger lassen sich die Erinnerung daran sogar mittels MEMORABIA tilgen, der einigen Lehrmeistern bekannt ist.) Die häufigsten Gerüchte verorten die Schule nach Sarjabansarai, aber auch von einer komplett unterirdischen Existenz, einem ständigen Umzug und sogar von einem unsichtbaren Burj wird gemunkelt. Die Al'Amulyat erhält ihre Schüler meist von ihren Auftraggebern zugewiesen, die auch für die Schulung bezahlen und den Abgänger danach mindestens für fünf Jahre in ihre Dienste nehmen. Viele Abgänger üben einen Tarnberuf als Astrologe oder Medicus aus, in dem sie eventuell nach ihrer Dienstzeit auch ein Geschäft eröffnen. Beliebt ist auch die Herstellung von Schutzartefakten.

Sarim al'Jabar geht zwar bei den Erhabenen (mit Ausnahme Thomeg Atherions, versteht sich) ein und aus, aber außer seinen Fähigkeiten als Antimagier ist fast nichts über ihn bekannt. Habled ben Chereks Sterndeuter Tulef al'Alam, Fürst Khajids zweite Frau Dunja, der Haushofmeister des Feqz-Tempels Rafid ibn Melekh und die Leiterin des Bordells *Der Tausendundzweite Rausch*, Lahileh sabu Fervez sollen allesamt Bannmagier sein.

Insgesamt dürften in Fasar zwei Dutzend Abgänger der Al'Amulyat ihren Dienst bei den Mächtigen der Stadt oder als Lohnmagier tun, ein weiteres Dutzend bildet die doppelte Anzahl an Schülern aus. Die meisten Alamulyatim sind in Kampffertigkeiten versiert und neben der Antimagie meist noch in zwei anderen Merkmalen ausgebildet (je nach Erhabenem, der ihre Ausbildung finanziert), zudem mit der städtischen Politik und der tulamischen Kultur überaus vertraut. Interessanterweise sind viele Abgänger weiblichen Geschlechts – wohl, weil viele traditionell gesonnene Tulamiden eine weibliche Magierin nicht recht ernst nehmen, eine Favoritin, dritte Ehefrau oder höhere Bedienstete am Diwan eines Erhabenen bisweilen nicht einmal wahrnehmen.

Die Al'Amulyat erhält also im Machtgeflecht Fasars dadurch einen wichtigen Platz, dass sie ein vermittelndes Element darstellt – die Akademie dürfte so viele schmutzige Geheimnisse über die Erhabenen kennen, dass es sich nicht empfiehlt, sie zum Feind zu haben. Andererseits ist sie von den Geldern der Erhabenen abhängig. Mehr zur Akademie und ihren spieltechnischen Werten finden Sie in **AZ 95f**.

ДІЕ ТУЛАМІДСХЕН РЕІТЕР

Eine der traditionsreichsten und mit gut 1.000 Kämpfern größten aventurischen Söldnereinheiten sind die in Fasar heimischen Tulamischen Reiter oder *Rukkab'al'Tulamidya*, die eine strenge militärische Organisation pflegen. Statt in Stammesverbänden werden die Reiter wie in einem stehenden Heer üblich nach Waffengattungen geordnet. Es gibt zwei Alayim (Regimenter) zu je zehn Urteya (Schwadronen). Eine Schwadron ist eine reine Frauen-Einheit (und mit Ausnahme der Rekrutinnen der Ausbildungs-Schwadron sind dies auch die einzigen Kämpferinnen der Tulamischen Reiter), eine weitere Schwadron besteht zur Gänze aus Novadis. Feqz- und Kor-Geweihte findet man häufig als Begleitung oder 'Feldkaplane'.

Militärtechnisch gelten sie als Leichte Reiterei, wenn auch zwei ihrer Schwadronen sich auf den Fernkampf vom Pferderücken spezialisiert haben. Über einen ausgewiesenen Tross verfügen sie nicht, aber jede Schwadron wird von Pferdeknecchten, Hufschmieden und Marketendern begleitet. Ihre traditionelle Tracht sind weiße Hosen und Hemden, ein schwarzer, ärmelloser Kaftan, ein weiß bezogener, konischer Helm mit darum gewundenem schwarzen Turban, schwarze Stiefel und eine schwarze Schärpe. Im Kampf sind sie meist mit kurzärmeligen Kettenhemden, Arm- und Beinschienen gerüstet. Ihre Waffen sind Reitersäbel, Rabenschnabel, Kurzbogen und die traditionelle Dschadra, an der sie schwarze und weiße Bänder führen. Kleine Schilde aus gehärtetem Leder werden je nach Situation getragen.

Die Rukkab'al'Tulamidya haben seit einem misslungenen Putschversuch vor fast hundert Jahren ein 'auf 99 Jahre gültiges', im Jahre 1034 auslaufendes Neutralitätsabkommen mit den Fürsten von Fasar und stellen ihm auch stets eine Schwadron Ehrengarde. Eine weitere Schwadron ist dem Kor-Tempel verpflichtet (dem die Reiter auch politisch nahe stehen); zwei sind als Reserve in der Garnison nördlich der Stadt untergebracht, eine weitere dort in Ausbildung. Die anderen Reiter werden halbschwadrons- oder schwadronsweise an Potentaten des Umlands, an finanzkräftige Fernhändler oder – selten – an andere Erhabene vermietet. Als Reitertruppe sind sie innerhalb der Stadt nur von geringem Nutzen, auch wenn sie natürlich über eine fundierte Ausbildung als Fußkämpfer und meist auch über Kampferfahrung verfügen.

Zur Zeit wird die Truppe gegenüber den Erhabenen von Emir *Karmal al'Rashid ibn Rastafan* vertreten, einem fast siebzيجjährigen, waschechten 'Söldnerunternehmer', der selbst zwanzig Jahre bei den Rukkab'al'Tulamidya gedient hat, der aber aus einer alteingesessenen Salzhändlerfamilie stammt und mit den politischen Winkelzügen der Stadt vertraut ist. Ihm zur Seite stehen ein Bey, der sich um Fourage und Unterkunft kümmert (ein 'Quartiermeister'), ein Kadi, der für die Einhaltung der Gesetze und der Truppendisziplin zuständig ist, je ein Vertreter der Kor- und der Feqz-Kirche sowie die beiden Miraleym und zehn Agheya als Feldkommandanten der Truppe.

Die Söldner sind schon so lange eine feste Einheit, dass sie fast als 'Fasarer Garde' gelten müssen, auch wenn sich ihre Kämpfer aus ganz Mhanadistan, Aranien, dem Kalifat und sogar aus Almada rekrutieren. Ihre Truppenstärke würde es ihnen durchaus ermöglichen, eines der benachbarten Emirate, wenn nicht gar die Stadt selbst, im Handstreich zu übernehmen. Aus diesem Wissen schöpfen sie auch ihre an Überheblichkeit grenzende Sicherheit.

ДІЕ ЗВЕРГЕ ДЕР ГРОБЕН ГІДЕ

Neben den Erzzwergen gab es 'schon immer' eine Gemeinschaft von Angroschim in Fasar, die sich dem konservativen Reglement der 'Wahrer der zwergischen Sitten' nicht unterwerfen wollte. Die meisten Angehö-



rigen dieser Gruppe – Söldner, Einbrecher, Fälscher, Alchimisten und Goldsucher – waren von ihren Sippen ausgestoßen, teilweise gar ihres Namens beraubt worden und hatten sich vor etwa 150 Jahren zur Großen Gilde zusammengeschlossen. Diesem Verbund gelang es sogar, einen Vertreter in die Beratungen der Erhabenen zu entsenden und Teile der Fasarar Unterwelt (bildlich wie wörtlich) unter ihre Kontrolle zu bringen. Der Traum vom Einfluss auf die Geschehnisse der Stadt endete abrupt, als sich die Erzzwerge vor einem Dutzend Jahren entschlossen, den Umtrieben der Großen Gilde ein Ende zu setzen, bevor diese eventuell den Verlockungen Borbarads erlagen – der Dämonenmeister hatte durch Agenten versucht, mehrere Erhabene auf seine Seite zu ziehen. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion wurden viele der unabhängigen Angroschim erschlagen oder aus der Stadt vertrieben. Von den höheren Rängen der Gilde überlebten nur 'Großmeister' Riakil, der für eine solche Zeit vorgesorgt hatte, und sein Stellvertreter Uriax, der sich der Gnade der Al'Achami auslieferte.

In den Jahren darauf schlossen sich einige verbliebene Gilden-Angroschim der 'Garde des Diamantensultans' (einer sinistren Verschwörung) an, und als auch diese ausgehoben wurde, beschlossen sie in zwergischer Sturheit, es wieder mit ihrem alten Plan zu versuchen.

Heutzutage ist die Große Gilde eher eine Mächtigkeitsgruppe 'im Wiederaufbau', der etwa zwei Dutzend Angroschim angehören. Da durch die Ankunft der Brillantzwerge die innerzwergischen Machtverhältnisse gerade wieder durcheinander gewürfelt werden, scheint die Gelegenheit günstig, sich in den Bereichen Hehlerei, Schutzgelderpressung unter Zwergen, Fälschung und Juwelenschmuggel wieder zu etablieren. Momentanes Gildenoberhaupt ist 'Großmeister' Xolgar der Einäugige, ein Meisterfälscher aus Ghulabad und Bruder des ehemaligen Anführers Riakil Sohn des Regolos.

DIE MUNGOS

Diese Gruppierung ist von so vielen Mysterien umgeben – und pflegt dieses Ansehen auch ausgiebig –, dass kein Mensch in Fasar genau sagen kann, ob es sich bei den 'Mungos' um eine weitere Fassade der Mada Basari und ihrer Sternschatten, um besonders dreiste Phex-Jünger, um eine Gruppe 'städtischer Hadjinim' oder um eine profane Meuchlergruppe handelt. Die Haimamudim haben sie in ihren Märchen verewigt, die Basarhändler tuscheln hinter vorgehaltener Hand von ihnen, und selbst manch ein Erhabener wird bleich, wenn er als Warnung den Kopf eines schwarzen Hahns in weißer Seide erhält. Es heißt, die Mungos wären in der Lage, ohne Berührung zu töten.

DIE STADTEILE FASARS

Baulich kann *de facto* keine Einteilung in Stadtbezirke vorgenommen werden, doch die folgenden Stadtteile unterscheiden sich durch die angesiedelten Berufe und die Bevölkerung.

AL'SUQ, DER BASARBEZIRK

Der größte Basar der Stadt ist ein ummauertes und mehrfach durch Mauern und die Anordnung der Gebäude und Innenhöfe unterteiltes Viertel im Zentrum Fasars, das hauptsächlich zwei- bis dreistöckige Gebäude, aber auch zwei Erhabenen-Türme und einige sechs- und siebenstöckige Lehmtürme der reichsten Basarhändler aufweist. Beide Aburja dienen nicht mehr ihrem ursprünglichen Zweck: Der vierzehnstöckige **Burj al'Mudachin** ('Raucherturm') fungiert gleichermaßen als 'Rathaus' des Basars wie als 'Börse' für alle größeren Geschäfte, und natürlich beherbergt er einen kleinen Phex-Tempel, wo der Gott in seiner Eigenschaft als gerissener Händler verehrt wird. Der Turm ist noch an das Brückennetz der Erhabenen angeschlossen; die drei Zugangsporten sind streng bewacht und nur für Berechtigte durchlässig. In den unteren Geschossen des Burj sind Warenlager untergebracht, die auch von auswärtigen Händlern angemietet werden können.

Der **Burj al'Funduq** ist dagegen eines der wenigen 'Hotels' der Stadt, das von Schlafsälen in den unteren Etagen bis zu einem Sultan würdigen Gemächern im achtzehnten (und obersten zugänglichen) Stock alle Arten

MEUCHLER IN FASAR

Die mhanadische Metropole gilt aventurienweit nach Al'Anfa als Hort des Meuchlerwesens. Religiös motivierte Meuchler sind in Fasar selbst nur vereinzelt und 'im Dienst' anzutreffen. Es gibt jedoch genügend Geschichten über das Bergkloster der *Schattenkrieger*, die *Schwarzen Hadjinim*, von *Raschtuls Rache* und ähnlichen Bündeln. Wenn man den Geschichten Glauben schenken darf, ist jeder dieser Meuchler in der Lage, alleine eine Armee aufzuhalten – bei gut erzählten Geschichten auch eine Armee aus Dschinninnen.

Das wirkliche Meuchlerhandwerk ist viel profaner, und auch von diesen Mord-Handwerkern mag es in ganz Fasar vielleicht zwei Dutzend geben, die sich in der Tat persönlich kennen und schützen und 'auswärtige Freischaffende' ausgesprochen ungern sehen. Ihre üblichen Methoden sind der Angriff mit vergifteten Armbrustbolzen (wenn eine Person öffentlich sterben soll), der Dolch im Dunkeln (für diskretere Arrangements) oder langsam wirkendes Gift im Essen (wenn es natürlich wirken soll). Seltener – und deutlich teurer – sind Aufträge, bei denen 'auf Ferkina-Art' (öffentlich und möglichst blutig) getötet wird oder eine ganze Haushalte ermordet werden soll.

Die Meuchler sind nicht öffentlich bekannt und werben auch nicht für ihre Dienste, aber wer es sich leisten kann, weiß, an wen er sich zu wenden hat. Bisweilen wird ein erfahrener Einbrecher, Söldner-Veteran, aber auch Alchimist oder unzufriedener Domestik in die Reihen aufgenommen und über mehrere Jahre zu einem Werkzeug des Todes ausgebildet, aber als Nicht-Fasarer darf man mit einer solch zweifelhaften Ehre nicht rechnen.

Die meisten der Meuchelhandwerker sind marbogläubig. Ihre Gilde hat keine religiösen Präferenzen – weder bei ihren Mitgliedern noch bei ihren Opfern.

von Unterkunft anbietet. Im 16. Stock ist der Turm mit einer Brücke mit dem Burj al'Mudachin verbunden.

Weitere Einrichtungen des Basarviertels sind ein halbes Dutzend **Hammamim**, (Badehäuser; das von *Mezzek ibn Surkan* sei hier besonders hervorgehoben), die doppelte Anzahl an großen **Teehäusern** (das **Keshal Azizel** bietet nicht nur exzellenten Tee und Rauchwerk, sondern auch verschwiegene Hinterzimmer mit und ohne Begleitung an) und eine Unzahl kleiner Teestuben und Garküchen. An besonderen **Händlern und Handwerkern** sind der einbeinige Söldnervermittler und ehemalige Söldner *Nebahath al'Ahjan*, der begabte Dokumenten- und Siegfälscher *Alrik ibn Alrik*, die Antiquitätenhändlerin und Altsprachlerin *Oyan sala Yakuban* und der Mengbiller Alchimika- und Gifthändler *Rufus Gerbelstein* zu nennen. Der Teppichhändler *Ferzuzef al'Alam* bietet nicht nur Wandschmuck mit den eingestickten Gesetzen Rastullahs, sondern bisweilen auch Fliegende Teppiche an.

Der Basar ist natürlich tulamidisch geprägt, auch wenn einige mittelländische Händler und Handwerker (als Spezialisten) hier Fuß fassen konnten. Es heißt, dass es keine Ware oder Dienstleistung gibt, die man in diesem Bezirk nicht kaufen oder mieten könnte – einen prallen Beutel natürlich vorausgesetzt. Auf diesen sollte man aber gut aufpassen, denn Taschendiebstahl, ja sogar dreister Raub an Fremden, sind hier keine Seltenheit, wohingegen die hiesigen Kaufleute ihre eigene Söldnertruppe zum Schutz ihrer Waren und ihrer Unabhängigkeit angeworben haben.

Hat man als Auswärtiger vor, hier länger zu verweilen oder häufiger Geschäfte zu tätigen, empfiehlt es sich, im **Büro des Markt-Kadis** eine der grau-goldenen Schärpen zu erwerben, die einen als unter der Protektion der Marktwachen stehend ausweisen.

Es ist eine feste Übereinkunft der Erhabenen, dass keiner seine Hand nach dem Basar ausstreckt, auch wenn alle hier natürlich ihre Spitzel und Kämpfer postiert haben und etliche der Basarhändler zum Beispiel bei Habled ben Cherek verschuldet sind.



YOL-FESSAR

Die 'Hügelstadt des Listenreichen' oder der 'Phex-Hügel', ist einer der ältesten und am häufigsten überbauten Siedlungskerne Fasars und schlussendlich auch Namenspate für die Stadt. Zum Gadang im Norden steil abfallend, in Richtung Innenstadt eher flach, erhebt sich der Hügel gut vierzig Schritt über das Umland – und hierauf erheben sich noch einmal die Türme und Minarette des **Fürstenpalasts**. Dieser um Längen größte Palastkomplex der Stadt ist der Sitz des Fürsten und Satrapen *Khajid ben Farsid*, der gut ein Drittel der Hügelfläche einnimmt und dem man 'tausend Zimmer' zuspricht. Neben den obligatorischen Innenhöfen, Gärten, Serails und Minaretten verfügt der etwa 150 Jahre alte, separat ummauerte Palast über zwei Bastionen, von denen Schützen (und Geschütze) nicht nur das Viertel selbst, sondern auch das nördliche Gadang-Ufer unter Kontrolle halten können. Zudem finden sich hier Kornspeicher, Zisternen und Kasematten für große Teile der Bevölkerung Yol-Fessars. Der 'Turm des Mondes' erhebt sich noch einmal dreißig Schritt über den Hügel und beherbergt die Privatgemächer des Fürsten und ein kleines Observatorium seiner Sterndeuter. Dieser Turm ist mit den anderen Bauwerken der Erhabenen durch eine Brücke verbunden und stellt neben dem Rondra-Tor und der Feqz-Pforte den einzigen offiziellen Zugang zum Palast dar.

Die zweitgrößte Anlage ist der **Feqz-Tempel** am östlichen Ende des Hügels, ein mächtiger Bau, der einst als abweisende Festung errichtet worden sein muss, heute aber vor Silberschmuck und polierten Türkisen selbst noch im Mondlicht glänzt. Hier verehrt man den Gott als 'Kämpfer in der Nacht', als Gegner der Echsen und als gewitzten Dieb und Streiter für die Menschen. Aber auch als Propheten, der aus den Sternen liest, als Kündler der Zukunft und Schutzpatron der Zauberei sieht man ihn. All diese Tätigkeitsbereiche seines Herrn sind dem 'Lebenden Heiligen', der 'Stimme des Mondes' *Mharbal al'Tosra* nicht fremd.

Weitere wichtige Bauwerke sind der **Rondra-Tempel**, wo man im Baburiner Stil die Stürmische Rondra als Göttin der heißblütigen und leidenschaftlichen Kämpfer verehrt und neben dem die städtische Garnison und das zeremonielle **Hauptquartier der Tulamidischen Reiter** liegt. Die eigentlichen Stallungen, Übungsflächen und Kasernengebäude finden sich in den Gadang-Auen im Nordosten der Stadt, noch in Sichtweite Yol-Fessars und zwischen der Zeltstadt der Bân Malya und der Nekropole. Ebenfalls direkt vom Palast aus zu beobachten ist die große Rennbahn am Nordufer des Gadang, auf der die meisten Pferderennen abgehalten werden, für die die Stadt berühmt ist.

Das dritte wichtige Bethaus in diesem Bezirk ist der **Marbo-Tempel**, der älteste seiner Art in ganz Aventurien, dessen Geweihte sich um den Toten- und Ahnenkult für die lokalen Potentaten und um die Pflege ihrer Familiengrüfte (in Al'Uruch) kümmern, die aber auch tollkühne und todesmutige Kriegszüge und Blutfehden segnen. Die schmale, von Yol-Fessar über den Fluss führende, schwarze **Geierbrücke** führt in ihrer Verlängerung direkt in die Nekropole.

Das völlig ummauerte Viertel ist überwiegend von Tulamiden bewohnt und Heimstatt der Reichen, die sich auf vor-garethische Adelgeschlechter und erfolgreiche Kaufherren zurückführen. Die Stimmung ist der in alten tulamidischen Städten wie Rashdul nicht unähnlich, und wenn man über die nötige Barschaft verfügt, lässt es sich hier im Duft von Backwerk, Rauschkräutern und Gewürzen, im Schatten der Palmen und Innenhöfe, beim Plätschern der Springbrunnen, angenehm leben.

YOL-ТОРАС, DER 'СОППЕННАП'

Der südlichste Hügel der eigentlichen Stadt beherbergt in erster Linie wohlhabende mittelländisch-stämmige Bewohner, von denen viele bereits ihre Ahnenreihe auf die Zeit der Klugen Kaiser zurückführen können, als das Mittelreich von hier aus versuchte, die Mark Mhanadistan zu 'garethisieren'. Damals entstanden hier auch die Gotteshäuser der bislang noch unbekannten Kirchen. Ebenfalls in dieser Zeit erbaut wurde die Ummauerung des Viertels, die nur noch nach Süden (also gegen Yol-Rastullah) recht gut erhalten, in Richtung der Innenstadt aber kaum noch zu erahnen ist. Zwei bewachte Tore geben zumindest den

Anschein, als sei der Bezirk von den Gardisten im Dienst des Praios-Tempels gut gesichert.

Der zur Zeit der Priesterkaiser zu einem regelrechten Bollwerk und zu einem prunkvollen Schaustück ihrer Macht ausgebaut **Praios-Tempel** auf der Spitze des Hügels bildet das Herz des Viertels und beherbergt auch die einzige Brücke zu den Türmen der Erhabenen. Die vergoldete Kuppel des Tempels ist weithin sichtbar, und vom Verkauf der liturgischen Objekte und edlen Einrichtungsgegenstände könnte man den Tempel fast noch einmal neu erbauen. Ansonsten ist der im Süden steile, im Norden sanft abfallende Hügel dicht mit Häusern bebaut, deren Stil dem almanischen nicht unähnlich ist. Fast durchgehend liegen Pflastersteine in den engen Gassen, und die kleinen Gärten und Innenhöfe sind sehr gepflegt; alles in allem das 'garethische' Gegenstück zu Yol-Fessar und ein himmelweiter Unterschied zu den chaotischen Verhältnissen in den angrenzenden Vierteln Yol-Rastullah, Unterfeld oder Freistadt. Als 'Vagabund', 'Ungläubiger' oder Zauberer ist man hier ungern gesehen, und die meisten Einwohner legen Wert auf Praios- und Travia-Frömmigkeit, Anstand und 'Gute Sitten', auch wenn sich seit dem Tod des Erhabenen Wählers der Ordnung die Sitten etwas gelockert haben.

In direkter Nachbarschaft des Praios-Tempels und mit diesem auch zu einem regelrechten Tempelkomplex verbunden, stehen die im mittelländischen Stil errichteten **Betstätten der Travia, der Peraine und des Ingerimm**, die allesamt in erster Linie von den Bewohnern Sonnenhangs genutzt werden. Der 959 BF auf Geheiß von Fürst Shabob ibn Dunchaban in eindeutigen Bruch des Tempelasyls zugemauerte Travia-Tempel wurde erst vor wenigen Jahren wiedereröffnet; die damals zu Tode gekommenen Geweihten gelten als Lokalheilige. Neben einer **Niederlassung der Beilunker Reiter** und einem **Kontor des Handelshauses Kolenbrander** findet sich an 'offiziellen' Gebäuden ein **Redaktionshaus des Aventurischen Boten** (sprich, die Residenz der vormaligen KGIA) und der **Palast des Markgrafen**. In letzterem sind zum Beispiel eine Bürgermeisterei des Viertels, das Gästehaus der mittelreichischen Gesandtschaft, Schreine einiger Zunftmitglieder und die weltlichen Büros des immer noch mächtigen Praios-Tempels untergebracht. Einige Gaststuben und Herbergen runden das Bild ab; die meisten Handwerker fertigen ihre Waren im mittelländischen Stil.

FREISTADT

Dieser Bezirk beherbergt mehrheitlich 'mittelländische' (sprich: mittelreichische, liebfeldische und bornländische) Bewohner, die im Gegensatz zu den Bewohnern Sonnenhangs allerdings erst in neuerer Zeit zugezogen sind und sich weitaus stärker an die tulamidische Kultur angepasst haben. Die meisten von ihnen sind Handwerker (weniger wohlhabende Händler, einige Söldner und Gelehrte), die sich dank ihrer tulamidischen Tracht und gebräunten Haut oft nur schwer von 'echten' Einheimischen unterscheiden lassen. Die Mehrzahl der Gebäude sind typische, verwinkelte gebaute tulamidische Stadthäuser von zwei oder drei Stockwerken Höhe und mit kleinen Innenhöfen, dazwischen einige höhere Gebäude als 'Mietskasernen' oder für die wenigen Reichen des Viertels.

Lange Zeit zwischen verschiedenen Erhabenen umstritten, ist dieses Viertel mittlerweile die Machtbasis des *Manach ter Goom*, dessen **Burj Manach** (eigentlich ein Komplex aus drei benachbarten, dafür nicht sehr hohen Aburja) sich als einer von zwei Erhabenen-Türmen hier erhebt und der einen Knotenpunkt der Brückenstraßen darstellt. Der 'Bürgermeister' lebt hier mit seiner gleichaltrigen Frau *Tjerpe Stoerrebrandt* und den zwei erwachsenen Töchtern *Merisha* und *Rushana*. Der andere, im Dreieck zwischen Freistadt, Al'Suq und Unterfeld gelegen, ist der **Burj Subabya** ('Turm der Fliegen'), der seit einem verheerenden Brand vor fast 200 Jahren nicht mehr von Erhabenen, sondern von einer Unzahl zweifelhafter Existenzen bewohnt wird. Diese verdienen als Bettler, Tagelöhner oder Schläger für Manach ter Goom ihren kargen Lebensunterhalt und hausen in den Zellen oder teilweise in hölzernen Anbauten außen am Burj.

In Freistadt liegen zwei Gotteshäuser von Halbgöttern, deren momentane Verehrungsform ursprünglich von mittelländischen Anhängern mitge-



bracht wurde, nämlich den **Pfautempel des Aves** und den **Burj Asrár** ('Turm der Geheimnisse') des **Nandus**, die beide für ihre Kulte wichtige Orte für die Mission der Tulamidenlande sind.

Der Aves-Kult beruft sich hier offen auf die älteren Wurzeln der regionalen Avesha-Verehrung (der ertulamidische Gott der Reisen, des Handels und der Vögel, aber auch der Bekämpfung von Schlangen) und hat einen nachgebauten, kleinen Zikkurat mit einer Unzahl von Vogelstatuen an der Fassade bezogen. In seinem Inneren beherbergt der Tempel allerlei Karten und Reiseerzählungen, aber auch vogelkundliche Bilderwerke. Der Nandus-Tempel ist in einem 25 Schritt hohen Lehmurm mit nur einer Handvoll Fenster untergebracht, bei dem nur der Eingangsbereich daran gemahnt, dass es sich hier um einen Tempel handelt. Ob der Kult die Traditionen des unheimlichen Anandusha von Zhamorrah (einer schlangenleibigen Gottheit der verbotenen Geheimnisse) übernommen hat, ist unklar, seine angeblichen Beziehungen zur aranischen Qabalya der Neuen Ilaristen könnten aber darauf hin deuten. Welche 'Geheimnisse' der Burj Asrár birgt, ist Außenstehenden nicht zugänglich. Zumindest hat sich der Tempel weniger der Volksbildung als der Erlangung höherer Weihegrade des Nandus-Kults verschrieben.

Ter Gooms Garde ist recht nachlässig, was die Verfolgung von Verbrechen (aber auch von Disziplinosigkeiten wie Häresie) angeht, und so kann



man in Freistadt als Mittelländer oder Tulamide recht ungestört leben, wenn man sich selbst zu schützen weiß, keinen Aufstand anzettelt und immer pünktlich seine Schulden und Schutzgelder zahlt.

UNTERFELD

Dieser dritte 'mittelländische' Stadtteil beherbergt – zusammen mit einer großen Anzahl Tulamiden – diejenigen zugezogenen Almadaner und Garetier, die es nicht geschafft haben, sich einen höheren Platz auf der sozialen Leiter zu erobern. Tagelöhner, Kleinkrämer und kleinere Handwerker, aber auch etliche Diebe und Bettler haben hier in den überfüllten mehrstöckigen Lehmbauten und in den engen Gassen eine Heimat gefunden. Auch der ein oder andere gesuchte Verbrecher oder dubiose Zauberer hat hier sein Domizil, so dass man in diesem Viertel etliche Dienstleistungen aus der Grauzone der Legalität bekommen kann.

Auch Unterfeld beherbergt einen (ehemaligen) Turm eines Erhabenen, den **Burdsh Annaum** (garethisiert: Turm des Schlags), den man getrost als eine der größten Rauschkrauthöhlen Aventuriens bezeichnen kann. Die untersten zehn Stockwerke dienen dem durch Kräuter erzeugten Schlaf und Traum in jeglicher Hinsicht, und es ist ein offenes Geheim-

nis, dass sich hier unter anderem Boron-Geweihte des Al'Anfaner Ritus eingerichtet haben. Die Brücken-Verbindungen im 11. und 12. Stockwerk werden von den Wachen Manach ter Gooms und Habled ben Chereks kontrolliert; es ist jedoch kaum möglich, vom zehnten in den elften Stock zu gelangen. Die drei obersten Stockwerke beherbergen angeblich Wohnungen der Klientel der Erhabenen, die auch den größten Einfluss in diesem Viertel haben.

Weitere wichtige Gebäude in Unterfeld sind ein **Badilakaner-Spital**, die mit fast 100 einfachen Schlafplätzen sehr große Herberge **Funduq al'Garethi**, einige Schreine mittelländischer Götter sowie ein als **Boxhalle** tituliertes ehemaliges Wohngebäude, dessen Innenwände größtenteils entfernt wurden und in dem blutige Gladiatorenkämpfe – waffenlos oder mit kurzen Waffen – stattfinden.

SARJABANSARAI

Dieses Viertel liegt am Ostrand der eigentlichen Stadt, wo die Zedernstraße das mit rot und gelb glasierten Ziegeln geschmückte **Skorpiontor** durchquert. Dieses ist eines der wenigen erhaltenen Gebäude aus der Zeit der Magiermogule, an das sich aber heute keine Mauer mehr anschließt. Sarjabansarai stellt genau das dar, was man sich gemeinhin unter einer tulamidischen Stadt vorstellt: hoch aufragende Minarette und Kuppel-

dächer, weiß glänzende Turmhäuser, turbulentes Leben und Treiben auf den verstopften Straßen, während die Vornehmen aus ihren Sänften oder von ihren Brückengängen hochmütig auf den Trubel hinabschauen. Hier erreicht die Hauptstraße die innere Stadt, und so entstand hier auch die größte **Karawanserei**, die des **Habled ben Cherek**, die heute nominell zum Orden der Mada Basari gehört und einen **Tempel des Handelnden Phex** beherbergt.

Sarjabansarai besitzt ein ausgedehntes Netz von Brückenstraßen, die sich zwischen den Aburja (aber auch einigen wenigen Wohnsitzen reicher Händler) spannen und die nur von anwohnenden Reichen oder aber gegen Gebühr von respektablen Besuchern genutzt werden dürfen. Der wichtigste Burj, und mit einundzwanzig Stockwerken auch der höchste Fasars, gehört natürlich Habled ben Cherek selbst. Auch **Kazim ar-Ranij** hat im Viertel sein

Domizil, und einer der Türme beherbergt seit Kurzem die städtische Residenz von König Cendrasch und Matriarchin Ingrascha und damit 'Gesandtschaft' der Brillantzwerg, die von **Lingash Sohn des Laworosh** geleitet wird und nahezu allen Brillantzwergen Fasars als Heimstatt dient. Die **Werkstätten angesehener Handwerker**, die **Läden bekannter Händler**, die **Kontore auswärtiger Handelshäuser**, **Teestuben** und **Herbergen** prägen das Viertel, das neben den Aburja in erster Linie gepflegte drei- bis vierstöckige Häuser aufweist. In den jeweiligen Obergeschossen (meist über ihren Werkstätten) wohnen die jeweiligen Händler und Handwerker. Neben schattigen Innenhöfen und ummauerten Privatgärten gibt es sogar zwei kleinere öffentliche Parks, und die Straßen sind fast durchgehend gepflastert. Ein **Peraine-Tempel mit Therbuniten-Spital**, die **Garnison von Sheik Hableds Marktgarde**, ein großes **Pfandhaus mit Wechselhalle** und das größte **Hammam** der Stadt sind die wichtigsten öffentlichen Gebäude. Der Schwertmeister **Marwan al'Nazzar**, die Bogenbauerin **Laila Oyanbeth**, der Informationshändler **Rafid ay al'Jazira**, die Juweliere **Ferrosch & Fratosch** und der 'Dienstleistungsvermittler' (Personal für die Erhabenen, Söldner, Edel-Handwerker, gebildete Sklaven) **Hilal al'Anakub** haben alle ihren Sitz in Sarjabansarai; und



auch das geheime **Lehrgebäude der Al'Amulyat** (Bann-Akademie) wird hier vermutet.

Wenn dieser Stadtteil einen Gebieter hat, ist es Mondsilber-Wesir Habled ben Cherek, der sein 'Amt' jedoch zurückhaltend ausübt. Seine Wachen sind diskret und lassen Fremde in Frieden. Nur wer ein Gewerbe anbietet, wird um eine Standgebühr erleichtert, und wer nicht gegen Geld einen Wimpel mit den Blauen Pfeilen der Mada Basari erwirbt, dessen Geschäft ist Freiwill für die zahlreichen Taschen- und Ladendiebe und recht aggressiven Bettler des Viertels. Gegen spezielle Gebühr hingegen kann man bei Wesir Habled fast jede Form von zusätzlichem Schutz bekommen, was gerade vornehmere Gäste der Karawanserei gerne wahrnehmen.

YOL-RASTULLAH UND SHADDAI

Als die ersten Rastullah-Gläubigen nach Fasar vordrangen, versuchten sie, die ganze Stadt nach ihrem Gott zu benennen, um so den Hinweis auf Phex zu tilgen. Da sie niemals ganz Fasar unterwerfen konnten, ließ sich der Name nicht durchsetzen. Das Zeltlager im Südwesten der eigentlichen Stadt aber wird bis heute so genannt, auch wenn es nichts von einer Hügelstadt ('Yol') an sich hat. Nur wenige Novadis gebrauchen den Namen noch immer für ganz Fasar.

Die Zeltstadt der Novadis ist eine für Fremde unübersichtliche Anordnung von Zelten, ummauerten Stallungen und Koppeln, eingezäunten Weideflächen, alten Mauern und dem ein oder anderen festen Gebäude. Hier gibt es auch zwei Karawansereien für Durchreisende, von denen der **Funduq al'Mou'minim** nur Glaubensbrüdern offen steht. Zwar gibt es keinen Burj in Yol-Rastullah, aber fünf Wachttürme von etwa zwanzig Schritt Höhe, von denen aus eventuelle Brände oder ausgebrochenes Vieh gemeldet werden können.

Mit drei Stockwerken und gut 100 Zimmern ist der neue **Palast Malik Beys**, den der Sultan mit seinen sieben Frauen und gut 100 Bediensteten bewohnt, das größte Gebäude Yol-Rastullahs, das nicht nur durch seinen ständig erneuerten roten Verputz und seine wehrhafte Bauweise – ein annähernd quadratischer Bau mit dicken, leicht schrägen Mauern, wenigen, schmalen Außenfenstern und einer mit Zinnen bewehrten Dachplattform – auffällt, sondern unter Gläubigen auch den Ruf eines Zentrums der novadischen Kultur genießt. Denn der Sultan lädt immer wieder Rechtgläubige aller Schichten zu Audienzen, die von Vorträgen der Mawdliyat, Musik- und Tanzdarbietungen und rechtgläubig zubereiteten Speisen begleitet werden. So hält Malik Bey sein Ohr am Puls der Gläubigen und beeindruckt seine Untertanen durch seine Großherzigkeit. Für den Empfang besonders rechtgläubiger Novadis unterhält Mailk Bey auch immer noch einen Zeltkomplex vor den Toren des Palasts.

Das **Bethaus des Rastullah** ist eher einfach gehalten, beherbergt aber eine Kugel aus schwarzem Meteoreisen, die allgemein als 'Auge Rastullahs' verehrt wird. Die **Rechtsschule von Fasar** versucht, die Erscheinung Rastullahs in Keft in eine ungebrochene tulamidische Tradition zu setzen, indem sie Raschtul al'Sheik und seinen Sohn Bastrabun als erste Verkünder des göttlichen Willens propagiert und viele der 99 Gesetze im Licht tulamidischer Bräuche interpretiert und andererseits die Verehrung 'tulamidischer' Götter wie Feqz oder Rondra (als Rondara, Rastullahs Frau) als treue Diener Rastullahs für legitim erklärt. Dadurch ist es ihnen in Fasar zwar nicht gelungen, die Bewohner der Stadt von ihrem alten Glauben (inklusive dem an ur-tulamidische Gottheiten) abzubringen, doch kanalisieren sie immer wieder die anti-garethischen Ressentiments, die von vielen tulamidisch-stämmigen Fasarern gepflegt werden. Die Schule beherbergt zurzeit ein halbes Dutzend Mawdliyat und etwa dreißig Schüler; der Grundriss entspricht etwa dem aus **Raschtul 94**.

In Yol-Rastullah herrschen die Garden von Malik Bey fast uneingeschränkt und auch mit Unterstützung großer Teile der Bewohner. Die Stimmung ist Mittelländern gegenüber erst einmal misstrauisch, denn allen Fremden unterstellt man hier unlautere Absichten, von Spionage bis versuchter Missionierung.

Ebenfalls noch zum Machtbereich Malik Beys – wenn auch umstritten – gehört der Stadtteil **Shaddai**. Er beherbergt viele sesshafte novadische

Handwerker (in erster Linie Weber und Teppichknüpfer, Schmiede und Lederwerker), ist vor allem aber das Wohnviertel der ärmeren Rastullah-Gläubigen, die keine Herden ihr eigen nennen, wegen Verfehlungen aus der Gemeinschaft der Gläubigen ausgestoßen wurden oder über keinen Rückhalt durch ihre weit entfernt lebenden Stämme verfügen. Die Gebäude in Shaddai sind ein wüstes Durcheinander von dauerhaft errichteten Zelten, Lehmhütten, ummauerten Gemüsegärten, Ziegenställen und dem ein oder anderen älteren, mehrstöckigen Gebäude. Die Viertelgrenze nach Sonnenhang ist klar definiert, die Übergänge nach Unterfeld, Sarjabansarai und Yol-Rastullah sind fließend. Es gibt so gut wie keine Durchgangsstraßen. In Shaddai finden sich einige ärmliche Teehäuser und Herbergen, aber kein weiteres öffentliches Gebäude von Bedeutung.

MANTRABAD, DAS RUINENVIERTEL YOL-IFRIITIM UND KESHAL ISIQ

Auf sehr altem Siedlungsgrund erheben sich die westlichen Stadtviertel Mantrabad, Yol-Ifriitim und Keshal Isiq. An wenigen Stellen ist Fasar mysteriöser als hier, und die tulamidischen Einwohner schwören, hier hätten einst die Zwingfestung des Goldenen Drachen und diverse Kultstätten der Echsen- und Götzen gestanden, die von Bastrabun geschliffen wurden. Von dieser Vergangenheit künden noch heute die graubasaltenen Fundamente und Untergeschosse vieler Häuser und Aburja; einige der vermutlich über zweieinhalbtausend Jahre alten Gebäude sind noch vollständig erhalten, ebenso wie die Reste schier zyklischer Wehrmauern.

Nicht nur von den Farben her ist Mantrabad (und die umgebenden Viertel) so etwas wie das 'dunkle Gegenstück' zu Sarjabansarai: eine Tulamidenstadt voll dunkler Mysterien, sinistrierender Zauberer, unwägbarer Verlockungen und dreister Diebe. Die Gassen sind eng, die mehrstöckigen Gebäude weisen nur wenige – und zumeist vergitterte – Fenster zur Straße hin auf. Dafür sind sie häufig mit grotesken Erkern, Türmchen und Gargylenfiguren verziert, so als wäre die Garethik über die tulamidische Bauweise hergefallen (was auch in etwa den historischen Gegebenheiten entspricht). Die meisten Bewohner des Viertels sind kleine und mittlere Händler und Handwerker (immerhin liegt Mantrabad an einer der städtischen Ausfallstraßen), aber auch ein überproportional großer Anteil von Schreibern, Gelehrten, Tempeldienern und Söldnern hat sich hier eingefunden. Nennenswert sind der Historiker und Haimamud *Pakhizal al'Nur ibn Yali*, der Waffenhändler *Alrik al'Punini* und der Porzellanbrenner *Alifal'Djinn*. In allen Vierteln sollte man möglichst tulamidisch sprechen, auch wenn viele Bewohner des Garethi mächtig sind.

Die wichtigsten Tempel Mantrabads sind Rahja, Hesinde und Kor geweiht, die **Weihestätten von Tsä, Levthan, Boron und Satuarä** (in einer alten Verehrungsform als Atvarya) aber ebenfalls gut besucht. Dazu kommen Schreine, die von anderen Zwölfgöttern, aber auch von älteren tulamidischen Gottheiten wie Ras-ar-Ragh oder Shâranbel künden.

Der **Tempel der Radscha Uschtammar** am Flussufer könnte gut und gerne das älteste Gebäude der Stadt sein, zumindest der Baustil als runder Stufenbau und die Verzierung mit einer schier unzahl kopulierender Götter, Menschen und Tiere in allen Variationen und Kombinationen lassen darauf schließen. Der zentrale Turm ist das westliche Ende der Brückenstraßen. Es ist aber für den Uneingeweihten nicht unbedingt empfehlenswert, sich dem Tempel von der Brücke aus zu nähern, denn urplötzlich steht man auf einem schmalen Sims in vierzig Schritt Höhe über dem Tempelboden und ist zudem von Schwaden verschiedenster Traumkräuter umweht. Neben einigen alttulamidischen Kuriosa und größeren Mengen Rauschmitteln werden hier unter anderem die Gebeine der Riesin Männertod aufbewahrt.

Der **Kor-Tempel** verdient Aufmerksamkeit, nicht nur weil das Gebäude ein neunstöckiges, neuneckiges, fast fensterloses Prisma mit einer Außenhaut aus roten und schwarzen Ziegeln ist, sondern vor allem, weil hier der **Richter der Neun Streiche**, die höchste Autorität in Fragen des 'Guten Kampfes' residiert und weil hier der **Schwarze Speer**, eine der beiden wichtigsten Reliquien des Kults aufbewahrt wird. Vor dem lebenden Symboltier Kors, einem mächtigen schwarzen Panther, sollten sich



Die Al'Achami-Akademie

Die *Alte und Erhabene Al'Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam* behauptet von sich, die älteste Magierschule Aventuriens in ununterbrochener Tradition zu sein – ein Anspruch, den ihnen nur Punin streitig machen könnte. Der Basaltbau an der Grenze von Mantrabad nach Yol-Ifritim wird zumindest bereits in Dokumenten aus der Frühzeit des Diamantenen Sultanats erwähnt – andererseits ist es unwahrscheinlich, dass ein Gebäude der Magiermogule die Eroberung Fasars durch die Khunchomer überstanden haben könnte.

Das Gebäude erhebt sich auf einer Klippe am östlichen Ende des Dämonenhügels und ist nur über einen Lastenaufzug, eine Erhabenen-Brücke und eine lange Serpentine zu erreichen, die an 121 schauerlichen, basaltenen Figuren vorbei führt, von denen einige gut und gerne Golems oder Gargyle sein könnten, wenn nicht gar gebundene Dämonen. Wenn man schließlich das Eingangstor erreicht und nachdem man sein Anliegen einem steinernen Ohr vorgetragen hat, öffnet sich vielleicht die Pforte – und man muss einen schieren (illusionären) Höllenschlund durchschreiten, um schließlich an die eigentliche, stählerne Pforte zu gelangen.

Etliche der von außen sichtbaren Gebäudeteile und Verzierungen sind permanente optische Illusionen, und im Inneren des vielfach verschachtelten Baus mit seinen unregelmäßig angeordneten Etagen, Innenhöfen, Plattformen und Erkern sind viele Wände, aber auch Treppen ebenfalls illusionär. Dies gilt auch für die Kuppel der Großen Versammlungshalle, die mit ihren 50 Schritt Höhe niemals in dem Gebäude Platz finden würde. Andere Räume sind wiederum nur durch besondere Magie wie NIHILATIO oder TRANSVERSALIS (meist verankert in Artefakten oder im Gebäude selbst) erreichbar. Zusätzlich sind viele Bereiche nur durch Geheimtüren und -gänge zugänglich, andere nur bestimmten Personen mittels geheimen Kommandos und Gesten, andere schlicht verschlossen und ungenutzt.

Es gibt nur wenige Räume mit fester Funktion. Die meisten der etwa 150 Schülerinnen und Schüler haben Räume mit Blick auf die Innenhöfe, während sich viele Lehr- und Versuchsräume in einer der vier Kelleretagen des Baus befinden; die etwa 20 Magister des Lehrpersonals haben meist Türme oder Erkerräume bezogen. Dass die Akademie mit der Unterstadt und mit etlichen Ruinen Yol-Ifritims verbunden ist, versteht sich von selbst. Es darf als sicher gelten, dass die Al'Achami über eine Dunkle Pforte verfügt – ob sie noch nutzbar ist oder genutzt wird, steht dagegen auf einem anderen Blatt.

Mehr zur magischen Ausbildung und den Spielwerten der Al'Achami finden Sie in **AZ 94/95**.

unbedarfte Besucher in Acht nehmen. Der im klassisch-bosparanischen Baustil aus grünem Marmor errichtete **Hesinde-Tempel** wiederum ist erwähnenswert, weil hier Dokumente und Kunstwerke aus der Murak- und Hela-Zeit gesammelt sind, die andernorts als verschollen gelten. Allerdings sind die hiesigen Geweihten überzeugte Anhänger der Pastoririchtung der Kirche, die zwar Wissen sammelt, es aber ungern weitergibt. In Mantrabad erheben sich vier Aburja und drei weitere Gebäude (Kor-Tempel und zwei Lehmtürme alter Händlerfamilien), die an das Brückenetz der Erhabenen angeschlossen sind. Der **Burj Al'Nudjum** ('Sternenturm') gehört der Phex-Kirche und bietet all ihren Verrichtungen (Warenbörse, Diebesausbildung und Astrologie) Platz, der **Burj Al'Hadid** ('Eisenturm') ist von *Alrik al'Punini* und seinem Waffensortiment (inklusive Übungsräumen und einer kleinen Söldnergarnison) belegt, die beiden anderen Aburja gehören der Al'Achami und sind von den besser gestellten Dienern und Sklaven der Akademie bewohnt beziehungsweise

dem Wechsler, Pfandleiher und Marawedi-Mogul *Tariq ben Rashman*.

In einem grotesken, jeglichen Gesetzen der Statik spottenden Basaltbauwerk am Westrand des Viertels liegt – angeblich von einem Dschinn des Erzes errichtet – die weithin bekannte und gefürchtete **Magierakademie Al'Achami** (tul.: 'der Willensstarke'). Ihr namensgebender Gründer soll von Hesinde selbst abstammen, doch heute gibt man hier nur noch wenig auf die Götter und glaubt mehr an die eigene Macht. Nichtmagiern ohne Begleitung (mit Ausnahme der Haussklaven und Lieferanten natürlich) ist das Betreten der Schule absolut verwehrt. Auch andere Magier benötigen eine ausdrückliche Zulassung durch einen der drei Akademieräte oder den Gebieter Thomeg Atherion selbst, was einige Tage dauern kann. Am Fuß der Akademie haben sich Handwerker und Händler niedergelassen, die Zaubererbedarf wie Roben, alchimistische Zutaten, profane Bücher und Schreibmaterial aber auch allaventurische Obskuritäten anbieten. Dazu kommen einige Teehäuser und Schänken, die nur vom einheimischen oder zugereisten Zaubernern und/oder Geweihten frequentiert werden, weil es vielen anderen Bewohnern Fasars hier zu unheimlich oder zu 'abgehoben' ist. Der **Funduk Al'Ulema** ist die typische Herberge für durchreisende Gelehrte und auch bester Anlaufpunkt für Fragen zum Viertel.

Am Ostrand Mantrabads, in der Nähe der Arena (siehe unten) und in der Nähe des nördlichen Stadttors liegt etwas, das man am Besten als das 'Rotlichtviertel' Fasars bezeichnen kann: Gasthäuser von überaus unterschiedlicher Qualität, die alle Formen weltlicher Genüsse für alle Preiskategorien feilbieten. Es heißt, dass die Magier der Al'Achami hier bisweilen weinselige 'Freiwillige' für ihre Experimente rekrutieren, aber auch, dass man hier die besten wildniskundigen Ferkinas, gewieftesten Stadtführer und skrupellosesten Meuchler anwerben kann.

Von Mantrabad nach Djer Khalil am Nordufer des Gadang spannt sich die dreibogige **Zulhamid-und-Zulhamin-Brücke**, die im Süden vom gleichnamigen Tor, im Norden von einer kleinen basaltenen Festung begrenzt wird. Während Brücke und Stadttor aus der Zeit nach der Unabhängigkeit vom Mittelreich stammen und aufwändig mit glasierten Ziegeln verziert sind, sind zumindest die Grundmauern der Festung noch älteren Datums. Das Tor wird von Mauerstücken flankiert, die Mantrabad zum Flussufer hin abschließen, aber bei weitem nicht das gesamte Viertel umspannen.

Nach Westen geht Mantrabad in das fast vollständig aus Ruinen bestehende Viertel **Yol-Ifritim** ('Dämonenhügel') über, das einst Khor'al'Kor hieß, aber während der Rachefeldzüge Hela-Horas' durch Zauberei zerstört wurde. Die blaugrauen Basaltbauten stammen noch aus ältester Zeit, und sie sind oft Ausgangspunkt für Ausflüge und Raubzüge in die Unterwelt Fasars. Zwischen den Mauerruinen errichten fliegende Händler an fast jedem Morgen ihre Zelte, Pavillons und Stände und bieten allerlei erlaubte und noch mehr fragwürdige Waren an, die auf dem Basar nur gegen hohe Gebühr gehandelt werden dürfen. Darunter sind Fehlerware aus ganz Aventurien, potente Gifte und verbotenes Zauberkunstwerk – häufig aber auch gänzlich wertloser, mysteriös aussehender Ramsch. Zu dieser Zeit herrscht hier ein reges Treiben, das von keinerlei Wachen geregelt wird. Wer etwas anbietet, muss es auch gegen Diebe und Räuber verteidigen können. Einzig als Zauberer, vorzugsweise im schwarzen Ornat der Al'Achami, kann man hier als Händler oder Kunde unbelästigt seinen Verrichtungen nachgehen.

Doch wenn sich die Sonne senkt, dann packen alle ihren Besitz zusammen und eilen fort. Niemand will hier die Nacht im Freien verbringen, denn es heißt, dass dann die Geister der alten Echsen-Priester und ihrer Opfer klagend umhergehen und frische Seelen suchen. (Varianten dieser Schreckgeschichten sind lauernde Ghule oder schreckliche Experimente der Akademie, die keine Zeugen am Leben oder bei Verstand lassen.) Intakte Gebäude von Bedeutung finden sich auf dem Dämonenhügel keine (wenn man davon absieht, dass die Al'Achami eigentlich auch hier eingeordnet werden müsste), aber etliche Keller dürften Raub- und Schmuggelgut bergen oder verschiedensten Kulturen als Tempel dienen.



Keshal Isiq ist das größte der Fasarer Armenviertel und Quelle der Arbeitskraft der Metropole, sei es in den großen Schlachthäusern, Sägewerken und stinkenden Gerbereien am Fluss, sei es als Lastenträger in Mantrabad oder Yol-Fessar, als Teppichknüpfer, als Edelsteinschürfer in den durchlöchernten Hügeln im Westen, als Tagelöhner auf den Feldern, in den Ziegeleien und den Lehmgruben und Steinbrüchen außerhalb der Stadt.

Ob sich die Bezeichnung des Viertels von einer alten Echsenfestung oder einem Rückzugsort der Magiermogule herleitet oder aus der Zeit stammt, als der Westteil der Stadt gegen die bosparanischen Legionen aushielt, lässt sich nicht mehr ermitteln. *Wenn* sich hier noch eine 'verborgene Festung' (Keshal) findet, dann ist sie jedenfalls außerordentlich gut verborgen ...

Trotz der mehrfachen Zerstörung dieses Teils der Stadt finden sich noch immer jede Menge uralte, basaltene Ruinen, die als Fundamente oder Mauern neuerer Gebäude dienen, und speziell Keshal Isiqs Untergrund soll durchlöchert sein wie ein Koscher Käse.

Neben der großen Zahl mehrstöckiger Wohngebäude, die teilweise 'Hinterhöfe' in den oberen Geschossen aufweisen und an denen Hühnerkäfige, ja selbst Ziegenställe wie Vogelnester kleben, ist die **Murak'-al'Kira-Arena** das eindrucksvollste Gebäude des Viertels, vielleicht sogar der Stadt. Es ist ein in bosparanischem Stil noch während der Hela-Zeit aus dem grünen Marmor des Raschtulswalls errichtetes, lang gestrecktes Oval, das rund 12.000 Menschen fasst. Allerdings hausen hier stets eine Menge Bettler, so dass die Arena für wirklich große Veranstaltungen wie Pferde- und Wagenrennen (die allerdings bestenfalls jährlich stattfinden) stets gewaltsam geräumt und oft auch mit neuen Bänken versehen werden muss.

Die Nordkurve und der freie Raum davor ist regelmäßig Austragungsort der härtesten und brutalsten Gladiatorenkämpfe, die zwar nicht so spektakulär, aber dafür tödlicher sind als die in Al'Anfa. Wer hier neun Kämpfe (gegen Tiere, verurteilte Verbrecher oder andere professionelle Kämpfer) überlebt, ist ein gemachter Mann. In den letzten 20 Jahren gab es fünf gemachte Männer, von denen einer der ehemalige alananische Gladiator *Lucan Queseda* war, der noch nicht einmal für seinen eigenen Ruhm, sondern für die Freilassung einer Al'Anfaner Boron-Geweihten kämpfte. Die Arena bildet eine inoffizielle Grenze zwischen Mantrabad und Keshal Isiq, und jeder Besucher achtet darauf, die Stätte durch den Eingang wieder zu verlassen, durch den er ihn betreten hat.

Es gibt keinen Burj im Viertel, wohl aber zwei siebenstöckige Patriziertürme, die an das Brückennetz angeschlossen sind und die *Nareb ibn Salman ay Jindir*, dem Besitzer der Schlachthäuser und *Kerime al'Chadid*, einer Herrin über mehrere Diamantenminen, gehören.

Die Macht in Mantrabad teilen sich die Al'Achami und der Richter der Neun Streiche. In Yol-Ifritim hat einzig die Akademie nennenswerten Einfluss, während Keshal Isiq umkämpftes Territorium zwischen Thomeg Atherion, Khajid ben Farsid, Manach ter Goom und Habled ben Cherek ist, und die genannten lokalen Erhabenen und die Tempelgarden des Rahjatempels hier auch noch ein deutliches Wörtchen mitzureden haben.

KESHAL ANGHRA

Im Westen der Stadt, südlich von Mantrabad, liegt die gut befestigte Enklave der Erzzwerge, die nach deren eigener Überlieferung älter ist als alle menschlichen Niederlassungen in Fasar. Die Bauwerke sind sehr stabil aus Zwergenguss errichtet, doch völlig schmucklos und nur für solche Betrachter erfreulich, die geradlinige Geometrie und exakte Quader zu schätzen wissen. Alle Häuser sind niedrig und gedrungen und ohne Frage tief in die nach Westen leicht ansteigende Felsenklippe hineingebaut. Am oberen Rand der Klippe stehen zwei gedrungene Wachttürme, und von Westen aus kann man auch einige Fensteröffnungen in gut dreißig Schritt Höhe erkennen. Das Viertel ist von keiner Stadtmauer umgeben, aber die einzelnen Gebäude sind durch Mauerstücke und Torbögen verbunden.

Zudem weisen die oberirdischen Wohnquader der Zwerge meist nur eine gut befestigte Außentür und schmale Lichtschlitze/Schießscharten auf. Ein Gutteil des Lebens findet hier unterirdisch statt, aber bislang hat kaum ein Mensch einen Blick in die Stollen, Höhlen und Heiligen Hallen werfen dürfen (die auch nicht für menschliche Bedürfnisse ausgelegt sind). Die Erzzwerge behaupten, ihr Viertel sei auch unterirdisch gegenüber der berüchtigten Fasarer Unterwelt abgeschottet, und zumindest bislang ist auch noch kein wagemutiger Dieb mit Beute aus Keshal Anghra zurückgekehrt.

Zwar gibt es einige oberirdische Hochöfen, Glasschmelzen, Hammerwerke und Schmieden, aber die typische Geschäftigkeit der Zwerge macht hier eher ruhiger, konzentrierter Beschaulichkeit Platz. Viele Erzzwerge wandern auch in ihrer typischen Tracht – schwarzer Lodenumhang und breitrempiger, schwarzer Hut – diskutierend über die Straße oder beschäftigen sich mit Zahlenrätseln und Debatten über historische Ereignisse. Für die Menschen Fasars sind die Zwerge in erster Linie als Baumeister und Rechenkünstler interessant, auch wenn sie sich für ihre Auftragsarbeiten fürstlich entlohnen lassen und ihnen tulamidische Feilscherei abhold ist.

Interessanterweise hat sich keiner der neu zugezogenen Brillantzwerge hier niedergelassen, so dass die Macht in diesem Viertel einzig bei *Gar-bolosch Sohn des Garbosch* liegt.

SIDI SHEBAHAN UND GHULABAD

Sidi Shebahan ist eines der ärmsten Viertel Fasars, in dem etwa tausend Menschen (und einige Zwerge) verschiedenster Herkunft wohnen, sowohl Alteingesessene als auch Neuankömmlinge, die dem Ruf der Großstadt gefolgt sind. Hier sind die Gassen eng und düster, der Boden ist mit unbeschreiblichem Schmutz und Kot bedeckt, und die einst gelbweißen Lehmbauten sind grau vom Ruß, stets vom Einsturz bedroht und daher teilweise durch ein Gewirr von Balken und Seilen stabilisiert, die wiederum das Gerüst für Zelte und Schuppen bilden. Bisweilen stößt man auf die Fundamente älterer Gebäude, doch im Allgemeinen ist das Viertel keine 300 Jahre alt.

In Sidi Shebahan hat keiner der Erhabenen einen messbaren Einfluss, auch wenn ihre Garden bisweilen das Viertel durchstreifen, um 'Flagge zu zeigen'. Die eigentliche Macht liegt in der Hand lokaler Banden von Schlagetots, und die Bevölkerung ist zu eingeschüchtert, um sich dagegen zu wehren oder den Schutz eines Erhabenen nachzusuchen – zumal es auch nichts gibt, was einen solchen Einsatz lohnen würde.

Der bemerkenswerteste Ort in Sidi Shebahan ist der **Alte Friedhof**, der das Herz des Viertels bildet. Es ist ein uraltes, heruntergekommenes Gräberfeld voller verwitterte Monumente und geplündelter Gräfte, aber immerhin ein schattiger Ort, an dem Efeu die geborstenen Stelen und schiefen Arkaden überwuchert. Kleinere Bäume kämpfen hier mit den Boden bedeckendem Gestrüpp um das einfallende Licht. Der Friedhof ist ein 'Treffpunkt' der örtlichen Kinderbanden, aber auch von Traumkrauthändlern und ihren Kunden, die das Rauchwerk gleich hier konsumieren sowie von Hehlern und Bettlern. Viele der meist pyramidenförmigen Gräfte sind mit ein wenig Aufwand zugänglich, bergen aber die ein oder andere unangenehme – stets jedoch 'weltliche' – Überraschung.

Ghulabad ist nur ein wenig geordneter als Sidi Shebahan, nur unwesentlich wohlhabender, und ebenso von einem Völkergemisch aus Tulamiden, Mittelländern, Araniern, Ferkinas und Angroschim bewohnt. Selbst ein paar Maraskaner hausen hier. Viele Bewohner verdienen sich ihr karges Einkommen als Tagelöhner, Schläger und durch Hurerei, und die wenigen Handwerker und Händler bieten nur die für das Viertel nötigsten Waren und Dienstleistungen feil. Bis auf eine Handvoll befestigter größerer Gebäude mit eigenem Garten oder Innenhof, die einflussreichen Bandenführern oder Vertrauenspersonen der Erhabenen gehören, sind die meisten Bauten entweder einfache Lehmhütten oder das tulamidische Äquivalent mittelländischer Mietskasernen, die einst für



das Dienstpersonal auf Yöl-Fessar und in Sarjabansarai errichtet wurden. Seinen Namen hat das Viertel von den vielen in der Nacht arbeitenden Bewohnern, und so wird es auch nach Mitternacht niemals still in den engen Gassen.

Am Rande Ghulabads, fast schon in Sarjabansarai, findet sich der einzige Burj des Viertels, der dem 'Roten Gladiator' *Omar Dornacker* gehört, dem selbsternannten Beschützer der Armen, der die beiden 'Arenen' Ghulabads betreibt. In diesem Turm leben die besten seiner Schützlinge mit ihren Geliebten oder gar Familien, während er selbst die obersten sechs Stockwerke für sich beansprucht. Dornackers **Stahlfaust-Arena** bietet so sehenswerte Kämpfe, dass selbst Besucher aus den besseren Vierteln hier zum Wetten oder zum Erwerb von Leibwächtern eindringen. Doch die Macht im Viertel liegt nicht nur bei Dornacker. Auch Habled ben Cherek und Fürst Khajid erheben Anspruch, und selbst einige kleinere Banden von Schutzgelderpressern können sich hier noch halten.

DJER KHALIL

Im Nordwesten der eigentlichen Stadt und über die breite, mit Türmen an beiden Ufern befestigte **Zulhamid- und Zulhamin-Brücke** zu erreichen, liegen die Weidegründe der Bân Khalil, die hier in Sippenzelten leben und auf den Wiesen ihre Pferde und Rinder hüten. Sie verdienen ihr Brot mit Diensten für den Rahja-Tempel, durch den Verkauf von Milchprodukten und Reittieren und als ortskundige Führer auf Expeditionen in den Raschtulswall. Noch immer sind sie begeistert von Reiterspielen und Scheinangriffen auf Reisende und von der Darstellung von Mut und Stärke. Mittlerweile aber haben sie der Blutrache zugunsten der Zahlung von Blutgeld abgeschworen, tragen nur noch in geringem Umfang Schmucknarben und bringen ihren Frauen mehr Respekt entgegen. (Mehr zu den Bân Khalil finden Sie in **Raschtul 113f**.)

BIR'AL'MUDRİM UND BAL TUWEIDAT

In diesen beiden ärmlichen Vierteln am nördlichen Ufer des Gadang, die eher den Charakter von vorgelagerten Dörfern haben, leben viele abhängig beschäftigte Handwerker, in erster Linie Töpfer und Teppichknüpfer. In Bir'al'Mudrim kommen noch Metallwerker dazu, die an den Hochöfen des Viertels arbeiten, während die Familien durch das Flechten von Reisstroh noch einen kargen Nebenverdienst einbringen. In Bal Tuweidat wird dagegen Leder verarbeitet, weshalb der Geruch von Gerberlohe ständig durch die Gassen wabert. In beiden Vierteln stehen auf Hügeln am nördlichen Rand die typischen Turm-Windmühlen mit ihren senkrechten Drehachsen, die einen Großteil des Mehls für die Stadt produzieren. Die meisten Handwerker sind entweder Habled ben Cherek, Kazim ar'Ranij, Manach ter Goom oder Fürst Khajid ben Farsid schuldverpflichtet.

Für den auswärtigen Besucher interessant sind diese Viertel in erster Linie wegen der teilweise uralten Bauwerke, deren Ruinen oft furchtbar gemieden zwischen den Lehmhütten stehen und teilweise den neueren Gebäuden als Fundament oder Außenwand dienen. Da die Viertel erst in den letzten dreihundert Jahren errichtet wurden und ihre Fläche vorher lange Zeit Brachland war, ist man hier den ältesten Ruinenschichten Fasars sehr nahe. Und so gibt es auch immer wieder Geschichten über spielende Kinder, die für Wochen im Untergrund der Stadt verschollen sind und nur durch Phexens Segen wieder – in Al'Suq – das Tageslicht erblickten. Auch älteste tulamidische Zaubersprüche auf steinernen Platten im Keller eines Hauses, plötzliche Schatzfunde oder rachsüchtige Geister gehören zu den Themen der örtlichen Geschichtenerzähler. Im Norden von Bal Tuweidat findet sich eine kleinere Siedlung einiger Sippen der Bân Malya, die von der Zucht von Kamelen und Drehhorn-

Rindern leben und sich in Fasar als Söldner (bei den Tulamidischen Reitern oder beim Kor-Tempel) oder Gladiatoren verdingen. Sie pflegen Auseinandersetzungen mit den Bân Khalil, bei denen aber selten Blut fließt, denn Angriffe werden wegen der zahlenmäßigen Übermacht der Khalil selten offen geführt. Angeblich bieten sie etlichen Räuberbanden aus dem Fasarer Umland Unterschlupf.

AL'URUCH, DIE NEKROPOLIS

Die wichtigste Totenstadt Fasars liegt nordöstlich des Gadang in einem hügeligen Terrain etwa drei Meilen von der eigentlichen Stadt entfernt, noch jenseits der Zelte der Bân Malya. Zwar wurden die Toten der Stadt und des Umlands in der langen Historie Fasars auch an verschiedenen anderen Orten bestattet, doch nur Al'Uruch als Gräberfeld der Wohlhabenden kann auf eine fast dreitausendjährige Geschichte zurückblicken.

So wechselhaft wie die Vergangenheit der Stadt sind auch die Baustile, die man hier antreffen kann: Neben kleinen Felsengräbern, die nur drei Räume umfassen, aber von einer prächtigen Scheinfassade abgeschlossen werden, gibt es regelrechte in den Fels gehauene Palastanlagen und die nur hier anzutreffenden Grubengrüfte aus frühester Zeit. Bei letzteren wurde ein meist turmförmiges Gebäude komplett aus dem Fels des Untergrunds geschlagen, so dass dessen Oberseite mit dem Erdboden abschließt und es schon aus wenigen Dutzend Schritt Entfernung nicht mehr zu erkennen ist. Auch der fast zweitausend Jahre alte **Tempel der verschleierte Marbo** (einer der Boron-/Marbo-Tempel vor Ort) ist in dieser Bauweise errichtet. Der **Turm der Umm Ghulshach** (der älteste Totentempel aus der Zeit kurz nach den Magiermogulen) hingegen kündigt noch von der traditionellen Bestattungsweise, bei der die Toten den Geiern oder dem Rauch übergeben wurden. Die Ferkinas nutzen diesen Turm ebenfalls, während die Novadis Fasars ihre Türme des Schweigens in den Hügeln südlich der Stadt haben.

Aus der Zeit des Diamantenen Sultanats stehen auch noch einige gestufte Grabpyramiden von einem Dutzend Schritt Höhe, wohingegen während der Garethischen Zeit vornehmlich Grüfte mit einem eingeschossigen Schrein und ein oder zwei Kellergeschossen errichtet wurden. Dazwischen liegen einige kleinere Gräberfelder weniger wohlhabender Fasarer.

Für die ungestörte Ruhe der circa 50.000 Toten sorgen in erster Linie der unheimliche Charakter des Orts, die Gerüchte von einer Unzahl in den Grabanlagen versteckten tödlichen Fallen und die ständige Präsenz der Marbo- und Boron-Geweihten. Die 'Schwarzen Schleier', die Tempelgardisten von Al'Uruch, tun ihr Übriges, um potentielle Grabräuber abzuschrecken, ja, selbst zwei Golgariten halten hier Wache.

Daneben leben und arbeiten hier Dutzende von Steinmetzen, Mechanikern und Fallenbauern, Einbalsamierern, Holzschnitzern, professionellen Klageweibern und Totengräbern mit ihren Familien, teilweise in einfachen Hütten, teilweise in künftigen Grabmalen. Im Gegensatz zu Geweihten und Gardisten sind sie bisweilen bereit, die eine oder andere Information über die Totenstadt gegen klingende Münze weiterzugeben.

Auch, wenn es beständig abgestritten wird, wollen die Gerüchte nicht verstummen, dass auch das Gräberfeld unterirdisch zu erreichen ist. Zumindest innerhalb von Al'Uruch ist es ein Leichtes, sich von Gruft zu Gruft durchzugraben, liegen doch die Grabanlagen allesamt recht dicht beieinander.

GORJEN

»Folgende Erzählung hörte ich von einer alten Haimamuda in den Gassen Anchopals, und auch wenn der Wahrheitsgehalt dubitabel ist, will ich sie für mögliche zukünftige Forschungen notatscribieren: Al'Gûriya hieß einst das Land und Al'Gûriya hieß auch die Stadt, die darüber herrschte. Al'Gûriyas

Dächer waren mit Gold und Lapislazuli gedeckt und die Fenster aus fein geschliffenem Alabaster und die Straßen mit Jade gepflastert und die Häuser getüncht mit dem Blauen Gold des Südens [möglicherweise ist Hesindigo gemeint, das die Waldmenschen 'Guraan' nennen. Leitet sich hiervon auch



GESCHICHTE GORIENS

etwa ab 1800 v.BF: Gorien ist Teil des von *Bastrabun* begründeten Sultanats *Yashalay* (Khunchom).

ab 1500 v.BF: Die *Magiermogule* erobern von *Fasar* aus die umliegenden Reiche, auch in *Zhamorrah* herrscht bald ein *Mogul* über Gorien. Standbilder der *Maha'Koscha* werden aus dem eroberten *Anchopal* verschleppt.

circa 1341–1326 v.BF: *Skorpionkriege*. Gorien wird zurückerobert; die *Mogule* schicken den *Großen Schwarm*, der das Land verheert; *Al'Ahabad* wird von *Dschinnenmacht* beschützt. Doch die *Mogule* unterliegen dem Heer des Sultans *Sulman al'Nassori* von *Khunchom*. *Zhamorrah* wird geschliffen, *Anchopal* zur neuen Hauptstadt des Sultanats Gorien.

304 v.BF: Sultan *Mustafa ibn Abu Nuwas* von Gorien erobert *Khunchom* und begründet die IV. ('Gorische') Dynastie der *Diamantenen Sultane* (bis 255 v.BF).

circa 2. Jh. BF: Der gorische Norden mit *Anchopal* und der Osten mit *Aimar Gor* werden Teil *Aranien*s unter den *Klugen Kaisern* in *Gareth*, später regieren hier die *Priesterkaiser*. Das Sultanat Gorien existiert nicht mehr.

590 BF: *Rohal der Weise* zieht mit ca. 2.000 Getreuen von *Anchopal* aus in die *Gorische Wüste*, um den *Dämonenmeister Borbarad* zu bekämpfen – niemand kehrt zurück; *Rohal* und *Borbarad* gelten als entrückt.

ab 760 BF: Die *novadischen Beni Avad* breiten sich im Süden Goriens und im *Balash* aus.

circa 810 BF: *Al'Anfaner* Sklavenjäger unter *Janda Zornbrecht* verschleppen über die Hälfte der Bevölkerung des *Chaluk-Tales* in die *Sklaverei*.

1019–1021 BF: Während der *Borbarad-Kriege* wird die *Gorische Wüste* Zentrum von *Sphärenerschütterungen*, schwere *Staubstürme* wüten über *Anchopal* und *Niedergorien*, unkontrollierte *Dämonen* verbreiten *Angst* und *Schrecken*.

1022 BF: *Shanja Eshila* von *Rashdul* heiratet Sultan *Hasrabal*, *Rashdul* wird Hauptstadt Goriens. *Hasrabal* versucht sich kurz darauf an der *Eroberung Anchopals*, scheitert und muss sich mit *Chalukistan* begnügen.

1028 BF: Während *Aranien* durch einen *oronischen Sturmangriff* abgelenkt ist, nimmt Sultan *Hasrabal* *Anchopal* ein und stellt damit die *Grenzen* des alten Sultanats Gorien wieder her.

wieder aus, um nach den Ruinen *Al'Gûriyas* zu suchen, der Stadt mit Dächern aus *Gold* und *Lapislazuli*. Manche geben nach Jahren der Suche auf, manche aber kehren nie zurück – wer weiß, vielleicht sind sie ja fündig geworden ...”
—aus dem Buch der *Schlange des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer*, 1008 BF

Trotz seiner relativ geringen Größe blickt das Land Gorien auf eine ruhmreiche Geschichte zurück. Als eines der ersten fruchtbaren Siedlungsgebiete der *Tulamiden* war *Al'Gûriya* zu seiner Zeit ein Symbol für die aufstrebende Größe der *Menschenreiche*, mit *Anchopal* und einer verlorenen Metropole im Süden als städtische Zentren: Der Kern des *urtulamidischen Großreichs* unter *Bastrabun ibn Rashtul*.

Doch der *Große Schwarm* der *Magiermogule* verwandelte einen Großteil Goriens in eine karge Halbwüste, und auch wenn die *gorischen Sultane* später eine Zeitlang das *Diamantene Sultanat* beherrschten, erholten sich Gorien und sein Volk nie mehr vom Niedergang. Die *Aranisierung* im Norden, die *novadische Eroberung* des Südens und schließlich der *Einfall al'anfanischer Sklavenjäger* in *Chalukistan* dezimierten jene Sippen, die sich auf das stolze Volk der alten *Gorier* zurückführen konnten. Einer dieser alten Familien entstammt der Herrscher über das *Sultanat Gorien*: *Hasrabal ben Yakuban*. Der ambitionierte *Zaubersultan* verstand es, von seiner entlegenen Palaststadt *Al'Ahabad* im Südosten der *Gorischen Steppe* aus in wenigen Jahren die Städte *Rashdul*, *Chalukand* und *Anchopal* einzunehmen und so die *Grenzen* des einstmaligen *gorischen Großreichs* nahezu wiederherzustellen. Dabei ist Sultan *Hasrabal* als *rastullahgläubiger Novadi* nominell Untertan und Gefolgsmann des Kalifen *Malqillah III.*, doch faktisch ist sein *Sultanat* unabhängig und die *Beziehungen* nach *Unau* sind eher frostig. Dies auch, weil *Hasrabal* in *Religionsdingen* so tolerant ist, wie es einem *tulamidischen Potentaten* ansteht, solange *Steuern* und *Tribute* pünktlich erbracht werden.

DIE GORISCHE STEPPE

Die *Gorische Steppe* ist das karge Hochland im Umkreis der *Gorischen Wüste*, das im Süden ins *Mhanadital* und im Norden in die *Aranische Steppe* und das fruchtbare Land *Niedergoriens* abfällt. In dieser Halbwüste fegen unangenehm kühle Winde zu allen Jahreszeiten über das Land und tragen *Steppenhexen*, rollende *Dornbüsche*, vor allem aber den feinen rötlichen Staub der *Gor* mit sich, der alles bedeckt und in jede Ritze dringt.

Für Reisende ist die *Gorische Steppe* ein Wagnis, denn die spärliche *Vegetation* besteht aus harten Gräsern, dornigem Strauchwerk und unverwundlichen *Tamarisken*, die Tier und Mensch kaum nähren können. An *Nutzpflanzen* sind allenfalls *Atmon* und *Hiradwurz* zu finden, und die schwer aufzuspürende *Mhanadi-Knolle* oder der *Menchal-Kaktus* sind die einzigen natürlichen *Wasservorkommen* jenseits der wenigen sandigen *Wasserlöcher*. Dafür gibt es insbesondere in der Nähe der *Gorischen Wüste* natürliche *Teerpfühle*, in denen schon manch ein dürstender

Wanderer oder ein Lasttier versunken ist, weil sie sich von der spiegelnden Oberfläche haben täuschen lassen. Der *Asphalt* dieser Bodensenken wird gelegentlich zu hohen Preisen in den Häfen von *Khunchom*, *Zorgan* und *Aimar Gor* als *Dichtungsmasse* für *Schiffswände* verkauft. Das zweite *Handelsgut* der *Gorischen Steppe* ist ebenso selten: Das rötlich-schlierige *Steppenperlmutter* findet sich in seltsamen *Sandsteinknollen* überall dort, wo einst der *Schwarm* das Land verheerte und ist als seltener *Zierstein* bei *Handwerkern* im ganzen *Tulamidenland* begehrt.

Nur wirklich *Wagemutige* bereisen die *Gorische Steppe*, um diese oder andere, *sagenumwobene Schätze* zu finden: etwa die legendäre '*Goldene Stadt*' *Al'Gûriya* im Süden oder die *Magiergräber* im Norden (nach denen noch vor einigen Jahren der *liebfeldische 'Altertums-kundler' Horatio di Bravaldi* geforscht haben soll). Und

Al'Gûriya' ab? A.A.] und verziert mit Perlen und Meeressilber [Perlmutter? A.A.]. Und ihr Glanz war derart, dass selbst die schwärzeste Nacht in den Straßen der Stadt hell war wie der Tag. Und niemand musste Not leiden im Land Al'Gûriya, wo allerorten süße Quellen aus dem duftenden Boden sprangen und die Bäume und Sträucher der wilden Gärten von sich aus so reiche Ernte von saftigen Früchten und nahrhaften Nüssen spendeten, dass die Bauern Blumen pflanzten und ihre Abgaben in prächtigen Gestecken und Kränzen erbrachten. Und die Tiere Al'Gûriyas waren zahm und legten sich froh von selbst auf die Tafeln der Herrscher, so dass diese niemals zu jagen brauchten und nur lustwandelten und dem verzückenden Gesang von Zitaqim [Nachtigallen, A.A.] und Ziqadim [Grillen, A.A.] lauschten, der über dem ganzen Land lag.

Ein Reich von Milch und Honig war Al'Gûriya vor der Ankunft des Großen Schwarms. Ein Land von Staub und Trockenheit ist es heute und alle Pracht verloren. Doch es heißt, dass manchmal Reisende auf dem Weg nach Anchopal davon berichten, dass sie des Nachts ein Leuchten in der Ferne erblickten und sich beim Näherkommen in wunderschönen Hainen und prächtigen Alleen wiederfanden. Oft ziehen diese Verrückten immer





selbst gut ausgerüstete und wehrhafte Handelskarawanen, die statt der gemächlichen Mhanadi-Straße den schnelleren Weg zwischen Tēmpis und Borbra wählen, oder die auf den Pisten zwischen Anchopal und Samra oder Khunchom reisen, sind nicht gefeit vor den Reitern der Beni Avad. Diese ziehen hier mit einigen Sippen als Zeltnomaden umher und erheben im Namen ihres Sultans Hasrabal Wegzölle oder verkaufen in den Hirtennestern Smamid und Ehristar Wasser für Gold (mehr zu den Beni Avad finden Sie in **Raschtul 82**).

Das bekannteste Tier aus diesem Landstrich ist der aggressive *Gorische Schwarzgeier*. Aber auch die hier lebenden Khoramsbestien, Schlangen, Skorpione sowie, südlich der Gorischen Wüste, Sandlöwen und Riesenameisen sind berühmt. Weiter nördlich gibt es Warzennashörner, Antilopen, Geparde und große Straußenherden. Der Gorische Ibis wird hierzulande anstelle des Storches als heiliges Tier der Peraine angesehen.

AL'AHABAD

Al'Ahabad

Einwohner: um 1.000 (die Stadt bietet etwa 1.500 Personen Platz)

Herrschaft/Politik: Magokratie unter Wesir Nijan ben Hasrabal

Garnisonen: 6 mal 9 Reiter der Beni Avad, 1 Riesengolemid

Tempel: Rastullah, sechs elementare 'Heiligtümer' (Meditations- und Ritualorte)

Gasthöfe: Keine, Gäste werden je nach Rang im Sultanspalast oder in passenden Familien- und Ahnenresidenzen untergebracht.

Besonderheiten: Die Stadt wird möglicherweise schon seit Jahrtausenden von Dschinnen aller sechs Elemente am Leben erhalten und befindet sich klimatisch in einem ewigen Sommeranfang.

Stimmung in der Stadt: Ausgesprochen freundlich und gleichzeitig gefährlich intrigant.

Was die Al'Ahabader über ihre Stadt denken: Hier hat das Erbe des alten Gorien überlebt! Es könnte keinen schöneren Ort geben.

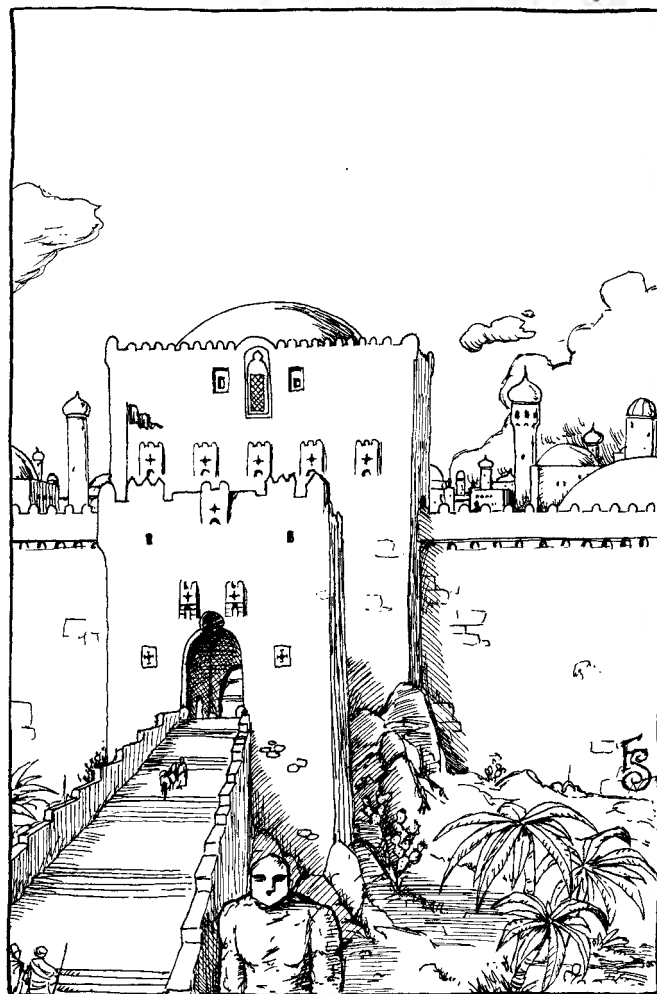
»Wir trafen in größter Mittagshitze ein und wollten zuerst nicht glauben, was uns unsere Sinne vorgaukelten. Als ob es Staub und Steppe gar nicht gäbe, erhob sich vor uns ein Felssockel inmitten eines herrlichen Gartens und darauf ein gigantischer Palast. Vor seinen mächtigen Toren empfing uns eine sprechende Säule aus klarstem Wasser mit gedrechselten Worten, worauf die Tore wie von Geisterhand bewegt zur Seite glitten. Und dahinter erwartete uns bereits ein Fliegender Teppich, den wir bestiegen, und ein ganzer Zug lachender Tänzerinnen und Musikanten begleitete uns, während links und rechts sicher hundert Säbelschwinger Spalier standen! Schon unheimlich, denn wir hatten uns gar nicht angekündigt ... Und ein Kerl mit riesigem Turban lief vor uns her und zählte unsere Heldentaten auf – hui, davon säuseln mir heute noch die Ohren, aber woher der das alles wusste ...?

Und dann im Palast erst: Eine ganze Schar lieblich lächelnder Dienerinnen führte uns in ein duftendes Bad, das sprudelte und dampfte, und nachher wurden wir komplett eingekleidet in Brokat und Seide, für ein Fest, das der Sultan zu unseren Ehren anberaumt hatte. Da gab es Speisen bergeweise und Getränke bächeweise und Wasserpfeifen und Zauber-Tänzerinnen und Illusionen-Spiel und Schlangenbeschwörer – und sogar einen ausgestopften Mantikor haben sie uns vorgeführt, kannst du dir das vorstellen?!

Was waren wir da satt und fröhlich, bei der Herrin Rahja! Ausgerechnet dann ließ uns Sultan Hasrabal, der alte Fuchs, zur Audienz rufen. Und als wir am nächsten Tag wieder abreisten, da hatten wir trotz all unserer Geschenke und kostbaren Gewänder das Gefühl, gerade noch so unsere Haut gerettet zu haben ...«

—Bericht einer Abenteurergruppe, um 1019 BF

Seit Sultan Hasrabal in Rashdul residiert, regiert sein zweitgeborener Sohn *Nijar ben Hasrabal* in Al'Ahabad, das dennoch nichts von seinem Glanz verloren hat. Die riesige Palastanlage erhebt sich uneinnehmbar und weithin sichtbar auf einem Plateau drei Dutzend Schritt über den Staub der Gorischen Steppe. Der Fuß des Hügels ist umgeben von blü-



henden Hainen und Feldern, deren Farbenpracht im eintönigen Rotgrau der Steppe unwirklich erscheint.

Dem näher Kommenden offenbart sich Al'Ahabad als ein einziges großes Dschinnenwerk: Die glatten Mauern und hohen Zwiebeltürme, die weit spannenden Kuppeln und filigranen Torbögen, die fruchtbaren Gärten und plätschernden Brunnen – alles zeugt von dem Segen der Elemente, der über der Stadt liegt und das Leben hier erst ermöglicht.

AL'AHABAD IM SPIEL

Al'Ahabad ist nach wie vor das Zentrum der Yakuban-Sippe und wird von Sultan Hasrabal als beeindruckender Audienzpalast verwendet, wo er hochrangige Emissäre oder Bittsteller empfängt. Nach außen hin ist die Palaststadt das verwunschene Domizil eines Dschinnenmeisters, gleichsam sechsfaltiges Symbol für das Geheimnis seiner Macht. Das Innere der zeitlosen Mauern ist deutlich unheimlich, die Bewohner der zur Hälfte leer stehenden Stadt wirken wie verzaubert, und die ständige Präsenz von Elementarwesen und Mindergeistern verstärkt die unwirkliche Stimmung.

Hochrangige Heldengruppen könnten von Hasrabal selbst hierher gerufen werden, um einen gefährlichen Auftrag zu erhalten (vorzugsweise mit elementarer Komponente und Bezug zum Tulamidenland und seiner Geschichte) oder um zum Dank für ihre Taten eine Weile verwöhnt zu werden. Vielleicht sucht aber auch Wesir Nijar nach Werkzeugen für eine Intrige gegen seine Brüder oder gar seinen Vater.

Al'Ahabad übt mit seinem legendären Reichtum außerdem eine geradezu magische Anziehungskraft auf die kühnsten Diebe der Tulamiden aus – nicht zuletzt, weil nur sehr wenige Diebe die Mauern je wieder verlassen haben ...



Dabei nimmt der eigentliche Sultanspalast etwa ein Viertel der Stadtfläche ein. Es bleibt genug Platz, um sämtliche Wohngebäude, Werkstätten und Stallungen noch innerhalb der trutzigen Stadtmauern unterzubringen. Wer die Stadt durch das sechs Schritt hohe, von Erzdschinnen bewegte Tor betritt, der findet sich auf einer prächtigen Allee, die zum Palast hinaufführt und geprägt ist vom lebendigen Treiben eines tulamidischen Basars. Obststände, Schmalzbäckereien, Gewürzhändler und Teehäuschen bieten alles, was das Herz begehrt.

Angeblich leben hier noch Familien von ältestem gorischen Blut, und voller Stolz wehen in manchen Straßen Banner, die noch aus der Zeit der Magiermogule oder des Diamantenen Sultanats stammen. Entsprechend seltsam und entrückt wirkt auch der Menschenschlag Al'Ahabads: ganz so, wie aus einer längst vergangenen Zeit. Und selbst die Sippen der Beni Avad, die sich in der Stadt angesiedelt haben, gelten bei ihren nomadisch lebenden Stammesgeschwistern als merkwürdig. Die Menschen hier scheinen ein gutes Leben zu führen: Selbst die Ärmern sind sauber gekleidet und gesund, niemand flucht oder redet ungebührlich laut. Gäste von Wesir oder Sultan werden mit größter Freundlichkeit behandelt. Ungeladene und unerwünschte Besucher können sich allerdings leicht vor geschlossenen Toren oder gar inmitten eines plötzlichen Sandsturmes wiederfinden, wenn sie sich nicht ohnehin von dem 15 Schritt hohen Golemiden abschrecken lassen, der die Serpentinstraße zum Tor hinauf bewacht.

DIE GORISCHE WÜSTE

»Geh doch in die Gor!«

—gorische Aufforderung zu verrecken

»Warum viele unserer Häuser keine Fenster nach Süden haben? Weißt du denn nicht, dass von Süden die rote Saat der Gor herangeweht wird? Der Staub dringt mit dem Wind durch jede Fensterritze und bringt den Tod. Du spürst es gar nicht, wenn du die Saat eingeatmet hast, doch in deinem Leib nähren sich die Staubkörner an deinem Blut, bis schließlich rote Heuschrecken aus ihnen schlüpfen und dich von innen auffressen.«

—gehört in einem Teehaus von Anchopal

»Vor uns erhob sich ein riesiger Tafelberg aus den umgebenden Hügeln. Er schien fast gänzlich aus rotem Sandstein zu bestehen, der teilweise in grotesken Rippen und Türmen vorsprang, wie die Bordwände eines gestrandeten Schiffs. Als wir näher kamen, füllte der Berg den gesamten Horizont aus, drohend ragten die Felswände über uns empor und in ihrem Schatten wurde es kühl. Man konnte Gebilde aus dunkelgrauem Stein erkennen, die den Felsen wie Spanten oder Korsettstangen zusammenzuhalten schienen: riesige Basaltmonolithen mit sechseckiger Grundfläche. So etwas hätte ich mir in den kühnsten Träumen nicht vorgestellt, als wir loszogen.«

—Gauklerin über ihre Reise auf der Piste zwischen Samra und Temphis, am Südrand der Gor entlang

»Als ich schließlich am Massiv der Gorischen Wüste angekommen war, da wusste ich, wovon meine Lehrmeister gesprochen hatten: Dieser Ort war so tot, wie es selbst das Ewige Eis nicht ist. Hier, wo nach unserer Überlieferung der Allvater der Urmutter den tödlichen Hieb versetzte, hier war kein Leiden und kein Vergehen mehr, kein sich Aufbäumen gegen den Tod, kein letztes Blühen, wie man es sonst überall in Aventurien findet. Nur der Tod und das Schweigen von Sumus Herz. Und als ich das erkannte, weinte und weinte ich, und meine Seele wurde so kalt, wie das kälteste Eis es nicht ist. Und ich floh, aus Angst einfach vergehen zu müssen, im Angesicht der toten Erden.«

—Sumudai Gerberowa, Großmeisterin der Fakultät des Weltenwerdens im Elementaren Konzil von Drakonien

Inmitten der Gorischen Steppe liegt, wie ein Brandmal auf Sumus blühendem Leib, die Gorische Wüste. Von den Tulamiden wird sie *Mahammadat* ('Ehrwürdigste Hochebene') genannt, denn dieser völlig leblose Ort erhebt sich als gewaltiger Tafelberg mehrere hundert Schritt

über die umliegende Landschaft. Die Gorische Wüste ist das lebensfeindlichste Gebiet Aventuriens, und obwohl sie nur etwa 65 Meilen durchmisst, ist kaum jemand bekannt, der sie durchquert hätte oder auch nur eine größere Strecke in sie vorgedrungen wäre.

Die Magiergilden und Kirchen, sowie einige Sagen Mittel-Aventuriens überliefern, dass vor vierhundert Jahren der weise Rohal in Zorgan ein Heer sammelte und in die Gor führte, um dem Dämonenmeister Borbarad Einhalt zu gebieten, der dort seine Schwarze Feste erbaut hatte:

»In den Magierkriegen ist zwar vieles verloren gegangen, aber einige Berichte sind erhalten geblieben. Demnach wollte Rohal dem Dämonenmeister mit Stahl, Magie und göttlichem Beistand entgegen treten. Die Soldlisten aus dem Efferdmond 590 BF sprechen von einer fast zweitausendköpfigen Armee, die von Anchopal in die Gor zog: 1546 Kämpfer aus ganz Aventurien, darunter nur wenige komplette Einheiten und viele große Helden dieser Zeit. 337 magisch begabte Personen, darunter mehrere Spektabilitäten und wohl auch zahlreiche Naturzauberer. 102 Geweihte aller zwölf Götter, darunter vier Erhabene. Nach dem Abmarsch aus Anchopal hat nie wieder jemand etwas von ihnen gehört. Was mit Rohal und Borbarad geschah? Wer weiß das schon. Lasst Euch aber bloß nicht einfallen, selbst in der Gor nachzusehen!«

—Thorstor ibn Thorwulf, Großmeister des Ordens der Grauen Stäbe von Pericum, Ordensburg Anchopal, neuzeitlich

Das Sternentor von Anchopal, durch das Rohal und sein Heer in die Gorische Wüste zogen, ist seit den Magierkriegen geschlossen; als symbolische Wehr gegen die Schrecken, die Borbarad dort zu rufen trachtete. In der Torfestung *Keshal Rohal* sammelt der von Rohal gestiftete *Orden der Grauen Stäbe* seitdem Beobachtungen und Erfahrungsberichte zu Vorkommnissen um die Gor, und der Ordensgroßmeister von Anchopal führt den symbolischen Titel eines *Barons zur Hohen Gor*. Allerdings hat Sultan Hasrabal keinen Zweifel daran gelassen, dass er die Wüste als Teil seines Hoheitsgebiets ansieht, auch wenn er das vom Orden erlassene Expeditionsverbot nicht offiziell aufgehoben hat.

Die Gorische Wüste ist also kein Landstrich, den man einfach bereisen kann oder sollte. Dafür birgt sie zahlreiche Geheimnisse, die im Kapitel der *Mysteria & Arcana* (siehe S. 163) näher behandelt werden.

CHALUKISTAN

Das Emirat Chalukistan bildet den Nordosten Goriens. Seinen Namen erhält der kleine Landstrich vom Fluss Chaluk, von dem das Leben hier geprägt wird. Der Chaluk entspringt einer versteckten Quelle zwischen zerklüfteten Felshügeln etwa 20 Meilen nordöstlich der Gorischen Wüste und windet sich langsam durch flaches Hügelland hinunter in die Aranische Steppe, bis er bei der Hauptstadt Chalukand ins Meer mündet. Der rötlichbraune Oberlauf des Chaluk ist von Sumpfland umgeben und nicht mit Booten befahrbar. Hier gewährt er der Hirtenoase Birchaluk und kleinen Herden wilder Esel ein karges Auskommen. Der Bewuchs dieses Landstrichs besteht hauptsächlich aus Tamarisken, Schlinggewächsen und anderen zähen Pflanzen. Berüchtigt sind die giftigen Asseln, die sich an manchen Orten im feuchten Boden eingraben und auch lebendige Menschen und Tiere im Schlaf annagen. Dagegen ist das Chaluk-Tal am Unterlauf des Flusses fast schon idyllisch:

»Wir rasteten an den Markasha-Fällen einige Meilen flussaufwärts von Mudrawan, wo der Chaluk aus den letzten Ausläufern des gorischen Hochlands hinunterstürzt. Das Chaluk-Wasser hier ist immer noch schlammig und rot, doch es bildet einen kleinen See, der dicht umwachsen von smaragdgrünen Pflanzen mit großen, bunten Blüten ist (Bestimmungsskizzen und Pressblumen Gor-XXI-I bis XXV). Bei einem Spaziergang am Fuß der Fälle stieß ich auf alte Felsstelen aus Granit, die stark verwitterte Zeichen trugen. Verwelkte Blumengaben lagen dabei. Unser Führer aus Chalukand erklärte, dass es sich um einen Schrein zu Ehren einer Achmadsunni namens Markasha handelt, die in Mudrawan für ihre Taten verehrt wird, doch der Schrein ist offensichtlich viel älter als die Amazonen. Ein alhanisches Heiligtum der



*Maha Koscha oder doch nur eine Bylharas-Stele? (Skizze Gor-XXI-XXVI)«
—aus dem Buch der Schlange des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian
Arivorer, 1008 BF*

Ab Mudrawan wird Ackerbau betrieben; im feuchten Umland erstrecken sich Reisfelder und Obsthaine, deren Erträge in Chalukand verkauft werden. Auch Papyrusrohr wird hier geerntet, und der feine rote Chaluk-Lehm wird bei Töpfern (und Alchimisten) geschätzt. Im Grasland der trockeneren Regionen erheben sich Goldpinienhaine und gelegentlich auch große Termitenbauten, um die sich lokaler Aberglaube spinnt. Die Sippe der *Shimyora* aus Terekand ist bekannt für ihre Straußenherden und beliefert neuerdings auch Sultan Hasrabal mit Federn, Eiern, feinem Leder und wohlschmeckendem Fleisch. Zu den schönsten Tieren und Wahrzeichen Chalukistans zählen die rahjaroten Flammenreihern, die man gerade an den Ufern der seichten Chaluk-Bucht in großen Kolonien findet.

Die Menschen Chalukistans sind abgehärtet und stolz. Man sagt ihnen nach, dass sie sich von keinem Leid in Verzweiflung stürzen lassen. Und Leid haben sie viel erfahren: Die Zerstörungen des Großen Schwarms sind hier unvergessen, die Aranisierung in der Frühzeit des Neuen Reiches wurde lange als Demütigung empfunden, die Magierkriege richteten weiteres Unheil an und vor zweihundert Jahren wurde Chalukistan von alanfanischen Sklavenjägern zur Hälfte entvölkert. Der Name Zornbrecht löst heute noch Volksaufstände aus. Das Leben der Ziegen- und Straußenhirten am Oberlauf des Chaluk war zudem Jahrhunderte lang geprägt von den Staubstürmen aus der Gor, und auch wenn die Winde mittlerweile nicht mehr so schlimm sind, so zeugen doch noch Redewendungen und Alltagsgepflogenheiten vom Kampf gegen den roten Sand.

»Erst wunderte ich mich, als sich kurz vor der Abenddämmerung die Straßen leerten, die Bewohner alle Fenster und Türen mit schweren Vorhängen verdeckten und alle Tiere hinter Hecken und Palmstrohände trieben. Doch dann wurde das Singen des Windes zu einem lauten Pfeifen und schließlich zum erbärmlichsten Heulen und Klagen, das ich je gehört habe. Und gerade als ich dachte, dieses niederhöllische Konzert würde endlich abebben ... da kam der Staub.«

—Hauptfrau bei den Sandwölfen über den Tag ihrer Anheuerung in Birchaluk, 1019 BF

Die Rückeroberung Chalukistans durch Sultan Hasrabal nach dem jüngsten Einfall oronischer Heerestruppen wurde mit verhaltener Erleichterung aufgenommen. Denn nach anfänglichem Misstrauen der Bevölkerung gelang es dem Zaubersultan, sich den Ruf eines Heilsbringers zu erwerben: Nicht nur beansprucht er die Bannung der Staubstürme und die Befreiung Chalukistans aus der Hand aranischer und oronischer Besatzungsmächte für sich, er hat auch ein Erstarken Goriens zur alten Größe versprochen, so dass sich vielerlei Hoffnungen und Legenden um seine Gestalt zu weben beginnen.

CHALUKAND

Die Hauptstadt des Emirats Chalukistan hat die Kriege der jüngsten Zeit nicht so glimpflich überstanden wie das Hinterland. Nach der Ausrufung des Moghulats Oron war die Stadt mit ihrer stolzen Feste *Krak Chaluk* eine wichtige Bastion Araniens in direkter Nähe zum Feindesland. Diese prekäre Lage, die durch das Einrücken Sultan Hasrabals in den Westen der Provinz noch verstärkt wurde, ließ viele Bewohner nach Zorgan flüchten. Innerhalb weniger Jahre war Chalukand halb verwaist. Seit das oronische Heer die örtlichen Garnisonstruppen der *Goldenen Drachen* vernichtend schlug, wirkt die Stadt nicht nur leer, sondern regelrecht entvölkert. Verbrannte Straßenzüge und der völlig zerstörte Emirspalast im Stadtzentrum prägen das Stadtbild, auch wenn die Opfer unter der einfachen Bevölkerung gering waren.

Nach dem Abzug der Oronier konnte Sultan Hasrabal die Stadt ohne Gegenwehr besetzen. Sein viertgeborener Sohn *Harayan ben Hasrabal* bezog als neuer Emir eine verlassene Villa und richtete als erste Amtshandlung ein großes Freudenfest aus, was ihm die Gunst der verängstigten Einwohner verschaffte.

Die Atmosphäre in der Stadt ist arbeitsam und hoffnungsvoll. Der Emir setzt alles daran, Chalukand in Zukunft zu einem wichtigen Handelsstützpunkt Goriens zu machen und hat Geschenke für Rückkehrer aus Zorgan und neue Siedler versprochen (1.100 Ew., langsam steigend). Einige Sippen der Beni Avad sind dem Aufruf auch bereits gefolgt, was zu anfänglichen Verstimmungen der ansässigen Bevölkerung (vor allem bei der Einrichtung eines Rastullah-Schreins) führte. Da die Geweihten der kleinen Tempel Peraines und Efferds von den Oroniern hingerichtet wurden, bleibt der Widerstand gegen die Novadis aber sprachlos, auch wenn Emir Harayan neue Geweihte des Zwölfgötterglaubens aus Aranien nach Chalukand gebeten hat.

CHALUKAND IM SPIEL

Die kleine Stadt hat für Sultan Hasrabal große Bedeutung: Als Bastion gegen Aranien, als Versorgungsquelle seiner Söldner (Fischfang) und als gorischer Zugang zum Meer, der zukünftige Handelsabkommen mit fernen Reichen möglich macht. Doch ganz so einfach wie anderswo hat es der Sultan hier nicht: In den verlassenen Straßenzügen verstecken sich noch immer zahlreiche Deserteure der *Goldenen Drachen*, die gerüchteweise auch von Haffaxschen Spionen und Aufwieglern durchsetzt sind und sich jetzt als 'Aranischer Widerstand' betätigen. Insofern werden die Truppen des Emirs immer wieder in Straßenkämpfe verwickelt, und sowohl die Aufbauarbeiten als auch die Wiederbesiedelung der Stadt gehen nur langsam voran.

Es ist also gut möglich, dass mutige Helden gebraucht werden, die unauffällig ein besonders gefährliches Widerstandsnest ausheben oder einen maraskanischen Paktierer ausschalten sollen. Sie könnten auch vom Emir, von Aranien oder gar Khunchom beauftragt werden, das verlorene Ehrenbanner der *Goldenen Drachen* in der Stadt aufzuspüren, das sich für alle Seiten als diplomatisch wertvoll erweisen könnte.

Vom Aufschwung des örtlichen Handels profitiert auch *Zhorķas Flotte*, eine gemäßigte Piratenbande, die seit einigen Jahren in der Chalukbucht 'Zoll' eintreibt. Ihr Anführer *Zhorķa Alam* gebietet über die 35 Schritt lange Dämonenarche *Darbuqtah*, die sich perfekt in Uferschilf und den Mangroven des Yalaad tarnen kann. Zhorķa ist ein vernünftiger Mann, der das Paktierertum der Blutigen See fürchtet und die Arche absichtlich klein hält.

BIRCHALUK

Die Oase (um 500 Ew.) am sumpfigen Oberlauf des Chaluk lebte vor allem von Datteln, Ziegen und dem Verkauf von angeblich zauberkräftigem Heilwasser aus der nahen Chaluk-Quelle an die Pilger auf dem Weg nach Anchopal, bis sie im Jahr 1022 BF strategische Bedeutung für Sultan Hasrabals Eroberung Chalukistans bekam, und der Sultan praktisch über Nacht von Dschinnen Reisfelder und Obsthaine anlegen ließ, die seine hier stationierten Truppen versorgen konnten. Nachdem ein Großteil dieser Kämpfer mittlerweile nach Anchopal selbst verlegt wurde, kehrt langsam wieder der Normalzustand ein.

SAMRA

Am kleinen Örtchen Samra (ca. 250 Ew.) mit seinem Peraine-Tempel, einer Schenke und einer Herberge vereinen sich Mhanadi und Gadang (über den hier eine Brücke führt), sowie die wichtigen Handelsstraßen,



die an den beiden Flussläufen entlang und durch die Gorische Steppe nach Anchopal führen. Dass der Ort trotz seiner idealen Lage ein eher verrufenes Nest ist und keine Siedler anzieht, liegt an den sagenumwobenen Ruinenfeldern von Zhamorrah, die sich vier Meilen östlich zwischen den steinigten Hügeln erstrecken. (Mehr dazu bei den **Mysteria & Arcana**, Seite 163)

In der Garnison *Trutzmherwed* waren sieben Schwadronen aranischer

Reiter stationiert, die aber während des jüngsten oronischen Vorstoßes auf Aranien abgezogen wurden. Sultan Hasrabal hat nicht lange gezögert, einige Einheiten seiner *Sandwölfe* in der Festung zu stationieren, die wohl in Bälde beginnen werden, gepfefferte Wegzölle zu verlangen. Im kleinen Dorf *Borbra* einen Tagesmarsch südlich steht ein landesuntypischer Baum, eine Steineiche, die alljährlich fromme Tsä-Gläubige anzieht, da sie durch ein Wunder der jungen Göttin gewachsen sein soll.

ANCHOPAL – DIE WEIßE OASE

Anchopal

Einwohner: 2.500 (95% Tulamiden, wenige Novadis (Hirten) und Mittelländer (dünne Oberschicht)), dazu stets 300 bis 700 Pilger

Wappen: auf rot eine goldene Öllampe unter silbernem Stern

Herrschaft / Politik: Maruban ben Hasrabal als Wesir des Sultans Hasrabal ben Yakuban

Garnisonen: 100 Stammeskrieger der Beni Avad, 200 Söldner der *Roten Wanderer*, 200 Söldner der *Sandwölfe*, einige Golemiden

Tempel: Peraine (3), Phex, Rahja, Bethaus des Rastullah, Rondra
Wichtige Gasthäuser und Schenken: Karawanserei der Mada Basari (Q7/P6/S35), Karawanserei *Zum Brunnen* (Q6/P7/S60), Schenke *Pilgerfreude* (Q3/P5/S18, berühmtes Haus im Rahja-Viertel), Almisandras Badehaus (Q7/P6), Teehaus *Shilabas* (Q6/P5), weitere Gasthäuser im Rahja-Viertel

Besonderheiten: Heiliger Hain der Peraine, der Heilsame Brunnen, Ordensburg der *Grauen Stäbe von Pericum*

Stimmung in der Stadt: Von Tsä bis Ingerimm kommt Anchopal ob der Pilgerscharen kaum zur Ruhe, den Rest des Jahres ist es eine lebhaftere, aber kleine Oasenstadt inmitten der Steppe. Die Eroberung durch Sultan Hasrabal hat sich vordergründig kaum auf das Leben ausgewirkt.

Was die Einwohner über Anchopal denken: Anchopal ist Peraines Geschenk an die Menschen, und solange der Hain besteht, sieht sie wohlgefällig auf ihre Einwohner herab – egal ob nun Araniens Banner über der Stadt weht oder das des Sultans von Gorien.

»(...) Heute verließen wir Zorgan. Noch mehr Gebrechliche schlossen sich uns an. Schwester Perisha, die sich aufopferungsvoll um mich kümmert, berichtet mir, dass inzwischen zweihundert Pilger zusammengekommen sind. (...) Weitere zwei starben an diesem Morgen; niemand scheint sie zu kennen. Die Geweihten begruben sie neben der Karawanserei. Der Schmerz frisst in meinen Eingeweiden, doch ich fürchte den Tod mehr als die Strapazen des Weges (...) Heute erreichten wir Gorien, wo der zaubermächtige Sultan Hasrabal herrscht. Innerhalb eines Tagesmarsches wich die fruchtbare Ebene Araniens der kargen Steppe. Nachts ist es empfindlich kalt, wir drängen uns eng aneinander. (...) Bei der Mittagsrast in einem Hirtendorf kamen die Soldaten des Sultans. Schwester Perisha übergab ihnen unsere Pilgergroschen, die auf dem Wege gesammelt worden waren. Grimmig und arrogant treten diese Ungläubigen auf. (...) Peraine sei Dank! Wie eine Phantasmagorie tauchte an diesem Tage die Oase am Horizont auf. Wir priesen die Göttin und fassten neuen Mut. Grüne Felder, kühles Wasser und fruchttragende Bäume empfingen uns. Morgen schon werde ich im Schatten des Hains um Linderung meiner Schmerzen beten. (...)«

—der Kaufmann Roban Gerring an seine Tochter, 1029 BF

ALT-ANCHOPAL

Der ehrwürdige Stadtkern Anchopals ist ringförmig von einer mächtigen, sechs Schritt hohen Mauer umgeben, innerhalb derer sich flache Lehmbauten drängen, darunter noch einige aus alt-tulamidischer Zeit. Drei Tore bieten Zugang zur Altstadt: Das **Morgenröte-Tor (1)** im Osten wurde nach seiner Zerstörung durch den Riesengolemiden Hasrabals angeblich mit finsterner Zaubermacht des Sultans wiederhergestellt und wird

GESCHICHTE ANCHOPALS

ca. 1700 v.BF: Gründung der Stadt zu Zeiten *Bastrabuns*.

ca. 1450 v.BF: Die *Magiermogule* erobern Gorien und verschleppen die Standbilder der Anchopaler Stadtgöttin Maha Koscha nach Fasar.

ca. 1326 v.BF: Der *Große Schwarm* verwüstet Gorien, Anchopal braucht Jahrhunderte, um sich zu erholen. Nach der Zerstörung Zhamorrahs wird Anchopal Hauptstadt des Sultanats Gorien unter den *Diamantenen Sultanen* von Khunchom.

173 BF: Anchopal wird Teil Araniens, als sich *Suheyra saba Eshina* zur Sultana erklärt und der Maharani'shaha in Zorgan unterwirft. In der Nacht auf den **27. Peraine 233 BF** lässt die Göttin Peraine den Heiligen Hain entstehen, der fortan die Stadt gegen die Staubstürme der Gor schützt.

um 540 BF: Die Sterndeuterin *Niobara* wirkt in Anchopal und gründet die Sternentor-Akademie.

590 BF: Rohal lagert mit seinem Heer bei Anchopal, bevor er gegen Borbarads Schwarze Feste in der Gor zieht. Während der Magierkriege werden **593 BF** Niobaras Turm und die Akademie zerstört.

603 BF: Nach dem *Aranischen Exodus* richtet der *Orden der Grauen Stäbe* im Sternentor eine Ordensburg "wider die Schrecken der Gor" ein.

1022 BF: *Sultan Hasrabal ben Yakuban* belagert mit einem Heer aus Söldnern und Sandgolemiden einen Monat lang die Stadt. Als Verstärkung aus Zorgan eintrifft, zieht sich der Sultan zurück.

ab Efferd 1028 BF: Truppen Orons und Schwarzmaraskans greifen Aranien an. Weil sie einen erneuten Vorstoß Sultan Hasrabals fürchtet, hält *Sultana Mara von Gorien* ihre Truppen zurück; unter dem Druck der Vorwürfe legt sie ihr Amt überraschend nieder. Im weiteren Verlauf des Jahres kommen nach und nach wichtige Vertreter der Oberschicht und Offiziere der Garde unter mysteriösen Umständen zu Tode. Hasrabal gelingt es daraufhin, Anchopal ohne nennenswerten Widerstand einzunehmen; ein Großteil der Garde läuft zu ihm über. Bei Verhandlungen mit *Sultana Sybia al'Nabab von Zorgan* ringt Hasrabal Aranien die Stadt ab, muss im Gegenzug jedoch Pilgern jederzeit freien Zugang gewähren.

seitdem von den Anchopaltern gemieden. Das westliche **Abendsonnentor (2)** und das **Mondtor (3)** im Norden blieben unbeschadet.

Errichtet aus weißen Ziegeln und spiegelndem Marmor, erhebt sich der prachtvolle **Sultanspalast (6)** im Herzen der Stadt. Hier regiert Wesir *Maruban ben Hasrabal* im Namen seines Vaters. Maruban gilt als kunstsinig und dem Zwölfgötterglauben gegenüber aufgeschlossen und ließ die kostbaren Altäre und götterfürchtigen Gemälde des Palastes nicht zerstören, sondern nur unter weißem Tuch verbergen. Die Palastgarde besteht aus Stammeskriegern der Beni Avad. In den Gärten ließ Maruban zahlreiche Sandsteinstatuen aufstellen, und die Haimamudim berichten von dem grauvollen Ende der Einbrecher, die diese Statuen für einfache Kunstwerke hielten.

Den Palast umringen die prunkvollen weißen Häuser der reichen Familien, deren Bäder und Gärten durch ein **Aquädukt (5)** bewässert werden, das auch die Kanalisation und die öffentlichen **Sulhemin-Thermen** gleich hinter dem **Stadttempel der Peraine (7)** speist. Dieser kleinste der drei Peraine-Tempel Anchopals liegt direkt am Marktplatz, und den



ganzen Tag über schöpfen hier Pilger mit ihren Kürbisflaschen Wasser aus dem *Heilsamen Brunnen*.

Das hübsche **Bethaus des Rastullah (8)** wurde neu errichtet und von Mawdli *Shalam ben Yerech* (einem alten Berater Hasrabals) eingeweiht. Der Betraum ist mit kostbaren Teppichen ausgelegt; ein Standbild zeigt die spendende Hand Rastullahs, die von vielen Zwölfgöttergläubigen der Stadt als 'Hasrabals habgierige Hand' verspottet wird.

Der Vorsteher des kleinen **Rondra-Tempels (9)** fiel im Kampf gegen Hasrabals Söldner, und die erst kurz zuvor geweihte Knappin *Shuray Liyomarsunni* ist innerlich zerrissen zwischen der Erfüllung ihrer Tempelpflichten und ihrem Wunsch, den verhassten Rastullah-Unglauben zu bekämpfen, ohne sich sinnlos zu opfern. Der reiche **Tempel des Phex (10)** ist in einem eindrucksvollen Haus im Stadtkern untergebracht. Seine Geweihten stehen in enger Verbindung zur nahen **Karawanserei der Mada Basari (11)**, deren Mondsilber-Wesir *Sherek ibn Cherdiz* nach der Eroberung diplomatische Gespräche zwischen Gorien und Aranien vermitteln konnte. Sherek besitzt offenbar die Gunst des Wesirs (wobei über die Gegenleistungen viel spekuliert wird) und der Handel hat sich deutlich belebt.

Das südliche **Stermentor (4)** zur Gorischen Wüste ist seit den Magierkriegen verschlossen. Hier richteten die Magier des ODL ihre Ordensburg **Keshal Rohal** ein, deren magische Bibliothek einige Schätze enthält. Unter Großmeister *Thorstor ibn Thorwulf* halten die Magier Wacht gegen die Schrecken der Gor und sind wertvolle Verbündete für die Stadt. Zu den Vorwürfen, dass die Grauen Garden die Machtergreifung Sultan Hasrabals nicht zu verhindern versucht hätten, schweigt der Großmeister, was den Magiern offenes Misstrauen in der Stadt einbringt.

In der Nähe liegen die von einem reich beschnitzten Geländer abgesperrten Ruinen von **Niobaras Turm**. Die zerstörte Heimstatt der legendären Astrologin wird von den Anchopaltern in Ehren gehalten, und die junge Nandus-Geweihte *Zabalya* hält hier regelmäßig sternkundliche Vorträge für Interessierte.

AUßERHALB DER STADT

Die Äcker, Kornfelder und Obsthaine rund um Anchopal können gerade so die Stadt ernähren; Palmölpressen und Hanfseilereien produzieren die einzigen nennenswerten Handelswaren. In der fruchtbaren Zone leben auch viele Tiere, vor allem die peraineheiligen Ibis und andere Vögel. Straußen- und Ziegenherden weiden im Umland, das bereits wenige Meilen außerhalb der Stadt wieder in karge Steppe übergeht. Weiter nördlich in einer Hügelkette liegen die Quellen, die die Stadt und ihre Felder mit Wasser versorgen.

Auf halbem Weg zwischen Anchopal und dem Heiligen Hain steht die **Garnison (12)**, in der die Söldner der *Sandwölfe* und der *Roten Wanderer* (die Reste der ehemals aranischen *Furchtlosen*) stationiert sind.

DAS RAHJA-VIERTEL

Die kleine Siedlung wurde nach der Himmelsrichtung benannt, denn sie wurde etwa eine Meile östlich der Stadt von sesshaft gewordenen Pilgern begründet. Zur Pilgerzeit erweitert sich das Viertel um eine

große Zeltstadt, und gegenwärtig lagern hier auch die Krieger der Beni Avad. Pilger und Soldaten aber ziehen nicht nur Handwerker und Wirte an, sondern auch zwielichtiges Volk. Die drei Geweihten des **Rahja-Tempels (13)** um den schönen *Marqab az-Zayla* bemühen sich im Rahja-Viertel unermüdlich darum, die Dirnen und Lustknaben auf den Weg der Göttin zu führen und in den Kaschemmen Heiterkeit zu verbreiten. Das Haus der Göttin wurde erst vor einigen Jahren errichtet, doch seine rotschimmernde Kuppel aus gorischem Steppenperlmutter hat es rasch bekannt gemacht.

Dem Tempel der Rahja gegenüber liegt der **Pilgertempel (14)** der Peraine. Hier werden die Gläubigen aus den Karawansereien und Pilgerzelten betreut, und einige umliegende Gebäude dienen als Siechenlager.

DER HEILIGE HAIN DER PERAINE

Die Staubstürme und roten Wanderdünen der Gor hätten Anchopal längst unter sich begraben, wenn der weite Bogen des Heiligen Hains die Stadt nicht schützen würde. Die Göttin ließ ihn vor 800 Jahren auf das Flehen der Hüterin der Saat *Sharanian* hin empor wachsen, dem Staub der Gor Einhalt zu gebieten.

Der hölzerne **Tamarisken-Tempel (15)** am Nordrand des Hains ist das Ziel einer jeden Pilgerreise, er ist umgeben von einem Wäldchen alter Tamarisken-Bäume, die in den Regenzeiten wunderschöne rote oder weiße Blüten tragen. Zur Pilgerzeit stehen Gläubige aus ganz Aventurien vor dem Portal an, um vor der segnenden Göttinnenstatue niederzuknien und ihren Fuß zu küssen: Gebrechliche und Kranke, Bauern und Heiler. Vorsteher des Tempels ist *Tamudjin ibn Djarvayn*, ein Pragmatiker, der um den reibungslosen Ablauf der Pilgerzüge bemüht ist, die Anchopal den größten Teil seines Wohlstands bescheren.

ANCHOPAL IM SPIEL

Scheinbar ist wieder Ruhe eingekehrt in die Stadt Peraines, doch der Frieden täuscht. Die Einwohner haben sich dem Sultan gebeugt, doch mehr aus Furcht denn aus Überzeugung: Hasrabal und seine 'ungläubigen' Novadis gelten seit Jahren als schreckliche Bedrohung. Wesir Maruban schürt heimlich diese Ängste vor dem Zaubersultan, gibt sich selbst aber betont weltnärrisch und tolerant. So regiert er sicherer, solange sein Vater fernab weilt.

Das Gleichgewicht zwischen dem Wesir, den Tempeln, der mittelländisch geprägten Oberschicht und dem Orden der Grauen Stäbe ist fragil: Hinter den Kulissen wird intrigiert und spioniert, kaufmännische, politische und religiöse Interessen treffen aufeinander, und auch die alten aranischen Qabalyim wirken im Hintergrund. Es heißt, die Peraine-Kirche müsse immense Abgaben für den Schutz der Pilgerzüge durch die Krieger des Wesirs bezahlen. Sogar die friedlichen Geweihten sind daher zu heimlichem Widerstand bereit. Und auch Hasrabal selbst verfolgt nach der Einnahme der Stadt weitere Ziele, wobei sich die Pläne des Wesirs langfristig nicht unbedingt mit denen seines Vaters decken müssen. Anchopal bietet sich also für Szenarien im Diplomatie- und Spionagemilieu an.

DAS YALAIAD

Die Küste der nördlich von Khunchom gelegenen Halbinsel erhebt sich flach, gesäumt von dichten Mangrovenwäldern, aus dem Perlenmeer. Stellenweise gehen düstere Zypressensümpfe fast nahtlos ins Meer über, aber gerade im Norden finden sich auch sandige Uferzonen, an denen die meisten der Küstendörfer und -städte des Yalaiad liegen.

»Unglaublich war das Schauspiel, welches sich uns in dieser Rahjanacht bot: Wie gleißende Funken schossen die Perldrachen übers Meer. Erst ein Paar,

dann ein weiteres. Sie jagten knapp über die Wasser der Bucht, umschwirrten einander wie Schmetterlinge, um dann im Madaschein hoch empor zu streben und sich zu vereinen. (...) Bald ist es dann soweit, die Weibchen werden auf der Insel ihre Eier ablegen. Und ist die Mutter verschwunden, brauchen wir sie nur noch einsammeln. 50 Dukaten hat uns der Alchemist in Gareth für jedes Ei versprochen...«

—aus einem halbverbrannten Tagebuch in der Bibliothek des Hesinde-Tempels zu Khunchom



Im Landesinneren wechseln sich sanft geschwungene Hügelketten mit schroffen Felsformationen und Flächen mit größeren Seen ab, von denen die Einheimischen munkeln, sie würden echsische Schätze und Unheiligtümer bergen, die einst der Verehrung krakenartiger Unwesen dienten. Und die mächtigen, aber zertrümmerten und halb überspülten Jadestatuen mit den vielen Tentakeln unweit von Korushkand scheinen derartige Legenden zu bestätigen. Sumpfechsen und Krakenmolche bewohnen viele dieser Seen, und die Gegend ist reich an Wasservögeln und Fischen, die von den Bewohnern der Dörfer gefangen werden. Die Seen sind von wahren Lotusinseln bedeckt, deren Blüten eifrig gesammelt und an die Alchimisten in Anchopal und Khunchom verkauft werden. Von sattem Grün ist das Land zwischen den Seen, ein fruchtbares Marschland. Die Hänge der niedrigen Hügel sind zumeist mit Halfa, Terabaten und Dornsträuchern bewachsen. Granatapfelbäume und Mispeln, sogar die Khunchomer Rose, bieten Schatten für Ziegen und Schafe. In der Nähe von Dörfern und Städten gedeihen – kunstvoll bewässert durch Kanäle und Wälle – ergiebige Obsthaine an den Schultern der Hügel. Aprikosen und Arangen wachsen dort, Mango- und Maulbeerbäume. Ausgedehnte Felder, auf denen Reis (selten andere Getreide), Flaschenkürbisse und Melonen gedeihen, rahmen fast immer die yalaiaidischen Ansiedlungen ein.

DIE YALAIADIM

Die Bewohner des Yalaiaad sind ein bodenständiger und friedlicher Menschenschlag. Khunchom mag für sie ein Ort zum tausendfachen Staunen sein, mit den größten Palästen und prächtigsten Straßen, doch alles, was es wirklich zum Leben braucht, bietet – nach dem Verständnis der Yalaiaidim – ihre Heimat.

Regiert wird das Yalaiaad in den meisten Orten durch die 'Wohlgesegneten', die reichsten Einwohner des Ortes, denen offensichtlich Efferd, Phex und Peraine ihren Segen geschenkt haben. Das tägliche Leben ist bestimmt durch den Rhythmus von Aussaat und Ernte, deren Beginn durch zahlreiche kleine Feste und Riten begleitet werden, um vor allem Tsa und Peraine, aber auch Efferd und Phex gnädig zu stimmen. Seit dem Ende des Krieges gegen den Sphärenschänder wurden die Yalaiaidim von den neuen Herrschern des Moghulats Oron, der Fürstkomturei Maraskan und der Blutigen See bedroht, und bis heute sind einige Dörfer und Städte von Resten oronischer Truppen besetzt. Seit zudem Teile des Yalaiaad im Handstreich von maraskanischen Exilanten erobert und als Aufmarschgebiet für den Kriegszug zur Befreiung Sinodas benutzt wurden (siehe **AB 76** und **Blutrosen 87**) und auch

Sultan Hasrabal Gebiete im Yalaiaad eroberte (siehe **AB 79**), ist erstmals der Widerstandsgeist der Yalaiaidim erwacht. Warum sollte man sich, nur weil man Bauer oder Händler ist, die Besatzung durch Oronis, Gorier oder Maraskaner gefallen lassen?

Die Yalaiaidim waren froh, als die unheimlichen Bewohner der Echseninsel endlich übersetzten, Meuchler und mörderische Wahnsinnige, die sie allesamt waren. Doch einige Verhaltensweisen und Moden der Maraskaner färbten auf die Yalaiaidim ab, weil man immer mehr Fisch und Getreide von der Südspitze des Yalaiaad an die Maraskaner verkaufte. Und da das wahnwitzige Vorhaben, ihre maraskanische Heimat vom Dämonenwirken zu befreien, offensichtlich stetig Fortschritte machte, begann man schließlich, sich einiger Tugenden und Taktiken der Maraskaner anzunehmen.

Seither sind Überfälle der Yalaiaidim auf die Reste der oronischen Besatzungstruppen an der Tagesordnung. Kleinere Landstriche und Dörfer, vor allem im Norden, werden zwar immer noch von versprengten Truppen der Schwarzen Lande kontrolliert, doch selbst die hart gesottenen Söldlingsführer in Shariwan (dem ehemaligen Heerlager der Satrapa Reshemin) ahnen, dass das nicht so bleiben wird. Manch einer von ihnen hat sein Heil bereits in der Flucht gesucht oder ist damit zufrieden, eines der kleinen Dörfer im Umland unter seiner Kontrolle zu halten.

DAS YALAIAD IM SPIEL

Die Region gibt Raum für all die zahlreiche Aktivitäten in einem ehemals besetzten Land: Dörfer wollen von tyrannischen Söldnern befreit, heimliche Unterstützer Orons unter den lokalen Mächtigen enttarnt, Tempel der Zwölfe wieder aufgebaut werden.

Die häufige Präsenz der Perldrachen vor der Küste lockt immer wieder wagemutige Abenteurer in die Region, auf der Suche nach dem legendären Perlenhort (vergleiche den Eintrag zum magischen Metall Orichalkum in **SRD 113**) oder nach den kleinen, der Küste vorgelagerten Felseilanden, auf denen die Drachen ihre Eier ablegen sollen. In den Hügeln und Sümpfen harren zudem dunkle Vermächtnisse der früheren echsischen Herrscher dieses Landstriches ihrer Entdeckung.

Das Yalaiaad ist auch eine Region, in der junge Menschen neuerdings vermehrt der Gedanke umtreibt, dass das Dasein als Bauer nicht alles gewesen sein kann – kurz: es ist ein potentielles Geburtsland von Helden. Und so kann es sein, dass die gemachten Helden eines Tages mit dem Ziel zurückkehren, den Lebensabend im Kreis der Familie zu verbringen und den verdienten Wohlstand zu genießen.

DIE ELBURISCHE HALBINSEL

Die Elburische Halbinsel erstreckt sich zwischen dem Golf von Perricum, dem Maraskansund und der Chaluk-Bucht und umfasst etwa ein Drittel des Aranischen Reiches. Bis vor kurzem noch unter der Herrschaft der Dämonenbuhlen, bemüht man sich heute um Normalität. Und doch hat die oronische Tyrannei Spuren hinterlassen: Viele tausend Menschen haben die Halbinsel verlassen und in Zorgan oder Baburin ein neues Zuhause gefunden. Die erlittenen Wunden haben sich tief in die Herzen der Menschen gefressen, und es wird Jahrzehnte dauern, bis Misstrauen und Angst vollständig verfliegen sind. Dabei sind es weniger die Landadligen als alte Machthaber, denen das Unbehagen gilt. Da diese im rechten Moment die Elburische Halbinsel im Befreiungskrieg gegen die Dämonenbuhle Dimiona geführt haben, klammern sich die Bauern an ein Bild, das ihre Herrinnen als aufrechte Befreier zeigt, die ihre Schutzbefohlenen aus der entwürdigenden Knechtschaft gerettet haben. Im Gegenteil sind es die Zorganer, die mit wachsendem Missmut beäugt werden. Schuld daran ist nicht nur die überhebliche Haltung manches Zorganer Händlers (für den die Halbinsel nach wie vor und vor allem jetzt eine entlegene und hinterwälderliche Provinz ist), sondern ebenso

die jahrelange oronische Propaganda, die bei aller Ablehnung und allem Hass auf die Dämonenbuhlen Spuren in den Köpfen der Menschen hinterlassen hat. Alte Vorurteile, die die Aranier der verschiedenen Provinzen seit Jahrhunderten gegeneinander hegten, blieben auch nach dem Fall Orons bestehen und verschärften sich vor allem beim Volk, während sich die Emire und Beyrounim um eine Verständigung mit dem Königshaus bemühen.

Die Elburische Halbinsel bleibt für Zorgan eine 'äußere Provinz', deren Hauptstadt als weltoffen gilt. Das flache Land hingegen hat sich seine ihm typische Engstirnigkeit und Verbohrtheit bewahrt und wird beherrscht von Landadligen, die an aranischen Bräuchen und Sitten festhalten, wo andernorts längst eine Aufweichung durch tulamidische und garethische Einflüsse stattfindet.

LAND UND LEUTE

Der Norden und Osten der Elburischen Halbinsel sind sehr fruchtbar und dicht besiedelt, während die Tiefebene im Süden in fieberschwangere



Sümpfe übergeht. Tausende von Stechmücken und Sumpffegeln machen jeden Schritt zur Qual, und es verwundert nicht, dass die verborgenen Buchten und wenigen trockenen Stellen sonderlichen Einsiedlern, Schmugglern und Piraten als Zuflucht dienen.

Die Halbinsel wird durchschnitten von den **Bergen von Elburum** oder dem **Oronischen Hochland**, wie man die waldigen Höhen landläufig nennt (wenig verbreitet hingegen ist der alte tulamidische Name **Djerim Yaleth**). Nach Süden hin geht das Hochland in den dichter bewaldeten **Farsh Uruch** über, dessen dunkle Hänge auch als **Schattenwald** bekannt sind. Gerüchten zufolge leben dort finstere Hexen, Zaubermeister und Dschinne, die so manchen einsamen Reisenden in ihre verborgenen Reiche entführten, von wo aus er niemals zurückkehrte.

Im Oronischen Hochland entspringt mit dem **Tern** der größte Fluss der Halbinsel, der sich auf etwa 100 Meilen hinab zum Meer wälzt. Trotz seiner verhältnismäßig knappen Länge führt er genug Wasser, um im Frühjahr das Umland bis auf vier Meilen zu überfluten. Doch das Tern-Land gilt als die fruchtbarste Ackerscholle Elburums, so dass es die Bauern gerne in Kauf nehmen, alljährlich ihre Habe an sich zu raffen und ins Hinterland zu flüchten, bis der Fluss wieder in sein Bett zurückgekehrt ist.

Die ehemalige Reichstraße zwischen Zorgan und Elburum, die **Elburnia**, ist in den vergangenen Jahren zunehmend verfallen; die Gasthäuser im Abstand von einer Tagesreise liegen verlassen. Bislang zeigte man weder in Zorgan noch in Elburum Interesse an einer Instandsetzung der Straße, die immerhin eine ganze Provinz mit der Hauptstadt verbindet, da Reisende noch selten sind und Handel erst langsam wieder aufblüht. Besser erhalten ist die **Oronia**, die Reichsstraße von Elburum nach Llanka. Doch auch hier hält man abseits der Dörfer vergeblich nach Gasthäusern Ausschau, die mehr zu bieten haben, als von Staub bedeckte Ruinen. Außerhalb der Stadtmauern Elburums gibt sich die Halbinsel, die

nur über zwei nennenswerte Städte verfügt, bäuerlich. Kleine Dörfer mit Sippengehöften sind allgegenwärtig, weite Felder und Obstaine beherrschen die Landschaft. Arangen, Baumwolle und Zuckerrohr gedeihen unter den fleißigen Händen der Bauern und mit Hilfe der Herrin Peraine. Herden von Phraischafen weiden zwischen Olivenhainen und Weizenfeldern. Die Herrschaft der Frauen über Haus und Hof wird streng befolgt, und die Männer begegnen diesen – auch durchreisenden Fremden – mit allem gebotenen Respekt. Die Arbeitsteilung ergreift die gesamte Sippe: Die Männer gehen der Feldarbeit nach, die Frauen überwachen die Vorratshaltung, während die Kinder das Kleinvieh hüten oder sich in Töpferarbeiten üben und die Alten der Sippe Strohteppiche und -hüte knüpfen, die man auf dem nächsten Basar verkaufen kann. Seit der Rückkehr zwölfgöttlicher Ordnung hat man zudem damit begonnen, zerfallene Klöster wieder instandzusetzen und neue zu erbauen. Es sind vor allem die Diener der Peraine, die in das ehemalige Oron vorstoßen und neue Glaubensbastionen errichten, andere Geweihte folgen zögerlich nach. Ein erst kürzlich fertig gestellter Bau ist das **Kloster Nassori** unweit des geschleiften Keshal Taref. Die dort lebenden Hesinde-Geweihten unter der Führung der **Äbtissin Shabra Alami** haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Geheimnisse des Unheiligtums der Dämonenhexe Dimiona zu erforschen, wobei sie von dem für einen Rahja-Geweihten ungewöhnlich ernsten **Assaban von Zorgan** unterstützt werden, einem knapp 40-jährigem Mann mit graumelierten Schläfen und einem betörend-traurigen Blick. Durchreisende werden in unmittelbarer Nähe der Elburnia liegendem Klosterbau bereitwillig aufgenommen, doch scheint man die Abreise am nächsten Tag mit einer gewissen Erleichterung aufzunehmen.

DER ADEL

Die Beyrounim der Elburischen Halbinsel leben überwiegend auf Landgütern fernab der Städte und der Macht ihrer Lehnsherrinnen, um ungestört Vergnügungen wie der Jagd oder der Falken- und Pferdezucht nachzugehen.

Unter Dimiona zählten die Altadligen, die sich mit den veränderten Gegebenheiten abfanden und Gefallen an dem Gedanken einer Erbschaft der Diamantenen Sultane fanden, zu den Stützen der oronischen Herrschaft. Doch ihr Einsatz im Befreiungskrieg hat jede Schuld gesühnt, und bei den Bauern gelten sie als die wahren Befreier.

Fremden gegenüber zeigen sich die Landadligen gastfreundlich und sind gerne bereit, durchreisende Helden nach Kräften zu unterstützen. Während sie niedere Rechtsprechung und die Verfolgung von Räubern und Dieben lieber den Kadis der Sultana überlassen, widmen sie sich (neben dem Eintreiben der Abgaben) vor allem der Jagd, die sie gemeinsam mit ihren Nachbarn in einem rauschenden Fest mit Wein und Wildbret ausklingen lassen (zu dem Gäste natürlich geladen sind). Oft hat das Wild nicht vier sondern zwei Beine. Der Volksmund nennt die Ferkina-Söldner oder Levthansjünger 'Wilde Männer', und auch Bauern töten die umher streifenden Überbleibsel der oronischen Herrschaft, wenn sie die Gelegenheit dazu haben. Die gemeinsame Jagd auf die Schatten der Vergangenheit schweißt Herrin und Knecht eng zusammen.

DIE BAUERN

Die Bauern der Elburischen Halbinsel, die in Aranien auch Fellachen genannt werden, gelten nicht erst seit der oronischen Sklaverei als verschlossen und stur. In den Dörfern herrscht eine festgefügte Gemeinschaft, die die örtliche Kadi und die Beyrouni mit einbezieht – nicht aber den Fremden, dem man zwar Bett und Brot gewährt, mit dem man aber ansonsten wenig zu tun haben will.

Seit der Versklavung unter der Herrschaft der Dämonenbuhlen und der Befreiung durch die Beyrounim ist es unter den Bauern üblich, das Haupthaar lang zu tragen (im nachträglichen Trotz gegenüber dem Zwang, als oronische Sklaven Haare und Augenbrauen zu rasieren). Da heute nur die wenigsten Bauern die Wehrsteuer bezahlen können, gilt



RÄUBER AUF DER ELBURISCHEN HALBINSEL

Das Oronische Hochland gilt nicht erst seit dem Fall Orons als Zuflucht zahlreicher Räuberbanden, die Wege und Straßen bedrohen und bisweilen sogar bis in die Dörfer vorstoßen.

Einen Teil dieser wild zusammen gewürfelten Banden, die sich in entlegenen Täler richtige Dörfer errichtet haben und bisweilen mehr als hundert Leute zählen – darunter auch Alte und Kinder –, rekrutiert sich aus verzweifelten Bauern, die nach der Befreiung nicht mehr daran glauben konnten, dass nun ein besseres Leben auf sie warte. Andere haben sich schon unter oronischer Herrschaft in die Berge zurückgezogen, um sich dort vor den Häschern der Moghuli zu verbergen oder einen verzweifelten Kampf gegen die Unterdrücker zu führen.

Längst verstehen sich diese Gruppen als eigene, verschworene (Dorf-)gemeinschaften, die nicht mehr bereit sind, sich der Herrschaft einer Beyrouni oder Kadi zu unterwerfen. Sie leben von dem, was sie auf ihren Raubzügen erbeuten, von der Jagd und vom Handel mit entlegenen Dörfern, die sie im Gegenzug für das Schweigen mit ihren Überfällen verschonen. Doch sollte man sich nicht täuschen lassen: Wenngleich die Gründe für den Rückzug in die Berge bei vielen verständlich erscheinen, verstehen sich die Banden als Räuber, und mit Abgesandten der Sultana oder eine Kadi machen sie ebenso kurzen Prozess wie mit den Häschern, die sich ein schnelles Kopfgeld verdienen wollen.

Eine der bekanntesten Anführerinnen ist *Yana Al'Achmedi*, angeblich eine Bäuerin, die aus oronischer Sklaverei entkommen ist und als klug und gerissen gilt.

Jedoch haben nicht nur verzweifelte Bauern Zuflucht in den unwegsamen Höhen gesucht, sondern auch versprengte Reste der Levthansjünger, die ihn Höhlen und Grotten hausen und sich zu größeren Horden zusammengeschlossen haben. Diese skrupellosen und blutrünstigen Ex-Söldner (hauptsächlich Ferkinas) tyrannisieren die Gegend, wo immer sie auftauchen. Es bedarf größerer Anstrengungen von Seiten der Beyrouni und der Kadi, der Bedrohung Herr

zu werden. Gerüchten zufolge sollen sich einige Mannwidder unter ihnen befinden, die für ihre Grausamkeit berüchtigt sind.

Räuber im Spiel

Während die Banden, die sich aus Bauern zusammensetzen, den Helden – je nach Auftreten und Gesinnung – ebenso als Gegner wie auch als Verbündete begegnen können, bieten sich die verbliebenen Levthansjünger als hassenswerte Feinde an, deren Grausamkeit und Unmenschlichkeit ausreichen, um die Helden zur Weißglut zu bringen.

Dabei bieten sich Begegnungen mit Räubern ebenso für Zufallsbegegnungen wie für kürzere Szenarien an, bei denen die Helden einem bedrohten Dorf helfen, im Auftrag der Kadi einen dreisten Bandenführer unschädlich zu machen oder einen entführten Sohn zurückzuholen, wobei sie am Ende feststellen, dass er viel lieber bei den Räubern bleibt als auf die Felder zurückzukehren. Am Ende eines Szenarios um die Levthansjünger könnte ein Kampf mit dem Mannwidder stehen, der den Helden einen würdigen Showdown liefert.

Die Mannwidder

Einige Levthansjünger waren unter dämonischem Einfluss in der Lage, eine Art der Lykanthropie zu entwickeln, die sie – willentlich oder unter Bedrohung – in etwas zweieinhalb Schritt hohe Zwitterwesen aus Mensch und Widder verwandelt. Auch nach dem Fall Orons bleibt diese Fähigkeit bestehen.

Veränderungen der Eigenschaften als Mannwidder

MU +7 KL -5 FF -3 KO +5 KK +7 MR +5

INI +5 AT +4 PA +2

TP je nach Waffe (KK-Bonus)/ Klauen 1W+2, KK/TP 15/2

RS 5 (Fell; Ein Mannwidder erleidet aufgrund der wirkenden dämonischen Kräfte durch profane Waffen nur halben Schaden.)

der größte Teil der elburischen Bevölkerung als halbfrei. Die Sklaverei hingegen hinterlässt in vielen Dörfern einen galligen Nachgeschmack, so dass man in ländlichen Gebieten auf diese Arbeitskräfte verzichtet und Sklaven vorrangig in Minen, Steinbrüchen oder bei anderen harten Arbeiten einsetzt.

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Die Jahre der oronischen Herrschaft haben Spuren auf der Halbinsel hinterlassen, die das düstere Erbe nicht vergessen lassen. Während in den Dörfern Ruhe eingekehrt ist, finden sich überall auf dem Land versprengte Ableger des Schwarzen Weins und der Dornrosen. Letztere wuchern vor allem am Rande des Sultanats an der Grenze zu Zorgan und Niedergorien, wo noch Reste des Dornwalls erhalten geblieben sind, die allen Brandrodungsversuchen mit erstaunlicher Zähigkeit widerstehen. Ranken des Schwarzen Weins hingegen haben sich unter gewöhnliche Weinstöcke gemischt, und es mag vorkommen, dass man inmitten eines verwilderten Weinbergs plötzlich auf die dämonische Pflanze trifft. Aus unerklärlichen Gründen scheint sie sich hartnäckig zu halten, und alle Bemühungen der zwölfgöttlichen Kirchen, dieses Übel ein für alle Mal auszumerzen, scheinen zum Scheitern verurteilt. Auch sieht man vielerorts nicht die Notwendigkeit, entdeckten Schwarzen Wein an die Obrigkeit zu melden, sondern begnügt sich damit, der gefährlichen Pflanze aus dem Weg zu gehen.

Die Gerüchte von Dämonen-Hengsten, die in den Ebenen nördlich und südlich von Elburum ihr Unwesen treiben sollen, scheinen dagegen aus der Luft gegriffen und einer tiefverwurzelten Furcht vor den blutrünsti-

gen Wesenheiten entsprungen zu sein. Ebenso sind die Berichte von verbliebenen Lamijanim – daimonide Vampire, deren Kraft an die gebannte Shaz-Man-Yat gebunden war – ins Reich der Legenden zu verweisen.

DAS SULTANAT ELBURUM

Das Sultanat umfasst das Gebiet der ehemaligen Grafschaft Elburum, die unter oronischer Herrschaft zur Satrapie wurde, ehe Mhaharani Eleonora die Befreierin *Iphemia von Narhuabad* in den Rang einer Sultana erhob. Während die Landesherrin vor allem den Geschäften in Elburum nachgeht, vertraut sie bei den ländlichen Gebieten auf die Beyrounim. Diese überwiegend oronischen Altadligen schlugen sich im Befreiungskrieg auf die Seite der Aranier und wurden zum Dank in ihrem Besitz bestätigt. Im Gegensatz zu anderen Sultanaten unterstehen die Kadis unmittelbar der Sultana und nicht der örtlichen Beyrouni, mit der sie allerdings eng zusammenarbeiten. Selten kommt es vor, dass sich Kadi und Beyouni spinnefeind sind. In solchen Fällen ist die Stimmung der Gegend geprägt von Intrigen und den Bemühungen, sich gegenseitig Steine in den Weg zu legen. Dennoch gilt die Verbundenheit der 'Beamtinnen' weniger der Sultana als dem ihnen anvertrauten Gebiet. Oft entstammen sie den Dörfern oder Landstrichen, in denen sie eingesetzt werden. Ihre Aufgabe ist die Wahrung von Recht und Ordnung im Sinne der Sultana. Dazu untersteht ihnen ein kleines, von der örtlichen Beyrouni unabhängiges Kontingent Soldaten, um Probleme vor Ort lösen zu können und nicht wegen jedes Viehdiebs die Beyrouni oder die Sultana um Hilfe bitten zu müssen. In einigen abgelegenen Gebieten saßen die Kadis bereits vor Ort, bevor die Oronis kamen, und blieben, nachdem diese wieder gegangen waren.



Yaisirabad

Ursprünglich nicht mehr als ein Fischerort, wurde Yaisirabad nach dem Erscheinen des Malmers von den Oronis zur zweiten Hafenstadt der Elburischen Halbinsel ausgebaut. Dank des diplomatischen Geschicks der alten Beyrouni *Dalilah al Mhanachi saba Emissa*, die sich unter oronischer Herrschaft ebenso den Gegebenheiten anpasste wie jetzt, behielt die Stadt auch nach dem Untergang des Moghulats ihre Stellung als Kriegs- und Handelshafen und erfreut sich eines gewissen Wohlstandes. Da die oronischen Herrscher einen Großteil der Handwerker aus Llanka hierher übersiedelten, verfügt das kleine Städtchen (um 1.200

Ew.) über eine Werft und diverse weitere Werkstätten, die den Hafen für vorbeikommende Schiffe zu einem willkommenen Ankerplatz machen.

Mhaharansland Lllanka

Aus dem Emirat Lllankashan wurde nach dem Befreiungskrieg die Stadt Lllanka mitsamt der Stadtmark herausgelöst und zum Königsland – Mhaharansland – erklärt. Verwaltet wird dieses Gebiet von einer Wesirin, die ausschließlich der Mhaharani untersteht. Siehe auch Seite 121.

ELBURUM – DIE WEIßE STADT

Elburum

Einwohner: 5.500

Wappen: auf türkischem Grund ein goldener Palast unter einem silbernen liegenden Halbmond

Herrschaft/Politik: Sultana Iphemia von Narhuabad

Garnisonen: 50 Gardisten

Tempel: **Hesinde**, Peraine, Efferd, Phex

Wichtige Gasthöfe: *Elburischer Hof* (Q7/P8/S12), *Sultanshof* (Q5/P9/S20), *Haus Yulmin* (Q2/P1/S10), *Shebaoth* (Q4/P5/S7)

Besonderheiten: Feuerschlick, Rosenbrücke, Pfauenpalast

Stimmung in der Stadt: Elburum ist die wiedererblühte Rose des Ostens, die dritte Säule des Aranischen Reichs. Man bemüht sich darum, die Spuren der oronischen Herrschaft zu überdecken, und doch stinkt und gärt es hinter den weißen Fassaden.

Was die Elburumer über ihre Stadt denken: Elburum ist die Weiße Stadt und die Herrin des Ostens. Du kannst sie bewundern, aber trauen darfst du ihr niemals.

den und strahlend hellem Marmor. Selbst das Pflaster der Hauptstraßen funkelt unter dem Licht der Mittagssonne, wenn die Sklaven der Sultana den Dreck beiseite gekehrt und ihre Wassereimer über den staubigen Steinplatten ausgeleert haben. Eine Vielzahl von Gerüchen dringt auf den Passanten ein, der Duft von Blumen, die an jeder Straßenkreuzung die Brunnen säumen, Schwaden von Gewürzen, Wein und Fett steigen von Garküchen und aus Tavernen auf, und überall wird Rosenwasser auf den Hauptstraßen versprüht. Denn die Sultana hat ihrer Königin versprochen, dass Elburum unter ihrer Herrschaft blühen solle wie die erwachende Rose.

Das Umland ist geprägt von Weizenfelder und einzelnen Palmen- und Olivenhainen. Die Wälder, die früher Fürstin Sybias bevorzugtes Jagdrevier waren, wurden unter oronischer Herrschaft nahezu vollständig abgeholzt.

Stimmung in der Stadt

Nach den Jahren oronischer Knechtschaft herrscht in der Stadt eine vordergründig heitere und unbeschwerte Stimmung. Doch bleiben einem aufmerksamen Beobachter die furchtsamen Blicke nicht verborgen, die die Einheimischen über die Schulter werfen, wenn ein Trupp Stadtgardisten vorbeimarschiert oder die Aufmerksamkeit eines ungekannten Passanten zu lange auf ihnen ruht.

Die hintergründige Unruhe rührt von der harte Hand, mit der Sultana Iphemia die Geschehnisse der Stadt lenkt. Um ihre Vorstellungen von einem neuen Elburum, wie sie es dem Königspaar versprochen hat, durchsetzen zu können, sah sie sich genötigt, eine schlagkräftige Stadtwache aufzustellen. Die Gardisten sind angehalten, für Ruhe und Ordnung zu sorgen, und dafür, dass der neue Glanz Elburums durch nichts befleckt wird. Iphemia lässt den Offizieren weitgehend freie Hand. Nur bei der Verhängung von Todesurteilen behält sie sich das letzte Wort vor.

Dennoch kann man nicht von Willkürherrschaft oder gar Rechtslosigkeit sprechen, eher im Gegenteil. Wer sich dem neuen Bild der Stadt fügt und das Seine dazu beiträgt, hat nichts zu befürchten. Und doch gibt es welche, die hinter vorgehaltener Hand murren, es sei nur der Name des Reiches, der sich geändert habe, nicht aber die Herrschaft.

Neben dem Bild der Weißen Stadt ist die strenge Wahrung altaranischer Bräuche eines der wichtigsten Anliegen der Sultana. Nirgendwo sonst in Aranien wird die Herrschaft der Frauen so konsequent umgesetzt wie in Elburum; nirgendwo sonst findet man auch innerhalb der Stadtmauern einen so festen Sippenzusammenhalt.

ELBURIAL

Die flache Insel vor dem Hafen ist dicht bebaut mit Lagerhäusern, billigen Bordellen, Kaschemmen und – heimlichen – Rauschkrauthöhlen. Hier tummeln sich Matrosen und gestrandete Glücksritter, die für wenig Geld einen Krug Dattelwein oder einen willigen Lustknaben erstehen. Der Umgang ist rau, und wer sich nicht zu wehren weiß, findet sich schnell im Hafenbecken wieder, ausgeraubt und mit gebrochenen Knochen.

HISTORISCHER ÜBERBLICK

um 1700 v.BF: Gründung El'Burums durch Tülamiden, Hauptstadt des Sultanats Oron

um 1300 v.BF: Herrschaft der Magiermogule; Ausbreitung verschiedener Stadtgötzen

699 BF: Die schwimmende Tempelstadt Efferds verschwindet über Nacht bei Elburum.

1021 BF: Elburum wird unter Satrapa Merisa Hauptstadt des Moghulats Oron.

1027 BF: Krieg der 35 Tage. Elburum wird aranisch unter der neu proklamierten Sultana Iphemia von Narhuabad

STADTBILD

Dort, wo sich das Perlenmeer zum Maraskansund verjüngt, erhebt sich inmitten einer fruchtbaren Tiefebene das weiße **Elburum**. Der künstlich angelegte Hügel im Norden der Stadt trug einst eine alttulamische Trutzfeste; heute erhebt sich dort das **Shorioroth**, das Palastviertel. Dem ehemals blühenden Handelshafen vorgelagert liegt die Insel **Elburial**, eine dicht bebaute Sandbank, die mittels einer Brücke mit der Altstadt **Zhinbabil** verbunden ist. Eine Mauer aus mondsilberner Zeit umschließt die engen Gassen, während die neue Stadtmauer, die das bauerliche **Fellakhand** umschließt, erst in oronischer Zeit erbaut wurde. Von den drei Toren ist das befestigte **Königstor** das imposanteste: Nach dem aranischen Sieg wurden der innere und äußere Torbogen zu einer Art Triumphbogen ausgebaut, auf dem Reliefs von den Heldentaten des Arkos Shah künden – ein Geschenk der Mhaharani Eleonora an ihrem Gemahl als Dank für ihre Errettung vor der Dämonenbuhle Dimiona. Schon in vororonischer Zeit wurde Elburum die 'Weiße Stadt' genannt, und Sultana Iphemia tut ihr Möglichstes, um diesem Namen neue Geltung zu verschaffen. Das Stadtbild ist geprägt von weißgetünchten Wän-



Wenig hat sich hier geändert seit dem Fall Orons, und es ist ein offenes Geheimnis, dass man in manchen Hinterzimmern immer noch alles bekommen kann, wenn das Geld stimmt und Verschwiegenheit gesichert ist. Mit der Altstadt verbunden wird die Insel über die **Rosenbrücke**, an der unter oronischer Herrschaft Dornrosen an Besucher verteilt wurden, damit diese als solche (und nicht als Sklaven) zu erkennen waren. Heute sind die fünf Bögen der alten Steinbrücke mit tausenden Rosen geschmückt. Diese geben einen betörenden Duft ab, der den fauligen Gestank des Hafenbeckens überdecken soll.

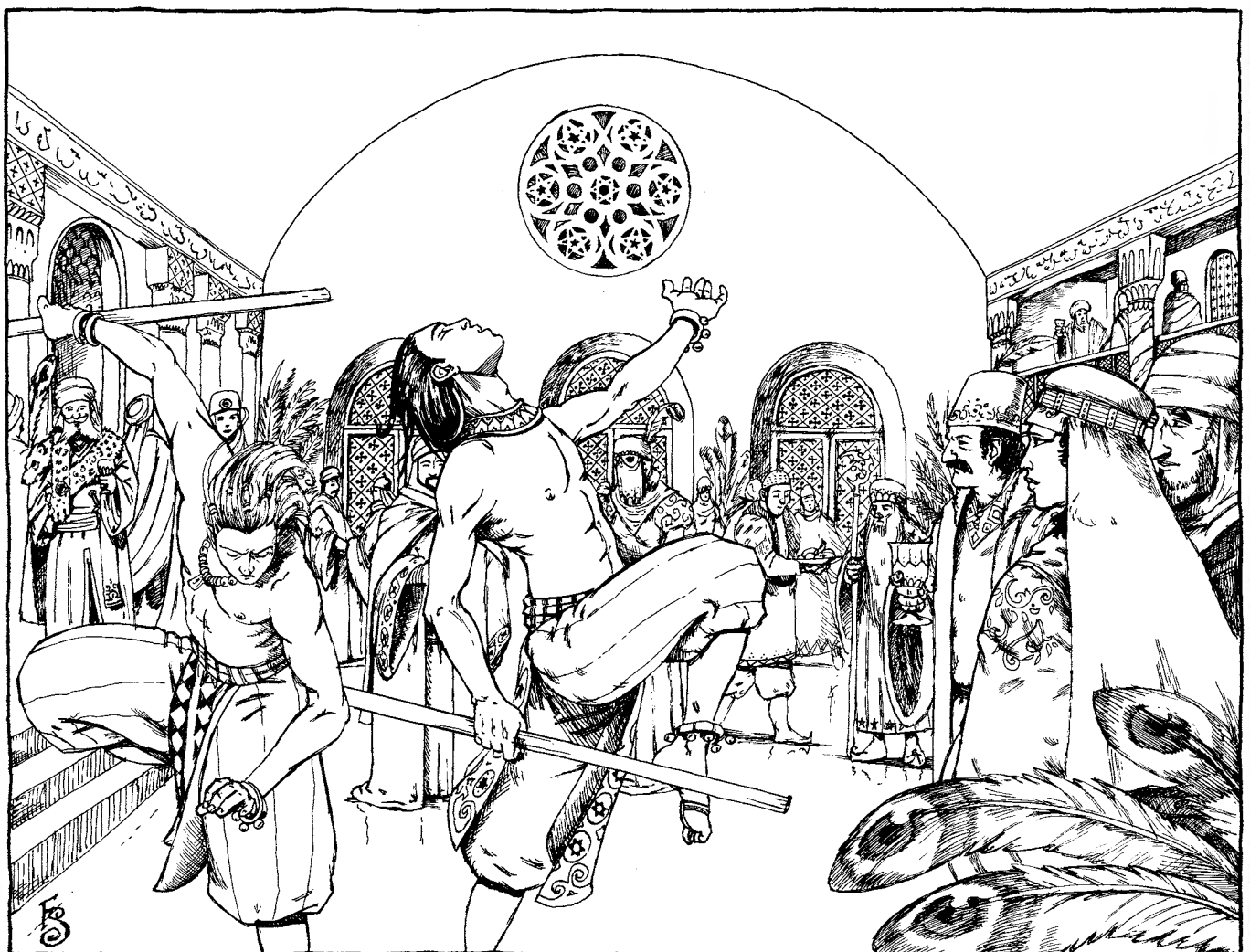
ZHİNBABİL

Die Altstadt Elburums war unter oronische Herrschaft ein Vergnügungsviertel, in dem auf widerwärtigste Weise der Belkelel gehuldigt wurde. Noch heute wird die breite **Esplanade des Friedens** (ehemals Esplanade der Genüsse), die man durch die engen Gassen schlagen ließ, von traumhaft schönen Palästen gesäumt. Diese wurden inzwischen zu (gehobenen) Gaststätten und Weinschenken umgebaut oder beherbergen im Erdgeschoss Goldschmiedewerkstätten, Künstlerateliers und Schneidereien. Einige besonders prachtvolle Bauten wurden an Händler verschenkt, die in die Stadt zurückgekehrt sind, oder an wichtige Vertraute der Sultana, die sich im Befreiungskrieg hervorgetan haben. Einer der Paläste beherbergt das **Badehaus**, dessen Besitzerin *Farissa Namah* seit mehr als dreißig Jahren Emire, Könige und Sultane kommen und gehen sah und bislang aus allen Veränderungen ihren Vorteil gezogen hat. Der **Hafen** wurde unter Sultana Iphemia ausgebaut. Ein Teil der aranischen Flotte liegt hier vor Anker; den Rest der Kais beanspruchen Handelsschiffe aus den tulamidischen Städten und Fischerboote. Der **Efferd-Tempel** erfreut sich heute wieder reichlicher Spenden, doch

scheinen die letzten Jahre *Mutter Delphinyas* Geist arg zugesetzt zu haben. Die Geweihte verbringt viele Stunden des Tages damit, ins Wasser hinaus zu waten und stumme Zwiesprache mit ihrem Gott zu halten. Die Tempelgeschäfte werden daher von der Novizin *Efferdlieb* geführt, die erst nach der Befreiung nach Elburum kam und neben der verhärmten Tempelvorsteherin erfrischend naiv und unverbraucht wirkt.

Den **Orongen-Tempel** – der ehemalige Travia-Tempel, der unter oronischer Herrschaft als Bordell missbraucht wurde – hat man inzwischen geschliffen und an seiner Stelle einen Rosengarten im Stil des Zorganer Parks angelegt – sehr zum Missfallen *Vater Rassans*, eines Geweihten aus Zorgan, der unmittelbar nach dem Fall der Stadt nach Elburum gereist war, um das Heim der Göttin aus den Trümmern aufzurichten. Ohne Unterstützung aus dem gebeutelten Rommilys ist es ihm jedoch unmöglich, seine Wünsche gegen den Willen der Sultana durchzusetzen. Verbittert und tief enttäuscht haust er seitdem in einer Hütte unweit des Parks, und es vergeht kein Tag, an dem er nicht auf die Straßen und Plätze der Stadt tritt, um dort flammende Predigten zu halten, in denen er die Heuchlerei und Verkommenheit der Stadt anprangert. Die Sultana lässt ihn gewähren und lädt ihn sogar regelmäßig zum Gastmahl in ihren Palast ein, wo er stets mit versteinerner Miene die endlose Folge von Speisen über sich ergehen lässt und höchstens zu einem Kanten Brot und einem Becher Wasser greift.

Der **Phex-Tempel**, den die Dämonenbuhlen entweiht und dem Widersacher verschrieben hatten, erstrahlt in neuer Pracht; nicht zuletzt dank der Großzügigkeit des *Salamon ibn Dafar*, eines Mondsilberwesirs der Mada Basari, der als einer der größten internen Widersacher der Mondsilbersultana gilt. Das neuerrichtete **Mondkontor** ist eng mit dem Tempel und dem **Basar** verbunden, und es ist mehr als ein offenes Geheimnis, dass die drei Geweihten Ibn Dafar verpflichtet sind.





Abseits der Hauptstraße erstreckt sich ein Gewirr von Gassen und Gässchen, das allgemein als der **Suq** bekannt ist. Klein, verwinkelt und alt drängt sich ein Laden neben dem anderen, gassenweise nach Gewerben geordnet. Zahnreißer, Tätowierer, Schmuckstecher und Barbieri gehen hier ihrer Arbeit nach, dazwischen findet man Schuster, Teppichknüpfer oder Töpferwerkstätten, die kaum mehr fassen als den Handwerker und sein Werkzeug. Der Suq gilt als verrufene Gegend, und in den dunkeln, höhlenartigen Kammern und Höfen der Sippenhäuser ist unter Deckmantel des Schweigens nahezu alles zu bekommen. Auch die käufliche Liebe hat sich wieder hierher zurückgezogen, und auch wenn man sich um die unverdorbenen Freuden Rahjas bemüht, wird doch von Leuten gemunkelt, die des Nachts spurlos verschwinden, bis man sie Tage später im Hafenbecken findet – mit Wunden und Malen, die vielen Elburumern nur allzu bekannt sind.

FELLAKHAND

Im weitläufigen **Fellakhand** leben vor allem Bauern und Handwerker, die die Enge des Suq und den rauen Ton auf Elburial scheuen. Von der Altstadt wird dieses Viertel durch die **Alte Stadtmauer** abgetrennt, die inzwischen unbesetzt ist und deren Tore ständig offen stehen.

Fellakhand hat am wenigsten unter der oronischen Herrschaft zu leiden gehabt, da die bodenständigen Bauern den Machthabern zu uninteressant erschienen, als dass man ihnen mehr antat als sie zu versklaven und auf ihre Felder zu schicken. Dennoch hat die Leidenszeit und der Wille zum Überleben die Bevölkerung dieses Viertel eng zusammengeschweißt und voller Misstrauen gegenüber den Herrschern der Stadt werden lassen. Sippenhöfe prägen das Bild Fellakhands, geführt von einer Mutter oder Großmutter, die ihre Familie eisen zusammenhält. Es herrscht eine arbeitsame und auf den ersten Blick langweilige Atmosphäre. Fremde sind unerwünscht und werden misstrauisch beäugt. Die Stadtwache biss bei den verschwiegenen Bauern so oft auf Granit, dass sie ihre Wachgänge auf das Notwendigste beschränkt hat.

Einzig der neue **Peraïne-Tempel**, der inmitten des Viertels erbaut und großzügig ausgestattet wurde, fand bei den Bauern Zustimmung. **Mutter Alina** aus Zorgan und ihre drei Helferinnen bemühen sich redlich um das Vertrauen ihrer Schäfchen, und allmählich scheinen die verschlossenen Bauern aufzutauen und die Geweihten als 'Fellakhander' zu betrachten.

SHORJOTH

Anstelle der alten Festung von El'Burum erhebt sich heute ein Viertel, das durch eine eigene Mauer vom Rest der Stadt abgetrennt ist. Das trutzige **Sultanstor** (ehemals Tor der Erleuchtung) und die wehrhaften Zinnen lassen den Hügel auch heute noch zur letzten Bastion werden, sollte die Stadt einmal fallen.

An der Ostseite des Hügel erhebt sich über dem Meer der **Pfauenpalast**, der ganz aus weißem Kalkstein erbaut wurde. Hier residiert die Sultana mit ihrem Gefolge in einem unüberschaubaren Gewirr von Zimmerfluchten, die über große und kleine Treppen und Geheimgänge miteinander verbunden sind. Eine Besonderheit sind die zahmen Pfauen, die seit der Gründung der Stadt im Innenhof leben und dem Palast seinen Namen gegeben haben.

Nachdem die Schule der Schmerzen von den Siegern geschlossen und die Lehrmeister verjagt oder hingerichtet wurden, hat man auf Wunsch der Mhaharani in dem Gebäude ein Spital errichtet, das **Haus der rettenden Hand**, das allen offen steht, die Hilfe und Linderung suchen. Der Gestank nach Tod und Siechtum umwabert das Gebäude, trotz aller Bemühungen der Heiler, mit Rosenwasser und der Verbrennung von Duftholzern und -kräutern für Linderung zu sorgen. Es ist ein

offenes Geheimnis, dass der Sultana die Nähe des Spitals nicht behagt, sich dem Wunsch der Mhaharani aber nicht widersetzen konnte. Leiter des Spitals ist der etwa 40-jährige, bereits ergraute Sahib **Ullaman**, ein studierter Medicus aus Rashdul, der mit seiner gemütlichen, ruhigen Art bei Patienten wie Untergebenen gleichermaßen beliebt ist. Obwohl das Haus seiner Berufung mit Begeisterung folgt, betrachten die Elburumer das Spital mit einer Mischung aus Skepsis und Ekel. Zu lebendig sind die Erinnerungen an die Schule der Schmerzen, in der Freunde und Verwandte auf Nimmerwiedersehen verschwanden. Die alten Seziertische, die bei Behandlungen verwendet werden, und die im Boden eingelassenen Blutrinnen tragen ein Übriges dazu bei, dass man das Haus nur aufsucht, wenn man Golgaris Schwingen bereits rauschen hört. Gerüchteweise sollen viele der Katakomben unter dem Spital bis heute nicht erforscht sein, so dass in den Gassen des Suqs grauenhafte Geschichten die Runde machen von den Schrecken, die aus den blutverschmierten Kellergewölben der ehemalige Akademie aufsteigen. Der benachbarte ehemalige Peraïne-Tempel, der schon zu oronischen Zeiten zur Magieakademie gehörte, beherbergt die Wäscherei des Spitals.

Daneben erhebt sich der prachtvolle **Tempel der Hesinde**, ein quadratischer Bau mit Türmchen und Kuppeln, der die oronische Herrschaft und den Umschwung verhältnismäßig unbeschadet überstanden hat. Die drei Geweihten unter der Hohen Lehrmeisterin **Deliah Alama** haben sich vor allem der Erforschung der Dokumente verschrieben, die man in der Bibliothek der Schule der Schmerzen 'gesichert' hat. Daneben kümmern sie sich um die Ernte und den Verkauf des **Feuerschlicks**, der jedes Jahr die Küste Elburums in ein geheimnisvolles Leuchten hüllt (siehe auch **SRD 119** und **ZBA 237**). Der Erlös kommt dem Ausbau des Tempels und der Aufstockung der Bibliothek zugute, denn es ist Deliah Alamas ehrgeiziges Ziel, Elburum zu einer neuen Zitadelle des Wissens zu machen. Ein schweres Erbe für die Sultana und ihre 'wiedererblühte Rose' war der **Blutrote Palast der Bel'Khelel**. Während einige Berater sich dafür aussprachen, das Gebäude der Herrin Rahja zu weihen, entschied die Stadtherrin schließlich, die Mauern zu schleifen und aus den Trümmern des Unheiligtums den Podest für die **Stele des ewigen Sieges** zu errichten. Auf dem sechs Schritt hohen Obelisk aus weißem Marmor sind in fein gearbeiteten Reliefs die Geschehnisse des Befreiungskrieges dargestellt, wobei besonderes Augenmerk auf die Taten der Sultana und ihrer Getreuen gelegt wurde.

ELBURUM IM SPIEL

Elburum ist die 'saubere' Seite der untergegangenen Heptarchie. Man bemüht sich um Vergessen und Läuterung, die Stadt strahlt in weißem Glanz, und die Sultana tut augenscheinlich alles, um jede Erinnerung an die Gräuelt der Dämonenherrschaft auszumerzen. Doch unter der Fassade gärt es, und kaum ist eine Eiterbeule ausgebrannt, öffnet sich bereits die nächste. Verschwörungen gegen Obrigkeit und Götter, Schmuggler und Diebe und heuchlerische Überläufer können ebenso Kern eines Abenteuers sein wie die Bemühungen der Händler, Geweihten und hoffnungsvollen Vertrauten der Sultana zu helfen, ein neues Elburum zu schaffen und auch den letzten Schmutz vom weißen Schild zu tilgen.

Zudem entwickelt sich Elburum zu einer neuen Macht im Osten, und die Machenschaften des **Salamon ibn Dafar** sorgen dafür, dass der Mondsilbersultana im fernen Zorgan die Zügel allmählich aus der Hand gleiten. Helden werden gebraucht, wo Agenten nichts ausrichten können und die Mada Basari an ihren inneren Streitigkeiten zu scheitern droht.



LLANKA

Lllanka

Einwohner: um 2.000

Wappen: grün auf silbernem Grund ein Delphin und eine Aranierkatze, einander zugewandt

Herrschaft/Politik: Mhaharansland, verwaltet von einer Wesirin mit wechselnden Amtsinhaberinnen, eingesetzt durch Mhaharani Eleonora

Garnisonen: 20 Gardisten; bewaffnete Banden

Tempel: Efferd, Peraine, Hesinde, Rahja, Swafnir-Schrein

Wichtige Gasthöfe: Fürstenhof (Q6/P8/S12); Arenaschänke (Q3/P5/S20), Efferdglück (Q5/P4/S8)

Besonderheiten: Malmer im Hafen; Bandenherrschaften

Stimmung in der Stadt: Eine zerstörte Stadt, die nicht zur Ruhe kommt. Recht und Gesetz sind machtlos gegen die Herrschaft lokaler Untergrundgrößen; auf der anderen Seite finden sich Verzweiflung und Euphorie im Kampf gegen den Malmer

Was die Lllankaner über ihre Stadt denken: Es gibt bessere Orte zum Leben, aber nur wenige, an denen jeder Herrscher sein kann, solange er nur stark genug ist

STADTBILD UND STIMMUNG

Hat man in Elburum einen weißen Schleier über die Gräuel der oronischen Herrschaft legen können, so scheint in Lllanka jeder Versuch, zum Alltag zurückzukehren, zum Scheitern verurteilt.

Nach dem Aufstand 1028 BF und der Ermordung von Keresch Bel ben Kerry, dem oronischen Wesir, fiel die Stadt endgültig ins Chaos. Brutale Banden beherrschten einzelne Straßenzüge. Auf der anderen Seite verschanzten sich die verbliebenen Händler in ihren Villen und Palästen und heuerten eigene Schlägerbanden an, die die Hafenbanden aus ihren Interessensbereichen (vor allem dem Schmuggel mit Waren wie Lustsklaven, Rauschmitteln und Schwarzem Wein) heraushalten sollten. Die Ankunft der neuen Wesirin verschlimmerte die Lage eher, als dass sie sie verbesserte, da sich die neuen Herren der Stadt mitnichten bereit zeigten, sich dem Befehl der Wesirin zu beugen.

So bleibt die Stadt in der Gewalt verschiedener Lokalgrößen, die sich mit der Stadtgarde und untereinander einen erbitterten Kampf um die Vorherrschaft liefern. In den Gassen und Hinterhöfen blühen hingegen die Geschäfte der Schmuggler und Diebe, während Ketzer, Paktierer und Verschwörer in den verlassenen Gebäuden rings um den Hafen fast unbehelligt ihren dunklen Machenschaften nachgehen. Im Hafen selbst lauert immer noch der Malmer, der jeden Seehandel zunichte macht. Es gibt keine Hafenmeisterei, die darauf achtet, wer Lllanka anläuft, noch wagt es die Stadtgarde, Hehlergut und Konterbande zu beschlagnahmen, so dass die Stadt auch unter aranischer Herrschaft ein beliebter Schlupfwinkel für den Abschaum der Meere bleibt.

Zum Land hin liegt Lllanka ungeschützt; die uralte Stadtmauer besteht nur noch in Fragmenten. Zwei Stadtgardisten bewachen das verbliebene Tor **Keshal Jamil** auf dem Weg nach Yaisirabad, während der Zugang über die von Elburum kommende **Oronia** fest in der Hand einer Ferkina-Bande ist, die jedem Neuankommeling 'im Namen der Wesirin' die Hälfte seiner Barschaft abnimmt.

Bislang konnte sich keine Wesirin länger als ein Jahr halten. Wer nicht einem Anschlag zum Opfer fällt, beginnt spätestens nach drei Monden verzweifelte Abrufungsgesuche nach Zorgan zu schreiben oder dem Trunk und dem Rauschkraut zu verfallen.

HAFEN

Wo früher stolze Galeeren und reiche Handelschiffe dicht an dicht lagen, dümpeln heute nur wenige Schmuggler- und Piratenboote im verkommenen Hafenbecken vor sich hin. Bei den Unruhen wurden

einige Lagerhallen angezündet. Halb zerfallen und verlassen ragen die Ruinen wie schwarze Knochen aus und neben dem Wasser hervor und dienen als Versteck für die verbliebenen Hummerier und Krakonier, die hier einem obskuren Kult nachgehen und den Malmer als Gott verehren. Das Hafenviertel besteht aus einem Gewirr an Gassen und Gässchen, kleinen Plätzen und halbzerfallenen Palästen und Gärten, deren Bewohner schon unter oronischer Herrschaft ihre Bleibe geräumt haben. Der Gestank von verwesendem Tang und Brandgeruch hängt über dem Viertel, die auch der stetige Wind nicht vertreiben kann. Die Straßenzüge unmittelbar am Hafen sind fest in der Hand von Schmugglern und Piraten, die zwischen Kaschemmen und schmierigen Bordellen leben und eifersüchtig ihre Gassen gegen die **Iziqim** (tul. für Ratten) verteidigen. Bei letzteren handelt es sich um verwahrloste Banden, die einer Sippe entstammen und unter der Führung einer 'Satrapa' (der stärksten Frau der Sippe) in verlassenen Lagerhäusern hausen und sich einen erbitterten Kampf untereinander und mit den Piraten liefern. Wenn allerdings eine neue Wesirin versucht, Ordnung in das Viertel zu bringen, stehen die Feinde Schulter an Schulter, bis man der Herrscherin ihre Grenzen aufgezeigt hat.

Unmittelbar am Hafen erheben sich die Ruinen des **Efferd-Tempels**, der früher Sitz des Meisters der Brandung war. Heute hat man daneben einen neuen Bau errichtet, in der Vorstellung, eines Tages beide Tempel zusammenzuführen. Die Tempelvorstherin **Fasina Al'Orhima** ist ständig entrückt, in der Hoffnung, eine Eingebung zu bekommen, wie man den Malmer vertreiben kann. Die Führung des Tempels obliegt daher **Efferdane Ragnarsdottir**, einer Thorwalerin, die die oronische Sklaverei gesunden Geistes (aber mit zerschmetterten Beinen) überlebt hat und ihr Leben seitdem dem Herrn der Wogen geweiht hat. Im Tempel befindet sich ein kleiner **Swafnir-Schrein**, da der alte Swafnir-Tempel von den Dämonenbuhlen geschändet wurde.

FEZAMAN

Das ehemalige Handelsviertel mit dem Basar war einst das Herz von Lllanka, doch heute ist von phexgefalliger Geschäftigkeit nur noch wenig zu spüren. Einige wenige Kaufleute bemühen sich seit dem Fall Orons redlich, ihren alten Handelshäuser mit Waren aus Elburum und Zorgan zu neuem Glanz zu verhelfen, doch sie sind machtlos gegen die Herrschaft brutaler Gauner, die Banden von fünfzig und mehr Mitgliedern um sich scharen und die Straßen und Häuser mit fast schon lässiger Freundlichkeit beherrschen.

Am verwaisten Basar liegt die **Garnison der Stadtwatche**. Die Gardisten verlassen nur selten die sicheren Mauern, und dann nur in großen Trupps. Die meisten von ihnen arbeiten heimlich den Bandenführern zu. Auch die Aghahi **Choraba saba Yanith** hat schon mehrere Morddrohungen erhalten.

Das **Spielhaus Goldene Hand** ist auch nach dem Fall der Stadt erhalten geblieben und befindet sich im Besitz der **Elamin saba Sumin**, einer dicklichen Frau, die in ihren Hinterzimmern unerlaubte Spiele um hohe Einsätze anbietet und die mit fast allen Banden in Lllanka auf gutem Fuß steht. In einem ihrer Kellerräume haust **Brazzaggh**, ein Ork, der als Sklave nach Lllanka kam und seine 'Befreier' erschlug. Er gilt als besonders gnadenloser, skrupelloser Bandenführer, der die Götter ebenso verachtet wie die Wesirin und die Hummerier.

Im **Tempel der göttlichen Stute** veranstalten die zugezogenen Rahja-Diener aus Zorgan täglich fröhliche Feste mit Musik und Tanz. Hier bleibt der tägliche Machtkampf vor der Türschwelle, doch wurde der Tempel bereits einmal verwüstet, nachdem die Geweihten kein Schutzgeld zahlen wollten.

Die unter oronischer Herrschaft erbaute **Arena** hält heute für verzweifelte Versuche der Obrigkeit her, die Bevölkerung durch Theateraufführungen abzulenken. Doch bislang konnte keine Wesirin verhindern, dass hier nachts illegale, aber beliebte 'Hinrichtungen' stattfinden. Unter



dem blutgetränkten Sand erstrecken sich weitläufige Katakomben und Folterkeller, die längst nicht alle bekannt sind. Die Stadtwache scheut sich, die Gänge zu erkunden, und so bleiben sie Zuflucht für Gelichter, das selbst die fahle Sonne Lllankas scheut.

ASHABAN

Dieses wohlhabende Viertel rings um den Wesirpalast wird überwiegend von ehemaligen Oroniern und reichen Kaufleuten bewohnt, die sich bewaffnete Leibgarden zugelegt haben und über eine größere Gefolgschaft verfügen. Hinter gepflegten Kieswegen, übermannshohen Mauern und marmorverkleideten Fassaden gehen diese Mächtigen der Stadt ihren krummen Geschäften nach, von denen der Handel mit Giften und gefährlichen Rauschmitteln noch das harmloseste ist. Auch wenn sich einige von ihnen etwas Ruhe in der Stadt wünschen, zeigen sie doch wenig Interesse an einer Zusammenarbeit mit der Wesirin, die sie freundlich, aber unverbindlich vertrösten.



Eine Prachtstraße führt durch das Viertel hinauf zum **Blauen Palast** aus blaugrauem Marmor, der von den Herrscherinnen nach und nach zu einer Art Festung ausgebaut wurde, mit einer eigenen Mauer und Wachtürmen und einer Kaserne für eine Abteilung der Stadtwache, die der Wesirin ständig zur Verfügung steht.

Die Ruinen des im Zuge der Unruhen geplünderten und ausgebrannten **Hesinde-Tempels** beherbergen heute den alten Geweihten *Imion Klingenhofers* aus Baliho. Die Geschehnisse haben seinen Geist verwirrt, und er ist von dem Gedanken besessen, dass niemand den Tempel abreißen darf, so dass er die Ruinen mit seinem Leben verteidigt. Wenn man ihm

freundlich begegnet, lädt er Besucher in seine Zelle zu einem Tee ein und faselt augenscheinlich wirres Zeug über Geheimnisse, von denen nur er wisse, und dass er die Tempelschule wieder errichten werde. Die ebenfalls in den Ruinen ausharrende Novizin *Perishan Schlangenkind* kümmert sich rührend um den wirren Alten.

Am Rande zum Fezaman stehen einige Villen leer, in denen sich *Hetmann Stirbjörn 'der Schwarze' Leifson* mit seinen verbliebenen Kämpfern der *Rache für Lllankā* einquartiert hat. Die nur noch knapp zwei Dutzend Thorwaler umfassende Gruppe, die sich die Rache für die Ermordung ihrer Angehörigen auf die Fahnen geschrieben hatte, widmet sich heute vor allem der Bekämpfung des Malmers. Um seinen Kampf und seine Leute (etwa achtzig Männer und Frauen; neben den Thorwalern vor allem Aranier und Tulamiden) zu unterhalten, sind dem Hetmann alle Mittel recht: So unterstützt er sein hehres Ziel mit Raub, Entführung und Schutzgeldforderungen, bei denen er auch vor der Wesirin und ihren Getreuen nicht zurückschreckt. (Zu den Seesöldnern siehe auch **Westwind 115**.)

PERAINABAD

Bauern bewohnen dieses weitläufige Viertel, das sie mit einer Palisade gegenüber dem Rest der Stadt abgetrennt haben. Da die Stadtwache und die Wesirin nicht in der Lage sind, Ordnung zu schaffen, greift man hier zur Selbsthilfe: Freiwillige Bauerntruppen bewachen den improvisierten Wall mit Dreschflegeln und Mistgabeln. Inmitten der Gärten und Hütten haben die Bauern mit Hilfe der niedergorischen Geweihten *Mutter Nahaban* einen neuen **Peraine-Tempel** errichtet. Die Geweihte, die aufgrund ihrer Ordnungsliebe von mehreren Banden mit dem Tode bedroht wird, verlässt das Viertel möglichst nicht und widmet sich ganz der Segnung der Äcker. Das alte **Immanstadion** am Rande der Stadt dient inzwischen als Ziegenweide; die hölzernen Tribünen wurden zugunsten des Hausbaus demontiert.

LLANKA IM SPIEL

Lllanka ist eine Stadt, die nicht zu beruhigen ist, so lange der Malmer im Hafen lauert. Weite Teile der Stadt sind zerstört, und verschiedene Lokalgrößen treten an die Stelle einer ohnmächtigen Obrigkeit. Für Helden bietet die Stadt eine Reihe von Aufgaben und Anreizen. In diesem Sammelsurium von Verschwörern, Paktieren, Schmugglern, Ketzern, Alt-Oroniern, Hummeriern, Schlägern, Erpressern und Piraten fällt es nicht leicht, den Überblick zu behalten – und genug Weitblick zu wahren, den Dolch, der schon auf den Rücken zielt, rechtzeitig genug abzuwenden. Wenn es einmal gelingt, Ordnung zu schaffen, hält sie nicht lange an. Denn bald schon kriecht die Brut erneut aus den Schlupflöchern und das Spiel beginnt von vorne. Gleichzeitig liefern einige Gruppen dem Malmer und seinen Verehrern einen fanatisch-begeisterten Kampf, den es zu unterstützen gälte, wären die Methoden der 'Verbündeten' nicht ebenso fragwürdig wie die der Gegner.

Die Tatsache, dass die Herrschaft über Lllanka in unregelmäßigen Abständen wechselt, eröffnet Ihnen zudem die Möglichkeit, eine längerfristige Lllanka-Kampagne zu spielen, in der die Helden entweder im Gefolge einer neuen Wesirin Heldentaten vollbringen oder gar selbst mit diesem Posten beauftragt werden. Bedenken Sie, dass mit der Beseitigung des Malmers die Atmosphäre der Stadt sich nachhaltig verändern wird, da sie nun für Kauffahrer, Mada Basari und das aranische Königshaus interessant wird. In der offiziellen Geschichtsschreibung wird die unheimliche Kreatur noch einige Jahre ausharren.

ZENTRAL-ARANIE

Die Sultanate Zorgan und Niedergorien bilden das aranische Kernland. Es ist ein fruchtbarer Landstrich, geprägt vom träge dahinströmenden

Barun-Ulah. Weizenfelder, Obst- und Olivenhaine durchziehen Hügel und Auen, milde Witterung sorgt für regelmäßige Ernten. Begrenzt



wird das Gebiet im Norden durch die Meeresküste bei Zorgan und das Baburiner Becken, im Süden durch die obergorische Steppe, im Osten durch den **Farsh Uruch**, die südlichen, stark bewaldeten Ausläufer des oronischen Hochlands.

Trotz der Verwüstungen, die der Befreiungskrieg hinterlassen hat, scheinen die Spuren der Brandschatzungen fast vergessen. Unter den perainegläubigen Bauern herrscht frohe Aufbruchstimmung; schließlich lässt die Göttin auch in Notzeiten die Äcker reichlich gedeihen, so dass kein Schaden an Haus oder Feld von Dauer ist.

In Zentral-Aranien verdrängen tulamidische Einflüsse die Garethische Lebensweise weitgehend. Der Blick ist nach Süden gerichtet, und in Niedergorien fühlt man sich den Obergoriern unter Sultan Hasrabal enger verbunden als den Bewohnern des Baburiner Beckens. Die beiden großen Straßen, die sich in Barbrück treffen, tragen zu einer weltoffenen Stimmung bei, so dass ur-aranische Sitten wie das Matriarchat oder der Sippenzusammenhalt in einigen Gegenden aufgeweicht sind.

DER ORDEN DER ROSE

Rosenritter nennt man in Araniens die Ritter des von Arkos Shah gestifteten Männerbundes, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, Rahjas und Rondras Gebote gegen die oronische Bedrohung zu verteidigen. Nachdem bei der blutigen Schlacht um Zorgan ein Großteil des Ordens der Rose gefallen, der Feind aber besiegt war, blieben dem König kaum mehr eine Handvoll Ritter. Arkos Shahs Rückzug aus den Regierungsgeschäften brachte auch für den ehemals als reichstragend gedachten Rosenorden Veränderungen mit sich: Nun dienen die Ritter ausschließlich dem Maharan und der Herrin Rahja, denen sie die Treue geschworen haben (nicht dem Reich!).

Mit der Aufnahme in den Orden belohnt Arkos Shah verdiente Anhänger und Recken, und ein Rosenritter zu sein, bedeutet weniger Verpflichtungen als vielmehr eine besondere Ehre. Der Bund verzichtet auf Hierarchie, Regeln oder Ordenstracht; einziges Zeichen ist das silberne Rosenamulett, das Arkos Shah jedem Ritter bei seiner Erhebung überreicht. Jeder Ritter hat das Recht, sich eine *Rosendame* zu erwählen, in deren Namen er seine Taten vollbringt, auf Abenteuerfahrten, bei Turnieren oder Sängervettstreiten.

Seit dem Fall Orons genießen die Ritter große Freiheiten, da der Maharan nur selten ihre Hilfe benötigt, und es können viele Monde vergehen, ehe einen reisenden Ritter der Ruf des Shahs erreicht. Die meisten Ritter entstammen dem aranischen Adel. In der Vergangenheit wurden aber auch ehrbare Abenteurer ausgezeichnet.

SULTANAT ZORGAN

Das Sultanat Zorgan umfasst die Stadtmark und das Land entlang des Barun-Ulah bis nach Barbrück. Gegenwärtig gebietet Sultana *Sybia al'Nabab* über die drei Beyrounate. Ihr Herrschaftsgebiet gilt als eines der reichsten Araniens, schließlich verbinden sich hier Fruchtbarkeit der Felder und das Geschick der städtischen Händler. Da diese Gebiete von besonderer Bedeutung für das Wohlergehen des gesamten Reiches sind, werden die Beyrounate lediglich auf Lebenszeit (nicht erblich) an verdiente Vertraute des Königshauses vergeben.

Eine Besonderheit ist der geheimnisvolle Hexentanzplatz, der sich wenige Meilen südlich von Zorgan inmitten eines Olivenhains befindet.

BARBRÜCK

Der zweitgrößte Ort des Sultanats Zorgan hat etwa 2.000 Einwohner. Aufgrund ihrer Lage an der Kreuzung der beiden Reichstraßen und am Barun-Ulah ist die Stadt sowohl für den Handel als auch militärisch von großer Bedeutung. Sultana Sybia hat daher mit *Siminja al'Fenneqil*, einer Mondsilberwesirin der Mada Basari, eine enge Vertraute als Beyrouni

ARANISCHE HEXEN

Anders als im Mittelreich gelangen Hexen im Land der Herrscherinnen oft zu großem Ansehen. Hexenmagie zählt zu den ur-aranischen Spielarten der Zauberei, und nach dem Exodus der Gildenmagier stellen sie die größte und einflussreichste Gruppe von Magiekundigen im Land. Auch wenn für sie die gleichen Beschränkungen wie für andere Zauberkundige auch gelten (das Verbot von Zirkeln und Zusammenschlüssen sowie die Verweigerung jeder rechtlichen Sonderbehandlung), leben viele recht offen unter ihren Landsleuten und werden gleichermaßen geachtet und gefürchtet. Die meisten aranischen Hexen sind Katzen- oder Schlangenhexen. Doch darf dies nicht darüber hinwegtäuschen, dass längst nicht alle Hexen in den Städten wohnen, sondern viele als Heilerinnen und weise Frauen auf dem Land oder zurückgezogen in den Wäldern leben.

Derzeit gilt die schwarzhaarige Zorganerin *Asha al'Fhelya* als oberste Hexe Araniens. Sie ist eine temperamentvolle und wenig bedachte Frau, die in den Schwesterschaften nicht unumstritten ist. Weitere machtvolle und mysteriöse Hexen sind *Die alte Korena*, die in einem Häuschen unweit des Sees von Moribis lebt und angeblich viele hundert Jahre alt sein soll, oder *Lessalina mit den unsichtbaren Händen*, ein berühmtes Mitglied der Fahrenden Gemeinschaft. Eine weitere berühmte Hexe ist *Yassa*, eine Einsiedlerin aus dem Farsh Uruch, die als äußerst bössartig und verschlagen gilt und einer der Gründe sein dürfte, warum manche Gebiete des Bergwaldes gemieden werden.

eingesetzt. Die resolute Frau führt Barbrück mit harter Hand und im ständigen Streit mit den Flussschiffen und den angrenzenden Baronien des Sultanats Niedergorien.

Wahrzeichen der Stadt ist die neunbogige Steinbrücke, die den Barun-Ulah überspannt und auf viele Meilen die einzige Möglichkeit zum Überqueren des Flusses ist. Nach Haffax' kurzer Herrschaft im Herbst **1028 BF** wurden die Tempel Peraines, Rondras und Rahjas neu geweiht. Der Phex-Tempel mit der angeschlossenen Karawanserei existierte auch während der Besetzung weiter.

SULTANAT GORJEN

Nach dem *Krieg der 35 Tage* und dem Verlust Anchopals ist das ehemalige Sultanat Gorien auf die fruchtbaren Gebiete der Tiefebene zwischen Nasir Malkid und Barbrück zusammengeschrumpft. Als neue Sultana wurde die Hochmeisterin der Therbûniten, *Shila al'Agrah*, eingesetzt; die neue Hauptstadt ist Nasir Malkid, wo sich auch das Hauptkloster befindet. Niedergorien gilt als von Peraine gesegnet. Dabei sind es weniger die Obsthaine der Barun-Ulah-Niederungen, die den Reichtum des Landstrichs ausmachen, als vielmehr die Weizenfelder, die sich rings um die Dörfer erstrecken.

Südlich von Barbrück stellt sich allerdings das Problem der Bewässerung, da es außer dem geheimnisvollen See bei Moribis, der weder über einen Zu- noch über einen Abfluss verfügt, keinerlei natürliche Wasserläufe gibt. Es ist daher kein Wunder, dass es in fast jedem Dorf neben dem Peraine-Tempel ein kleiner Efferd-Schrein gibt. Überall hat man Zisternen errichtet, die ein weitläufiges System von Bewässerungskanälen speisen.

NASIR MALKID

Unmittelbar nach dem oronischen Krieg hatte die Hauptstadt Niedergoriens kaum mehr 800 Einwohner. Dank des Entschlossenheit und Zielstrebigkeit der Äbtissin und Sultana leben hier inzwischen wieder etwa 2.000 Menschen.



Der Ort ist benannt nach Malkid, dem almadanischen Geburtsort des heiligen Therbûn, und ist Hauptsitz des perainegefülligen **Therbûniten-Ordens**. Das Kloster ist während der Kampfhandlungen gebrandschatzt worden, so dass die Hauptsorge der Sultana gegenwärtig dem Wiederaufbau gilt.

Der Ort selbst ist geprägt von der **Pilgerstraße** von Zorgan nach Ancho-

pal, auf der auch nach der Eroberung des Heiligen Hains durch Sultan Hasrabal täglich dutzende Gläubige durch Nasir Malkid ziehen.

Unweit der Stadt erhebt der **Krak Muakkir**, der bis zum *Krieg der 35 Tage* das aufgeriebene leichte Reiterregiment *Die Getreuen* beherbergte. Der Wiederaufbau des Heeres wird von der Sultana nur langsam betrieben, so dass der Krak als Karawanserei für Pilger dient.

KLÖSTER UND GRUNDHERRSCHAFT

Im Gegensatz zum Mittelreich ist es in Aranien üblich, dass Klöster und Tempel als Lehnsgewer und -nehmer auftreten. Vor allem in Niedergorien und Djeristan wird hiervon eifrig Gebrauch gemacht, aber auch in anderen Reichsteilen stößt man auf Äbtissinnen im Rang einer Beyrouni, denen ihrerseits einzelne Tempel lehnspflichtig sind. Die Sultana von Gorien als geistliche Provinzherrin ist gegenwärtig einzigartig, doch waren solche Fälle in der Vergangenheit nicht selten. Gewöhnlich sind Lehnsgewer an Kirchen an eine bestimmte Frist gebunden, meist hundert Jahre, nach denen die Vergabe bestätigt wird oder der Lehnsgewer (bei Sultanaten das Königshaus) das Lehen anderweitig vergibt. Kirchenlehen sind nicht erblich: Wenn der Abt oder der Tempelvorsteher stirbt, wählen Kloster oder Tempel einen neuen Lehnsgewer aus ihrer Mitte, der vom Lehnsgewer bestätigt werden muss.

Kirchliche Grundherren unterliegen den gleichen Pflichten wie weltliche Gefolgsleute. Treue gegenüber dem Lehnsherrn wird ebenso erwartet wie Heeresgefolgschaft im Kriegsfall. Beides fordert von den Geweihten einen schmerzhaften Spagat zwischen den Interessen des Lehnsherrn und denen der Kirche, so dass eine weltliche Grundhaltung gepaart mit diplomatischem Geschick und gesundem Menschenverstand für belehnte Priester hilfreich sind, um Konflikte

nicht offen zu Tage treten zu lassen.

Dies führt dazu, dass sich viele Klöster als Grundherren nicht wesentlich von weltlichen Beyrounim und Edlen unterscheiden. Steuern und Abgaben müssen eingetrieben, Frondienste verrichtet und Truppen gestellt werden, wenn der Lehnsherr es verlangt. Für die Bauern ergibt sich die schwierige Lage, dass sie zwar einerseits auf die Geweihten schimpfen, andererseits aber fürchten, die Götter zu verärgern. Angespannter, ängstlicher Gehorsam und brodelnde Unzufriedenheit ist daher überall dort die Folge, wo die Klosterherrschaft Züge der Willkür trägt.

Das ländliche Peraine-Kloster mit Feldern und einem Spital ist typisch für ganz Aranien. In Nordaranien trifft man auf die Wehrbauten der Rondra-Kirche (die als Lehnsgewer sehr beliebt sind), in Djeristan neben Peraine- auch wenige Rahja-Klöster. Efferd-Gemeinschaften findet man nur an der Küste, die seltenen Klöster des Boron weisen häufig Charakteristika alt-tulamidischer Totenkulte auf.

Eine Besonderheit sind die wenigen Hesinde-Klöster, denen stets eine Tempelschule angeschlossen ist. Diese wird von Kindern der Adligen besucht (die einige Jahre im Kloster bleiben), da man sich von der Ausbildung im Tempel Wissen und die Bildung eines göttergefülligen Wesens erhofft.

ZORGAN

Zorgan

Einwohner: 16.000

Wappen: auf türkisfarbener Grund ein goldener Palast unter einem silbernen liegenden Halbmond

Herrschaft/Politik: Regiert wird Zorgan von der Palast-Wesirin der Sultana Sybia, die Stadtteile haben eigene Kadis.

Garnisonen: Regiment *Eiserne Tiger* (Stangenwaffen) stationiert in der Festung Krak al'Shah), ein Banner 'Knappen des Königs' (Ehren- und Leibgarde des Herrscherpaares), stationiert im Palastviertel; Teile der Flotte (vor allem Tri- und Biremen sowie Thalukken); 100 Stadtwachen

Tempel: alle Zwölfgötter, vor allem **Peraine**

Wichtige Gasthöfe: Hotel *Altzorgan* (Q8 P9 S 15), Herberge *Alt-Zorrigan* (Q3 P2 S8), Taverne *Rüffeltopf* (Q2 P1), Taverne *Madala* (Q5 P4)

Besonderheiten: Zauberschule des Seienden Scheins, Spiegelpalast; Schreiberschule, Typographisches Institut; Rosengarten

Stimmung in der Stadt: eine weltoffene Handelsstadt, die sich im Licht ihres Triumphes sonnt und ihre Schattenseiten verleugnet.

Was die Zorganer über ihre Stadt denken: Zorgan ist die Rose Araniens. Nach Orans Untergang gibt es nichts, was uns schrecken kann.

erhob sich über der Stadt und spiegelte sich tausendfach im Wasser des Sees. "Dies ist Zorrigan", sprach da der Dschinn, und seine Stimme war ein ehrfürchtiges Rauschen. "Dein letzter Wunsch, junger Meister, ich habe dir die Rose Araniens gegeben." Und Yassar ging hinab und fand alles, wie es der alte Mann gesagt hatte.

—aus dem Märchen Yassar und die Zauberrose

Zorgan wurde von Tulamiden gegründet, und noch heute erinnert vieles an die Herrschaft der Diamantenen Sultane und die Mondsilberne Zeit. Tulamiden und Mittelländer haben sich im Laufe der letzten tausend Jahre zu einem Volk vermischt, das Elemente beider Kulturen vereint. An der Mündung des Barun-Ulah gelegen, erstrecken sich rings um die Mauern Weizenfelder und Obsthaine, durchzogen von schmalen Feldwegen und übersät mit Weilern, die selten mehr als ein Sippenhaus umfassen. Vier Tore gewähren Einlass und führen den Fremden in das weltoffene Handelsviertel **Sulaminiah** und weiter nach **Zorrigan**, die verkommene Altstadt, oder in die ländlichen Viertel **Kenragird** und **Schahmiran**. Im Norden der Stadt, etwas erhöht auf einem Hügel, erhebt sich das **Palastviertel** mit dem Spiegelpalast. Auf der Landseite wird die Stadt von einer Mauer umfasst, deren Ursprünge auf die Zeit der mondsilbernen Königinnen zurückgehen. Das **Efferd-Tor** im Norden Schamirans entlässt die Küstenstraße gen Osten, südlich davon liegt das **Peraine-Tor**, das fast nur von Bauern aus dem Umland benutzt wird, und das **Elburische Tor**, das sich zur 'Elburnia' hin öffnet, die in Elburum endet. Das größte und wichtigste Stadttor aber ist das mit bunter Keramik besetzte **Pilgertor**, durch das die Reichsstraße gen Süden verläuft, wo sie als 'Transaranica' oder 'Pilgerstraße' über Barbrück und Nasir Malkid bis nach Anchopal führt.

Am diesseitigen Flussufer befindet sich der Handelshafen, weiter flussabwärts in Zorrigan der alte Totenhafen. Gärten und Parks durchziehen die reicheren Viertel, Obsthaine das bäuerische Schahmiran, während

STADTBILD

»Doch als die Blüte zu Boden sank, da erhob sich aus dem Sand eine Stadt. Goldene Kuppeln spannen sich über marmorne Hallen, Türme reckten sich schlangengleich gen Himmel, Brunnen und Seen sprudelten übermütig, und der Duft von tausend Rosen schwebte über den Gassen. Schiffe mit vor Stolz geschwellten Segeln verließen den Hafen, schwer im Wasser ob der Reichtümer, die in ihrem Bauch geborgen lagen, und ein weißstrahlender Palast



HISTORISCHER ÜBERBLICK

um 1800 v.BF: Gründung Zorrigans durch Tulamiden (später Zorgahan oder Zorgan)

872 v.BF: Der letzte Sultan von Nebachot fällt; seine Witwe Dassareth vereint Oron mit den Resten des Sultanats Nebachot und wählt den Ort Zorrigan als Residenz.

seit 709 v.BF: formelle Unabhängigkeit

um 200 v.BF–250 BF: Mondsilberne Zeit: Am Hof von Zorgahan herrschen Königin Mygdonia und König Arkos, der das Schwert Zhimitarra, die Amethyst-Löwin, trägt und zu den zwölf Begründern des Theaterordens zählt.

ab 255 BF: Garethir Zeit. Aranien wird Reichsprovinz unter einheimischen Fürsten

923 BF: Die 'Zorgan-Pocken' fordern zahllose Opfer. Die Peraine-Kirche verlegt ihren Hauptsitz hierher und kann die Epidemie erfolgreich bekämpfen.

seit 995: Unabhängigkeit: Fürstin Sybia stellt die Tribute an Gareth ein

Praios 1022 BF: Proklamation des Königreichs Aranien; Zorgan wird Hauptstadt.

manche Gassen Zorrigans so eng sind, dass Praios' strafendes Antlitz kaum ihren Grund zu erspähen mag.

Zorgan lebt von Peraines Gaben, und Peraine bestimmt das Leben in der Stadt. Viele Bauern leben innerhalb der Mauern, und an Markttagen, die viermal in der Woche stattfinden, drängen Karren mit Getreide, Obst und Gemüse aus der gesamten Stadtmark nach Zorgan. Die wirtschaftliche Bedeutung Zorgans für den Osten Aventuriens kann kaum hoch genug eingeschätzt werden. Die Stadt ist der vielleicht wichtigste Ausfuhrhafen für Weizen- und Obst, das in der fruchtbaren Aue der Flußmündung und im aranischen Tiefland bis hin zur Elburischen Halbinsel und zum Baburiner Becken angebaut wird.

Stimmung

Seit der Unabhängigkeit aus garethischer Hoheit und dem Untergang des Moghulats Oron lebt man in dem Selbstbewusstsein, Herz und Kopf eines starken aranischen Reiches zu sein – und Bezwingen einer Heptarchie. Zufriedenheit und tiefe Ergebenheit gegenüber der Mhaharani bestimmen die Atmosphäre in der Stadt, und der Täumel des Triumphs nach Orons Untergang ebbt nur langsam ab. Erwartungsvoll blickt man der Zukunft entgegen, manche in der Hoffnung, die Mhaharani werde an längst vergangene, ruhmreiche Tage anknüpfen. Andere hingegen hegen lediglich den Wunsch, dass nun friedlichere Zeiten folgen werden, die die Ängste und Wunden der Vergangenheit heilen mögen.

Untereinander pflegen die Zorganer – vor allem in Zorrigan und Sulaminiah – gleichmütige Toleranz. Niemand schert sich darum, was die Menschen in ihren Häusern tun, solange es die eigenen Belange nicht berührt.

Doch treten mit dem neuerlichen Frieden Konflikte zutage, die bereits seit Jahren schwelten. Zahlreiche Flüchtlinge aus Oron, dem Yalaiad, Maraskan und sogar Tobrien sind in die aranische Hauptstadt geströmt und bewohnen dort inzwischen ganze Straßenzüge, vor allem in Zorrigan und in Kenragird. Während man die Ankömmlinge zunächst mit offenen Armen empfing, ist die anfängliche Hilfsbereitschaft inzwischen Misstrauen gewichen. Viele Zorganer sehen in den Fremden heute Eindringlinge, und so wurde nach dem Sieg über das Moghulat Oron der Ruf nach der Rückkehr der Flüchtlinge in ihre Heimat immer lauter. Noch bleibt es bei Forderungen und halbherzigen Drohungen, doch der Ton wird mit jedem Mond, der in Untätigkeit vergeht, rauer, so dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der brodelnde Konflikt offen zu Tage tritt.

VERWALTUNG

Die Stadt wird regiert durch eine Palast-Wesirin (derzeit *Ashina saba Meriban*) im Auftrag der Zorganer Sultana und Königmutter *Sybia al'Nabab*. Die einzelnen Stadtteile wiederum unterstehen jeweils einer Kadi, die

unter anderem für die Durchsetzung der Gesetze und für die Wahrung von Ruhe und Ordnung zuständig ist. Ihnen obliegt der Befehl über die Stadtwache, über die sie nach eigenem Gutdünken verfügen können. Strittige Rechtsfragen werden von der Palast-Wesirin oder der Sultana entschieden, ebenso wie viertelübergreifende Maßnahmen.

GÖTTER UND FESTE

Nachdem der Kampf gegen den Belkelel-Kult in Oron der Rahja-Kirche zu einem unvergleichlichen Aufschwung verholfen hat, besinnt man sich inzwischen wieder alter Wurzeln und der Verehrung der Peraine als Schöpferin all jener Gaben, auf denen Araniens Wohlstand beruht. Im ländlichen Stadtteil Schamiran steht der Tempel der Göttin, der bis zu dem Massaker an *Leatmon Phraisop dem Älteren* und seiner Familie Sitz des Dieners des Lebens war. Der Rahja-Kult selbst ist zurückgegangen, nicht aber erloschen. Ein dritter Verbündeter im Ringen um den Wohlstand Araniens ist Phex, denn neben Fruchtbarkeit und Lebensfreude bedarf es einer gewissen Geschäftstüchtigkeit, Reichtum zu erwerben und zu halten. Rondra hat man zwar eine würdige Heimstatt errichtet, doch überlässt man ihre Verehrung lieber dem kriegerischen Baburin, während Firun ausschließlich auf seine Funktion als Jagdgott reduziert wird. Daneben finden sich weitere Schreine der Peraine und Tempel aller Zwölfgötter in der Stadt.

Wichtige Feiertage sind das Salbungsfest und das Jagdturnier am 5. Travia, die Weinfeste vom 15. bis zum 30. Travia, das Saatfest am 1. Peraine sowie das große Bardentreffen vom 7. bis zum 12. Peraine, das alle vier Jahre in Zorgan stattfindet.

PALASTVIERTEL

Auf einem niedrigen Hügel direkt an der Mündung des Barun-Ulah liegt das **Palastviertel**. Es ist gegenüber der Stadt von einer Mauer umgeben, auf der die Ehrengarde des Königspaares, die 'Knappen des Königs', Wache hält. Zutritt erlangt man durch das **Königstor**, einem prachtvollen Doppeltor, auf dessen äußeren Flügeln das mondsilberne Königspaar Mygdonia und Arkos in feinen Türkis- und Silbereinlegearbeiten dem Ankömmling entgegenblickt.

Das Viertel wird beherrscht vom **Spiegelpalast**, dessen Name angeblich von dem spiegelklaren Ziersee im vorderen Hof herrührt. Vier Stockwerke hoch erheben sich die weißen Palastmauern, an deren Flanken sich Türmchen in den Himmel schrauben und Kuppeln empor wölben. Hier lebt und residiert die Mhaharani mit ihrem Gemahl inmitten einer traumhaft schönen Parklandschaft, deren Gestaltung Arkos Shah selbst in die Hand genommen hat.

Neben dem Königspalast findet man weitere Paläste vornehmer Adelsippen und königlicher Würdenträger. Außerhalb der großen Festtage sind nur wenige Villen bewohnt (abgesehen von der Dienerschaft); lediglich in den Häusern der Würdenträger und in dem ganz in grauem Marmor gehaltenen **Sternenpalast** der Zorganer Sultana Sybia al'Nabab, von wo aus die Geschicke der Stadt gelenkt werden, herrscht emsige Geschäftigkeit.

ALTSTADT (ZORRIGAN)

Die Altstadt, die sich um das Palastviertel drängt und von einer eigenen Mauer umgeben ist, gilt als ältester Teil Zorgans. Die Jahrtausende änderten nur wenig an ihrem Erscheinungsbild: verwinkelte Gassen, die teilweise so eng zusammenlaufen, dass sich kaum mehr ein Kind hindurch schieben kann, verborgene Plätze und schmale Straßen.

Heute liegen immer noch einige Straßenzüge verlassen, die durch die Zorganpocken vor rund hundert Jahren fast vollständig entvölkert wurden. Vor allem vom westlichen Teil des Viertels am versandeten **Totenhafen** sind kaum mehr als grasüberwachsene Ruinen geblieben. Früher brachte man von diesem Hafen aus die Toten ans Westufer des Barun-Ulah, doch als die Seuche so viele Opfer forderte, dass man der verwesenden Körper nicht länger Herr werden konnte, ließ man die Leichen in den Lager- und Bootshäusern liegen. Heute hausen hier Bettler und Diebe, die zwischen heruntergekommenen Hütten und halb



verschütteten Kellern eine Zuflucht gefunden haben. Im Kellerlokal einer verlassenen Häuserzeile lebt die Wahrsagerin *Tamura Mirhabosunya* (siehe S. 153), die auch alchemistische Tinkturen verkauft.

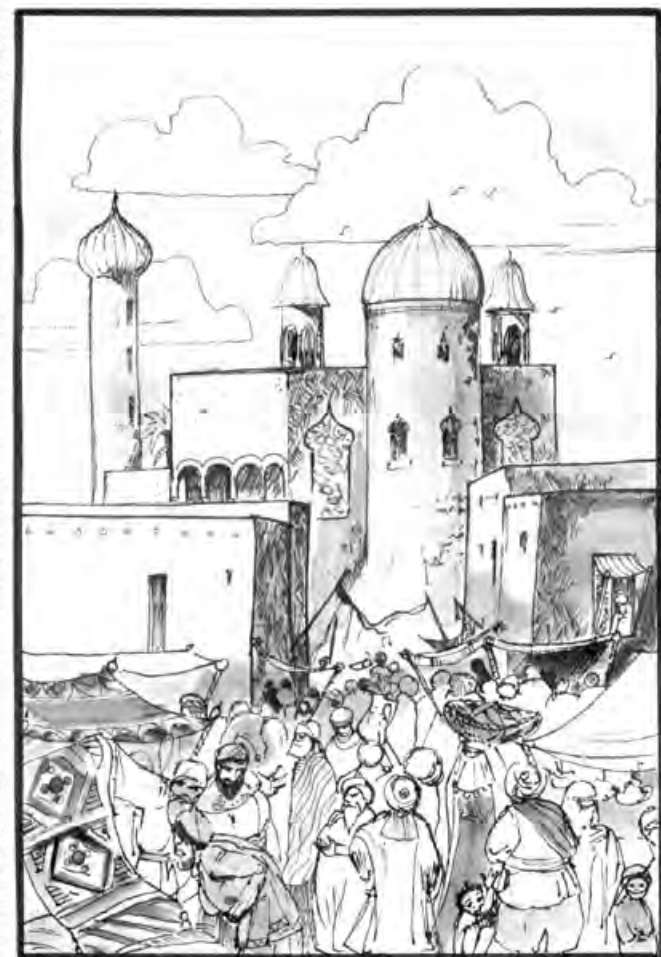
Lebhafter geht es in den Gassen rings um die prachtvolle **König-Arkos-Allee** zu, die sich vom Palasthügel hinab zum **Zorriganer Tor** zieht. In den angrenzenden Gassen herrscht ein ausgelassenes und farbenfrohes Treiben. Taverne reiht sich an Taverne, Gaukler und Dirnen locken Kunden, fettige Dünste heruntergekommener Garküchen schwängern die Luft, und in kleinen Krämerläden ist alles zu bekommen, wenn man nur etwas Zeit und genügend Geld mitgebracht hat.

Man möchte meinen, man habe hier die Erinnerung an die Seuche hinter sich gelassen. Doch scheint die Ausgelassenheit manchmal eine Spur zu schrill, das Lachen verstellt. Zorrigan ist kein Hort der Glückseligkeit, sondern ein Nest für all jene, die von dem Reichtum Sulaminiahs oder der Bodenständigkeit Schahmirans ausgeschlossen sind. Die Übergänge zwischen Recht und Unrecht fließend, und man klammert sich an das Leben, wo dies das einzige ist, was man besitzt.

An einer Nebenstraße der Allee liegt das **Theater**, ein Relikt aus früh-garethischer Zeit, das außerhalb des Bardentreffen verwaist daliegt und von dem ehemaligen Gaukler *Fabrizio* bewacht wird, ein alter Kauz, der einst mit dem Versuch scheiterte, das Theater zu neuer Blüte zu führen und sich nun als Bewahrer des selten genutzten Gebäudes versteht.

Unmittelbar am Zorriganer Tor befindet sich der Hesinde-Tempel, der landläufig als **Tempel der Schlange** bekannt ist. Der rechteckige, zweistöckige Bau mit den drei Innenhöfen beherbergt eine Tempelschule, eine Bibliothek, ein Museum und öffentliche Gelehrtenstuben.

Ein Rätsel ist der östliche Teil des Viertels. Nirgendwo sonst stehen die Häuser so eng wie hier, nirgendwo sonst hat sich auch ein Ortskundiger so schnell verlaufen, bis er nach vielen Stunden endlich den Weg zurück zur Allee findet. Eine düstere Stimmung hängt über den Gassen und Hinterhöfen, deren Bewohner hinter verschlossenen Fenstern jeden Schritt des Fremden beobachten und selbst bei den Bettlern des Toten-



DIE MADA BASARI

Die *Shakira ay Mada Basari* ('Gesellschaft vom Mondkontor') ging im Jahre 1022 BF aus der 'Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie' hervor, als es immer notwendiger wurde, diesen Zusammenschluss des Königshauses mit anderen reichen Adligen und Kaufleuten unter den besonderen Schutz des Phex zu stellen. Die Mada Basari versteht sich als Händlerorden, der seinen Mitgliedern Befehle und Aufträge erteilt, weltliche und geistliche Unterstützung zukommen lässt – und für den Reichtum Araniens (und den des Ordens) Sorge trägt. Geführt wird er von Phex-Geweihten unter der obersten Leitung der Zorganer Sultana Sybia al'Nabab, die als Mondsilbersultana im Kampf gegen Oron die Zügel fest in den Hand hielt. Hauptsitz des Ordens ist Zorgan, jedoch verfügt die Mada Basari über zahlreiche Niederlassungen in ganz (Südost-) Aventurien.

Um den Erfolg eines solchen Unternehmens zu gewährleisten, ist eine strenge Hierarchie notwendig, in der ein Aufstieg nur über erwiesene Gefallen und Verdienste möglich ist, letztendlich aber der Mondsilbersultana oder den lokalen Entscheidungsträgern (Mondsilberwesire; Agenten werden als Mond-Hadjin bezeichnet) obliegen. Gärende Unzufriedenheit unter den sonst so freisinnigen Phex-Anhängern ist die Folge, deren Auswirkungen nach dem Untergang Orons allmählich an den Tag treten. Konnte die Mondsilbersultana bis vor kurzem die Disziplin allein mit dem Verweis auf die Bedrohung durch Elburum aufrechterhalten, so ist die Autorität ihres Wortes inzwischen zweifelhaft. Streben nach Reichtum, der Kampf um den persönlichen Aufstieg und latente Unzufriedenheit zerfressen die Mada Basari von innen. Das viel gerühmte Netzwerk von Agenten, Kontoren und Informanten läuft längst nicht mehr in der Hand der Mondsilbersultana zusammen, sondern zerfasert sich bereits in den Provinzen und Hinterzimmern einflussreicher Ordensmitglieder, die heimlich auf Sybias Sturz hinarbeiten.

So steht die Macht der Mada Basari vordergründig fest verwurzelt, im Inneren jedoch auf tönernen Füßen. Intrigen, Einfluss und persönlicher Gewinn bestimmen den Umgang der Ordensmitglieder untereinander, ganz im Sinne des wetteifernden Phex: Auf dass der Bessere gewinne. Jedenfalls solange der Orden Zeit und Gelegenheit hat, sich um sich selbst zu drehen.

Die Mada Basari im Spiel

Aufgrund der inneren Querelen steht die Mondsilbersultana vor dem Problem, nicht länger auf die Agenten der Mada Basari zurückgreifen zu können, ohne Gefahr zu laufen, einem Konkurrenten in die Hand zu spielen und den Rang innerhalb des Ordens zu verlieren. Daher ist es mehr denn je notwendig, auf verschwiegene, tatkräftige Helfer zu setzen, deren Loyalität ihren Auftraggebern und den Göttern gilt: Helden.

Die Mada Basari und ihre Vertreter können als Auftraggeber für die verschiedensten Abenteuer auftreten: Der Kampf gegen dämonische Umtriebe war der Grund für die Gründung des Ordens, doch die Interessen der Gemeinschaft (oder des jeweiligen Auftragsgebers) reichen weiter. Magische und mysteriöse Artefakte müssen geborgen werden, längst vergessene Geheimnisse erkundet und finstere Frevler entlarvt. Ebenso kann die Mada Basari politisch in Erscheinung treten, wenn es um den Erhalt aranischer Hegemonie im Bereich des Handels geht oder um gefährliche Missionen, von deren Ausgang wohlmöglich das Schicksal des Reiches abhängt. (Hierfür bietet sich Sybia als Auftraggeberin an, wenn Helden sich vor ihr bereits bewährt haben). Hinzu kommen Missionen, die die Helden in die Intrigen des Ordens verwickeln und die selten ohne doppelten Boden und mindestens eine Hintertür gestrickt wurden.



hafens als seltsam verschrien sind. Wenn man den hinter vorgehaltener Hand geflüsterten Gerüchten Glauben schenken will, sind hier uralte Mächte am Werke, die besser ungestört bleiben sollten.

SULAMINIAH

In dem erst vor knapp hundert Jahren angelegten Stadtteil Sulaminiah schlägt das wirtschaftliche Herz Zorgans. Es gilt neben dem Palastviertel zu den prachtvollsten Vierteln der Stadt, und da hier auch der neue Handelshafen angelegt wurde, finden sich fremde Kaufleute zunächst geblendet von dem Reichtum, der dem Betrachter entlang der Kais vorgeführt wird. Kaum eine Fassade, die nicht bemalt und mit marmornen Statuen versehen ist, kaum ein Haus, dessen Tore nicht mit Türkisen und Silber besetzt sind und dessen Innenhof nicht dem eines mittelgroßen Palastes gleicht. Die Häuser der zweiten Reihe sind zwar weniger aufwändig verziert, doch ist es dieses Bild des reichen Zorgan, das die Kauffahrer mit in ihre Heimat nehmen.

Zentrum des Handels ist der große **Basar**, ein Komplex aus Markthallen und überdachten Ladengassen, wo nahezu jede Ware umgeschlagen wird, die Zorgan erreicht. Unmittelbar daneben liegt der **Mondsilberpalast**, das prachtvolle Haupthaus der Mada Basari, das mit dem offen geschmückten **Phex-Tempel** über Treppen und Brückchen verbunden ist.

Am östlichen Ufer des Barun-Ulah liegt der neue **Handelshafen**. Neben Fischerbooten und dem Kahn für den Transport der Toten ans Westufer liegen hier zahlreiche Hochseeschiffe von der Kornpotte bis zur Kriegsgaleere vor Anker. Nur wenige Schritte entfernt liegt der neue **Praios-Tempel**. Die vergoldete Kuppel überragt die übrigen Gebäude des Viertel, und scheint doch gerade angemessen für den Wahrer der Ordnung *Gerouin Cassius von Hardenfels-Albenhus*, dem die Ordnung Aranien (Aranien, Maraskan und das Exarchat Jilaskan) untersteht. Der konservative und unbewegliche Hochgeweihte kämpft seit Jahren einen erfolglosen Kampf in der Hoffnung, Garethischen Glaubensgrundsätzen zum Durchbruch zu verhelfen. In letzter Zeit gilt sein gerechter Zorn vor allem und dem dämonischen Treiben der Borbarad-Erben, mit deren Bekämpfung er von Zeit zu Zeit zwölfgöttergläubige Streiter betraut.

Neben den starren Praois-Geweihten muten die Absolventen der Magierakademie **Schule des Seienden Scheins zu Zorgan** wie Paradiesvögel an. Die weltoffene Akademie neben dem Zorriganer Tor ist in einem Backsteinhaus untergebracht und unterhält Kontakte zu allen Teilen der Bevölkerung. Lehrmeisterin *Methelessa ya Comari* wacht nicht nur über die Ausbildung von Magiern, sondern nimmt auch Scharlatane und Schausteller in ihrer Schule auf. (Eine ausführliche Beschreibung der Akademie finden Sie in **AZ 121**).

Unmittel neben dem Akademiegebäude befindet sich die berühmte **Schreiberschule**, die Schreiber und Beamte für ganz Aranien ausbildet. Der Besuch der Schule kostet jährlich 30 Dukaten, doch besteht die Hälfte der Schüler aus ärmeren Familien. Diese wurden meist von Geweihten gedrängt, ihr begabtes Kind in die Ausbildung zu geben. Die Bezahlung übernehmen in diesem Fall die jeweilige Kirche oder – bei herausragenden Leistungen – das Königshaus. Die Förderung durch eine Kirche hat eine fünfjährige Verpflichtung als Tempelschreiber zur Folge, doch die meisten Absolventen verbleiben auch nach Ablauf dieser Frist im Dienst ihrer Gönner.

In einem Nebengebäude der Schreiberschule ist das **Typographische Institut** untergebracht, das im Auftrag der Schule neue Wege in der Kunst des Buchdrucks entwickelt. Die zwei Dutzend Mitarbeiter bemühen sich um Verbesserungen von Satz, Farbe und Schriftformen, mit der ehrgeizigen Idee, eines Tages allgemein verbindliche Grundsätze formulieren zu können. Solange dieses Ziel nicht erreicht ist, arbeitet die hauseigene Druckerei vor allem für die Akademie und das Fürstenhaus. Während letzteres Bücher als kunstvoll gearbeitete Sonderdrucke in Auftrag gibt, um diese besonderen Gäste als Geschenk überreichen zu können, lässt die Schule ihre Lehrbücher gedruckt erscheinen. Die bekannteste

Publikation ist die *Grammatica Arania*, das Lebenswerk des derzeitigen Lehrmeisters *Jashan Tiltlenbrugger*.

Südlich des Basars liegt das **Haupthaus der Blauen Pfeile**, eines Botendienstes, der zur Mada Basari gehört. Nach den Verlusten im Borbarad-Krieg und dem Kampf gegen Oron beschränkt sich der Dienst heute fast nur noch auf die aranischen Kernlande.

In dem inmitten eines Parks erbauten **Rosentempel** ist Rahja dreifach als Angebotete Dame, als Sinnliche Tänzerin und als Zügellose Reiterin dargestellt, wie es der aranischen Auffassung der Göttin entspricht. Direkt gegenüber befindet sich das **Hammam Sultani**, eines der größten tulamidischen Badehäuser Aventuriens, das eng mit dem Tempel verbunden ist und deren Besitzerin *Belizath saba Ezilbeth* als große Verehrerin der Göttin gilt.

Der göttlichen Kriegsherrin Rondra hingegen wird im **Löwentempel** am Pilgertor gehuldigt, ein stark befestigter Bau, der im Falle eines Angriffs als weitere Torbastion genutzt werden kann.

Östlich von Sulaminiah erstrecken sich die beiden **Flamingo-Seen**, die zum Lustwandeln und Erholen einladen. Sind diese Seen an kühleren Tagen ein Hort der Inspiration und Lebensfreude, so entsteigt ihnen an heißen Sommertagen ein widerwärtiger Fäulnisgeruch, der trotz aller Bemühungen der Obrigkeit (Verbot, Nachttöpfe auf den Straßen zu entleeren, Ausweisung aller Gerber aus der Stadt und so weiter) nicht zu bannen ist.

Früher gab es einen dritten See, der von den Einwohnern von Kenragird trocken gelegt werden sollte, um neues Land in der dichtbesiedelten Stadt zu gewinnen. Geblieben ist ein übler Morast, der sich östlich des alten Ortskerns von Kenragird ausbreitet. Bei Verliebten besonders geschätzt ist die schmale Insel im oberen See, die mit wenigen Ruderschlägen zu erreichen ist. Jedoch häufen sich in letzter Zeit die Gerüchte von verlassen aufgefundenen Booten und verschwundenen Paaren. Die Stadtwache konnte bis heute nichts Besorgniserregendes auf der Insel ausmachen, so dass es sich bei den Schauer Geschichten um kaum mehr als Gerüchte handeln dürfte.

ZORGANPOCKEN

Als im Jahre 923 BF eine Seuche über Zorgan hereinbrach, fanden mehr als die Hälfte der damals 20.000 Einwohner innerhalb kürzester Zeit auf grauenhafte Weise den Tod (unter anderem die Fürstin). Ihren Ursprung nahm die Krankheit, die heute unter dem Namen *Zorganpocken* bekannt ist, in den engen Gassen Zorrigans und breitete sich rasch über die ganze Stadt aus. In den Gassen stapelten sich die Leichen, Straßenzüge standen leer, und wer auf Land floh, trug die Seuche mit sich. Dazu kam ein verheerender Brand, der eines Nachts das heutige Sulaminiah fast vollständig zerstörte. Die Gerüchte wollen bis heute nicht verstummen, dass die erkrankte Fürstin selbst die Fackeln geworfen habe, um die Stadt auszulöschen, ehe das Übel auf den Rest des Reiches übergreifen könne. Die Seuche konnte erst durch das Eingreifen der damaligen Dienerin des Lebens Eslamin Phraisop (die hier als Ortsheilige verehrt wird) beendet werden, die ihren Sitz mitten in das Leiden der Stadt verlegte, um den Kranken nah zu sein.

KENRAGIRD

Östlich der Flamingo-Seen liegt Kenragird, ein ehemaliges Dorf vor den Toren Zorgahans, dessen Befestigungsanlagen heute noch zu erkennen sind. Hier leben vorrangig Handwerker, die je nach Gewerbe in der Schuster-, Walker- oder Schreiner gasse ihre Werkstätten betreiben. Im Zentrum des Viertels erhebt sich der **Ingerimm-Tempel**. Der über 80-jährige Tempelvorsteher *Vater Ingrimmon* ist in Kenragird aufgewachsen und ganz ein Kind dieses Viertels: Notfalls nimmt er seinen



gewaltigen Schmiedehammer zur Hilfe, wenn er seine Schäfchen in Gefahr wähnt, übervorteilt zu werden. Schon mehr als einmal musste die Stadtwache den erzürnten Geweihten vom Basar entfernen, wo er die Schleuderpreise anprangerte, die ehrliches Handwerk in den Ruin treiben würden.

SCHAMIRAN

Auch bei dem ländlichen Schahmiran handelt es sich um ein ehemaliges Dorf mit befestigtem Kern, in dem vor allem Handwerker und Bauern leben.

DER ROSENGARTEN

Bei der Einweihung des Parks 1023 BF erschienen wie aus dem Nichts wunderschöne Frauen und Männern, die die Festgesellschaft verführten und sich als Rosendschinnne entpuppten, die "Rahja selbst den Feiern den geschick haben" soll. Die Dienerin *Dilhabeth*, die von oronischen Agenten angestiftet worden war, ein Attentat auf Arkos Shah zu verüben, gab nach diesem Wunder ihr Vorhaben auf und warf sich dem König zu Füßen. Dieser verzieh ihr und setzte sie als Gärtnerin in dem Park ein, den sie seitdem nicht wieder verlassen hat. Die Dschinne wohnen immer noch im Garten, geben sich in letzter Zeit allerdings launisch und bieten ihren Rat und ihre Hilfe nicht mehr freimütig an.

Das wichtigste Gebäude dieses weitläufigen Viertels ist der **Sidi-Eslamin-Tempel** des Peraine-Kultes, der inmitten eines Feldes liegt, auf dem Weizen, Obstbäume und einiges mehr gedeiht, was der Göttin als Opfer dargebracht wird. Er wird von der ehrwürdigen *Shalinde Krötenbrügger* verwaltet, einer würdigen Greisin, die als treue Anhängerin der Äbtissin Shila al'Agrah gilt. Vor allem aber bewahrt der Tempel eines der großen Artefakte der Kirche, den Handschuh der Peraine (siehe dazu auch GKM 69). An den Tempel angeschlossen ist das **Hospital unserer gnadenvollen Herrin**, in dem sich Laienbrüder und -schwestern um das Wohl der Kranken sorgen.

Auf Unwillen stößt bei den Bauern das offensichtliche Desinteresse, das die Herrschenden in den letzten Jahren Peraine gegenüber an den Tag gelegt haben. Im grundkonservativen Schahmiran beugt man die 'Rahjaliebelei' misstrauisch, und so wurde hinter der Hand Unmut laut über den **Rosengarten**, den Arkos Shah Rahja zu Ehren anlegen ließ. Zwischen den Stadtteilen Kengragird und Schahmiran gelegen, prunkt

dieser wunderschöne Park mit üppiger Blütenpracht, verspielten Pavillons und erfrischenden Marmorbrunnen. Dennoch gibt es – vor allem unter den Bauern – Stimmen, die sich über die nutzlose Vergeudung wertvollen Ackerlands beklagen, denn schließlich blühten an Stelle der Rosen einst Apfel- und Kirschbaumhaine.

AUßERHALB DER STADT

Unmittelbar am Pilgertor liegt die königliche Zitadelle **Krak al'Shah**. Derzeit ist hier das Regiment *Eiserne Tiger* stationiert. Im Volksmund gilt die Feste als verwunschen, je nach Märchen als verzauberter Riese, als Horn eines Drachen, der unter der Erde ruht, oder als Zugang zu einer verlorenen Welt, die sich irgendwo in den Tiefen der Verliese auftut. Tatsache ist, dass die Grundmauern der Bastion sehr viel älter sind als die Festung selbst, und niemand weiß, welche Geheimnisse unter den tief gründenden Mauern verborgen sein mögen.

Der Zitadelle gegenüber droht die **Feste Donnersturm**, der Sitz des Ordens des Donners zu Zorgan.

Schließlich darf der **Tempel der ewigen Ruhe** nicht verschwiegen werden, der außerhalb der Stadt am Boronanger westlich des Barun-Ulah liegt. Die Geweihten des Boron (Puniner Ritus) kümmern sich ausschließlich um die Bestattungen und vermeiden es, in den bunten Trubel der Stadt einzutauchen.

ZORGAN IM SPIEL

Zorgan ist das Herz Araniens. Hier residiert das Herrscherpaar, umgeben von Reichtum und Pracht. In den Palästen der Herrscher feiert man rauschende Feste, erfreut sich an Kunst und Musik, ergibt sich der Schmeichelei und verdeckter Diplomatie, während man hinter den Vorhängen erbitterte Machtkämpfe austrägt. Phex ist der Richter, und Rahja feuert die Ringenden an, während Peraine geduldig den Reichtum mehrt.

Zorgan ist eine Stadt, die mit ihren Pfründen zu protzen weiß, doch ist dies nur eine Seite der Medaille: Viel zu leicht verliert man sich in den Gassen der Altstadt, wo der Tod nicht vergessen ist, wo die Verlierer des reichen Zorgans hausen und diejenigen, die nicht zu den Gewinnern in seidenem Wams gehören wollen. In Zorgan verbinden sich Geheimnisse vieler tausend Jahre mit dem Griff nach der Zukunft, uralte Mysterien mit einem aufstrebenden Königreich, das gerade erst die erste Stufe der Leiter erklommen zu haben scheint.

PALMYRAMIS

»Zwischen Gadang und Barun-Ulah betten sich die, erst in jüngster Zeit unter der aranischen Krone vereinigten, Ländereien zu den Füßen des majestätischen Raschtulswalls. Doch der Arm des Großkönigs reicht nicht weit in dieses Land, dessen heißblütige und eigensinnige Bewohner nur die wenigsten Grenzsteine anerkennen. Palmyramis entbehrt nahezu gänzlich großer Städte und geschäftiger Marktflecken, wie sie der Reisende am Mhanadi und Gadang zuhauf findet, und so verlieren sich die Untertanen in unzähligen Weilern und Wehrdörfern. Einzig das herrschaftliche Palmyrabad, die ewig Singende, liegt – einem strahlenden Smaragde gleich – inmitten sanfter Weiden und Weinberge. Doch erblicken nicht wenige der Palmyrener Sippen in der dort residierenden Sultana kaum mehr als eine ehrliche Schlichterin bei Streitigkeiten und halten ansonsten ihre Freiheit in hohen Ehren. Wahrhaftig, im Schatten des ruhenden Giganten lässt man sich nicht von einem fernen Herren knechten, gleich ob er in Fasar oder Zorgan thront.«

—Dilhaban ibn Dhalhamyn, Ritter der Rose und Reiseschriftsteller

DIE PALMYRENER ODER RASCHTULSWALLER

Die Ländereien zwischen Karnah, Barun-Ulah und Gadang sind überaus reich an Legenden und Sagen, aber bis zur Eingliederung in das

Mhaharanyat ebenso arm an den Zuwendungen der zwölfgöttlichen Geweihtenschaft gewesen. Während der dicht besiedelte und wohlhabende Ostteil entlang des Barun-Ulah stets enge Kontakte zum großen Nachbarn Aranien pflegte, waren die wilden Grenzmarken im Schatten des Raschtulswalls zumeist auf sich allein gestellt und verschiedensten Einflüssen ausgesetzt. Es verwundert deshalb kaum, dass man in Palmyramis einen starken Hang zu Mystizismus und Aberglauben pflegt. In den Tälern des Raschtulswalls überdauern sogar seit Jahrhunderten animistische und heidnische Glaubensrichtungen.

Dennoch wird das Land der Pferde und der Kelterei maßgeblich von der Göttin Rahja geprägt, während die meisten anderen Kirchen des zwölfgöttlichen Pantheons nur in gewissen Berufsgruppen Verbreitung gefunden haben oder man sich auf bestimmte Aspekte der Gottheiten beschränkt. Die verschiedenen Verehrungsformen der Schönen Göttin haben manch seltsame Blüte getrieben und werden selbst von den Vettern in Baburin schon skeptisch betrachtet. Wohl einzigartig ist die *Schule der sinnlichen Rahja*, die insbesondere im Palmyrener Adel Fuß gefasst hat. Nach deren Auffassung erreicht jene Frau eine der Göttin gleiche Schönheit, die vom mühseligen Tagewerk unter der sengenden Praiosscheibe befreit ist und ihren Geist einzig den schönen Künsten, wie der Verskunst und Literatur, widmen kann. Deshalb sind überaus



üppige Rundungen und eine Haut von der Farbe reinen Alabasters untrügerische Merkmale einer der Göttin gefälligen Frau. Jedoch hat dieses Götinnenbildnis einzig im Adel eine gewisse Geltung gefunden und jener versucht durch allerlei Tinkturen und Mittelchen (wie etwa Reispuder, gemahlener Kalk und Bäder in frischer Stutenmilch), diesem Ideal nachzueifern.

Daneben verehrt das Volk eine Vielzahl an verschiedenen gottgleichen Wesenheiten, von denen die zweigeschlechtliche, stierköpfige Fruchtbarkeitsgottheit *Rasch'shanja* nur die bekannteste ist.

DJERISTAN

Die Grenze des aranischen Einflussbereiches markiert das Emirat *Djeristan* ('Bergland') am Fuße des Raschtulswalls. Diese 'Grenze' ist eine fließende, die durch Gründung von Klöstern und Bergbausiedlungen stetig verändert wird.

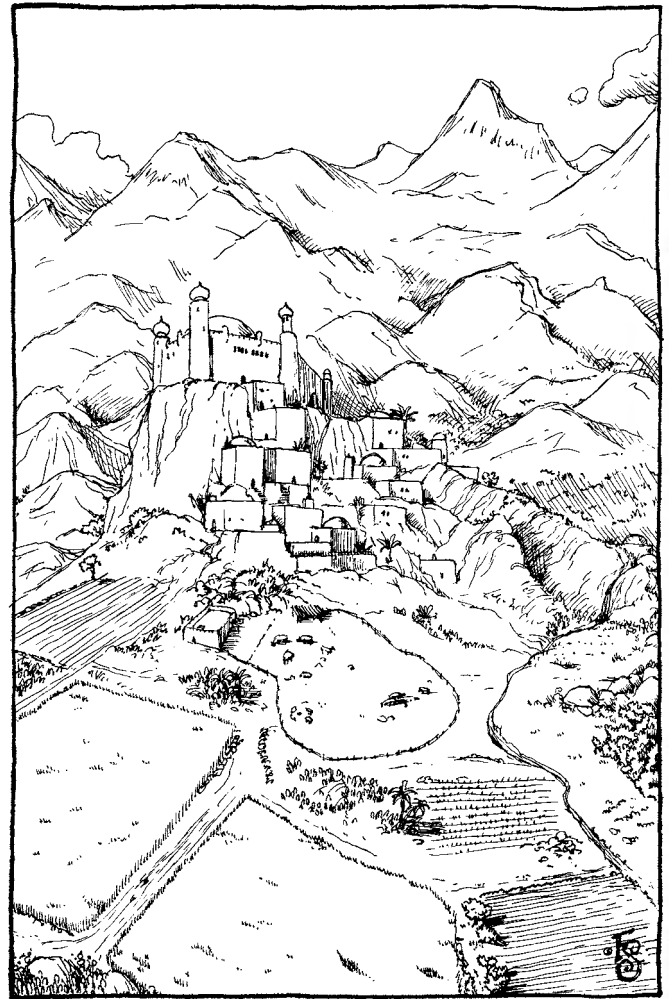
Die ausgedehnten Urwälder der Vorgebirge liefern mächtige Zedern für den Schiffbau und biegsame Eiben für den Bogenbau; aus dem Gestein des Bergriesen bricht man die Schmucksteine Türkis und Saphir sowie das in Färbereien begehrte Zinnober. Auch die Steinbrüche des grauen und grünen Marmors, aus dem so mancher Prachtbau der tulamidischen Welt erbaut wurde, finden sich im südwestlichen Palmyramis. Über diese Quellen des Reichtums gebieten eine Schar von regelrechten Kriegsfürsten, die der aranischen Krone zwar die Treue geschworen haben, innerhalb ihres Einflussgebietes aber kaum eine andere Autorität dulden und vehement auf ihre traditionellen Privilegien und Vorrechte pochen. Diese *Adhiranim* (Ez. *Adhiraja*, für beide Geschlechter) wachen mit ihren Reiterverbänden über die wenig wehrhaften Steinbrecher, Edelsteinschürfer, Hirten und Winzer, die sich ansonsten der Überfälle wilder Ferkinas kaum zu erwehren wüssten. Der vermutlich Mächtigste aus ihren Reihen, in dessen Adern mehr als nur ein paar Tropfen Ferkina-Blut fließt, trägt heute sogar die Würde des Emirs von Djeristan.

Auch wenn manche dieser *Adhiranim* untereinander in teils blutige Fehden verstrickt sind, genießen Reisende innerhalb der aranischen Grenzen doch eine gewisse Sicherheit. Dies gilt zumindest, so lange sie gewillt sind, die geforderten Wegezüge zu entrichten. Einzig die Pilger, die zu einem Kloster oder heiligen Ort der Rahja unterwegs sind, werden von ihnen nicht mit Abgaben behelligt. Solche Pilger weisen sich traditionell durch Broschen und Mantelfibeln aus Amethyst aus. An Pilgerorten ist das Emirat Djeristan reich, auch wenn viele der Heiligengräber und Reliquien schon in Baburin kaum noch bekannt sind.

Die abgelegenen Täler und sturmumtosten Bergrücken beheimaten hingegen mehr als ein Dutzend kleinerer Hexenzirkel, die bisweilen Dienste im Namen des schlafenden Sumu-Sohnes Raschtul und des widerhäuptiongen Levthan abhalten. Die unumstrittene Shanja der Hexenschar soll vor bedeutsamen Hexennächten in der Gestalt einer nachtschwarzen Berglöwin durch Palmyramis streifen und nach geeigneten Ritualopfern Ausschau halten. Dennoch wird den Hexen mit Ehrfurcht und Verehrung begegnet. Nach weit verbreitetem Volksglauben hält ihr Wirken den schlafenden Giganten davon ab, sich zu erheben und die Dörfer der Sterblichen unter seinen Schritten zu begraben.

TAMARISTAN UND GHADANAR, DER LIEBLICHE OSTEN

Der Großteil der Palmyrener findet sich nicht im wilden Djeristan, sondern im sanften Hügelland der Emirate *Tamaristan* und *Ghadanar*, die ihre Gesellschaft im Gegensatz zu dem eher von Männerhand regierten Westen streng matriarchalisch ausgerichtet haben. Über 100.000 Bewohner leben gut von wogenden Weizenfeldern, üppigen Obsthainen und dem Anbau des weithin bekannten Aranischen Schlauchweines, eines schweren und süßen Roten. Die hier bisweilen noch ausgedehnten Steppen und Weiden sind die Heimat riesiger Herden wilder sowie domestizierter Pferde, wobei es trotz der lang gelebten Tradition der



Pferdezucht keine wirklich berühmten Gestüte und Zuchten gibt. Noch heute treiben Viehhirten und Pferdezüchter aus dem benachbarten Baburin ihre Herden auf die satten Weiden Palmyramis' – auch wenn sie selbstverständlich nach der Angliederung der Region ihre Konkurrenten aus der ansässigen Bevölkerung nicht länger mit Drohungen oder gar Waffengewalt vertreiben dürfen. Trotz der dichten Besiedlung gibt es in Palmyramis außer der Residenzstadt Palmyrabad keine wirklichen Städte, da die ebenfalls bevölkerungsreichen Orte Yakshabar, Arkosabad und Dorgulawend eher dörflich geprägt sind. Die weitläufigen Streusiedlungen entlang des Barun-Ulah wandeln sich in östlicher Richtung zunehmend zu kralstypisch angeordneten Wehrdörfern, die sich nicht selten um regelrechte Fluchtburgen gruppieren und vielen der nomadisch lebenden Hirten nur als Winterlager dienen. Heute wagen sich die Ferkinas kaum noch derart weit hinab in das Tiefland, es sei denn als eigenwillige, aber verhältnismäßig friedliche Gemeinschaften von Hirten, Gebirgsführern und Söldnern. Manche dieser Sippe halten anscheinliche Herden von Kamah-Kamelen, deren überaus feine Wolle ein begehrtes Gut darstellt.

Ein Netz an Straßen und Pfaden wird der Reisende im Palmyramis kaum vorfinden, schließlich gab es über Jahrhunderte hinweg keinen Regenten, der solch kostenspielige Baumaßnahmen hätte durchführen können. Einzig die Karawanenstraße von Baburin über Palmyrabad nach Fasar genießt eine überregionale Bedeutung und gilt als Lebensader der Region. Entlang dieses Verkehrsweges trifft der Reisende regelmäßig auf Karawansereien, während in vielen abgelegenen Landstrichen die gemeinschaftlich genutzten Fluchtburgen auch als Handelsposten fungieren. Das gesamte Land ist reich an legendenumrankten Hinterlassenschaften des untergegangenen Sultanats vom Gadang, dessen verwitterte Ruinen



und Grabhügel in verwunschenen Zedernwäldern und abgelegenen Bergschluchten verborgen sind. Es soll einem Märchen zufolge gar einen Talkessel geben, der von einer Myriade menschengroßer Praiosanbete-

rinnen bewohnt wird, einer Armee aus den Skorpionkriegen, die bislang einfach noch nicht den Befehl erhielt, die Welt der Menschen zu knechten oder zu zerschmettern.

PALMYRABAD – DIE EWIG SINGENDE

Palmyrabad

Einwohner: um 1.400, weitere 2.000 im unmittelbaren Umland

Wappen: grüner Hügel auf silbernem Grund, mit grüner Palme, begleitet von zwei senkrechten schwarzen Säbeln

Herrschaft/Politik: Sitz der Sultana Rashpatana al'Kira

Garnisonen: 15 Stadtgardisten, vier Schwadronen des fürstlichen Regiments *Raschtulswall* (Leichte Reiter)

Tempel: Rahja, Rondra, Marbo, Mada

Wichtige Gasthöfe: Herberge *Keshal Umsha* (Q6/P7/S6), Taverne *Par-*
delsprung (Q2/P3/S0), Karawanserei *Sultana Demotap* (Q6/P6/S25)

Besonderheiten: Singende Gärten von Palmyrabad, Opferschlund des Firun, Park der Lichter (Rahja-Tempel), Eisenbrücke über den Karnah

Stimmung in der Stadt: Ein idyllischer und malerisch gelegener Flecken fernab der großen Märkte und Höfe Araniens

Was die Palmyrabader über ihre Stadt denken: Andernorts mag das Leben aufregender, aber keinesfalls angenehmer sein.

Palmyrabad, die 'ewig Singende', ist zweifellos die erhabenste und schönste Stadt im Sultanat Palmyramis. Dabei mag der Sitz der Sultana so gar nicht den dicht gedrängten und turbulenten Metropolen am Barun-Ulah, Gadang und Mhanadi gleichen; innerhalb weitläufiger Lustgärten, Obsthaine und fischreicher Weiler wirken viele der weit verstreuten Sippenhöfe fast verloren. Diese blühende Landschaft ist eine Heimstatt für Myriaden zirpender Grillen, deren unaufhörliches Musizieren die **Singenden Gärten von Palmyrabad** begründen.

Palmyrabad verfügt nur über wenige Straßen, praktisch keine Stadtumfriedung und entbehrt auch jeglicher Einteilung in Viertel. Die vornehmsten Anwesen finden sich in der Nähe des **Eibenpalastes**, der Residenz der Sultana. Das Innere des über einem Steilhang thronenden Bauwerks ist fast vollständig mit den prägenden Hölzern des Palmyramis verkleidet, so dass ein 'Pinienflügel' und ein 'Zedernflügel' existieren. Gegenüber ist die **Karawanserei** gelegen, in deren Innenhof auch Markt und (nächstens unter freiem Himmel) Gottesdienste zu Ehren des Phex abgehalten werden. Eingebettet in die gepflegten Gärten findet sich der **Park der Lichter**, der ganze Stolz des hiesigen Rahja-Tempels. Mit zarter Seide umspannte Laternen hüllen den Park nach Einbruch der Dunkelheit in ein zartes Rosa, womit an den Stern Sulvo erinnert werden soll. Mehr jedoch zeigen sich Fremde vom **Opferschlund des Firun** irritiert, der sich als kaum vier Spann breite Felsspalte darstellt, aus der beständig ein kalter Hauch zu wehen scheint. Firun gilt den Städtern als grimmiger Tyrann, dessen Atem schlagartig Frost und Kälte über das Land bringt und die Früchte an den Bäumen erfrieren lässt. Durch regelmäßige Opfergaben in Form von Ziegen und Früchten versuchen die Gläubigen ihn zu besänftigen. Das Darbieten von Knaben ist bereits seit Generationen untersagt, wobei in besonders kalten Wintern dieser 'Bruch der Tradition' hitzig diskutiert wird.

Angesichts der Lage an der Karawanenstraße von Baburin nach Fasar ist man Durchreisende durchaus gewohnt und steht fremden Einflüssen weitgehend tolerant gegenüber. Eben diese Toleranz erwarten allerdings auch die Bewohner der Region, weshalb missionierende Geweihte und fanatische Novadis einen schweren Stand haben.

BABURIEN

»Die tulamidischen Worte 'Bab-ar-Rih', übersetzt man mit: 'Tor des Windes'. Dies ist ein passender Name für die vorm Gigantenwall thronende Stadt Baburin, wo die Worte auch derart verwendet werden. Schwerer fällt da die Übersetzung des Volksnamen, der Baburya oder Baburen, wie sich die Einheimischen des Sultanats nennen: Bezieht man sich hernach auf die spärlichen Quellen des Ur-Tulamidya, wird dies kaum zum Erfolg führen, wenn man nicht davon ausgeht, dass Begriffe aus der Ursprache heute andere Bedeutungen haben oder sich Betonung, Aussprache und Schreibweise verändert haben. So behaupte ich, dass sich der Volksname der Baburen auf die Wortstämme des heutigen 'Bahr A'Bul' zurückführen, was soviel bedeutet, wie 'Wächter der Ebene' und keineswegs auf den Hühnervogel, Babur, den Wüstengalan.«
—Imira von Perricum, Hesinde-Geweihte und Sprachforscherin, 998 BF

Das Land zwischen Barun-Ulah und dem Golf von Perricum ist seit dem ersten Zusammenstoß der tulamidischen und mittelländischen Heere vor 1.900 Jahren (und dem Fall des Sultanats Nebachot) Siedlungsgebiet für Abkömmlinge beider Völker. Während die mittelländisch-stämmigen Siedler 'Raulsche' genannt werden, unterscheiden die Tulamiden zwischen den Stämmen der Baburen und Nebachoten. Ursprünglich eines von fünf Gründervölkern Araniens, hat sich das einst vereinte Volk nach dem Fall Nebachots (des heutigen Perricum) in zwei Lager gespalten. Die Kultur beider Völker basiert noch stark auf dem Sippenleben, weswegen auch die meisten Emirats- und Beyrounats-Grenzen dem angestammten Siedlungsraum der Stämme und Sippen folgen.

VON LAND UND WIRTSCHAFT

Das Baburiner Becken gehört zu den fruchtbarsten Regionen Aven-turiens. Die Hochwasser des Barun-Ulah und ein ausgeklügeltes,

uraltet Bewässerungssystem erlaubt auch abseits der unmittelbaren Hochwassermarken den großzügigen Anbau von Getreide und Obst. Ausgedehnte Weizenfelder und Obsthaine, vor allem die zahlreichen Sorten des **Perrinapfels** (**ZBA 199**), säumen die Landschaft; zudem baut man hier Hennasträucher, Baumwolle, Pistazien, Kürbisse und Pfeffer an. Neben dem Handel mit dem Mittelreich hat vor allem der fruchtbare Boden Baburiens Reichtum und Wohlstand beschert.

Die Küste Aimaristans bietet Meerschäum, Korallen und Salz; im Golf und auf dem Barun-Ulah werden Fische gefangen. Der hier gefundene türkisfarbene Bernstein heißt 'Riesentränen', ist aber nur von lokaler Bedeutung. Auf den weiten Grasflächen abseits des Flusses hält man Pferde, Rinder oder Ziegen, und an den Hanglagen reihen sich die Rebstöcke eng aneinander. Zuweilen haben Winzer und Ziegenhirten gewalttätige Auseinandersetzungen, wenn eine für Ziegen geeignete Hangwiese auf einmal einem Weinberg weichen soll, was die Hirten in Abwesenheit der Weinbauer oft nicht davon abhält, die Zicklein zwischen die neuen Rebstöcke zu treiben.

Schließlich arbeiten vor allem in Baburin zahlreiche Schmiede, die das Raschtulswaller Erz verarbeiten, sowie in jeder größeren Siedlung Spinner, Weber und Stofffärber. In Mendlicum, einer bedeutenden Hafenstadt, wird Schiffbau mit Raschtulswaller Zedernholz betrieben.

DER BARUN-ULAH

Für die Menschen Baburiens ist der Barun-Ulah die lebensspendende Ader, die eine fast mystische Bedeutung besitzt: Er ist die Scheidewand zwischen den Lebenden und den Toten. Südlich des Stroms zeugen zahlreiche Nasuleen und kleine Nekropolen von der Vorstellung, hinter dem Barun-Ulah beginne das Totenreich, wohin man die toten Körper bringen müsse. Daher rührt auch sein Name, der übersetzt 'Strom des



Boron' beziehungsweise 'des Seelenhüters' bedeutet. 'Den Barun-Ulah überqueren' ist eine Metapher für das Sterben, weswegen die Baburier für die wirkliche Überquerung des Flusses blumige Umschreibungen verwenden. Ein Fremder, der sich dieser Bedeutung nicht bewusst ist, muss mit erschreckten Reaktionen rechnen, wenn er erklärt, er habe den Barun-Ulah überquert oder wolle dies tun.

LEBENSWEISE

Das Sultanat Baburin und der nördliche Nachbar Perricum bilden den Übergang zwischen der mittelreichischen und der aranisch-tulamidschen Kultur. Während im Norden Baburins Mann und Frau an der Einflussmehrung der Familie, Sippe oder des Stammes gemeinsam wirken, herrscht in der Nähe von Zorgan bereits die Frau über die Geschicke von Haus und Familie. Von außen betrachtet mag aber auch der baburische Mann der Frau 'Untertan' sein, denn durch die traditionelle Herrschaftsteilung obliegt der Frau die Führung von Haushalt und Sippe in Abwesenheit des Mannes – wenn er beispielsweise auf Viehmarkt oder in der Fehde ist.

Das Leben miteinander ist geprägt von gegenseitiger Achtung, die sehr darauf bedacht ist, nach außen hin das Gesicht zu wahren. Ehestreitereien werden nicht in der Öffentlichkeit ausgetragen; auch gegenüber Bediensteten und Fremden gilt ein sofortiges Zugeständnis als Zeichen der Schwäche. Daher erfolgen Reaktionen in der Regel erst ein paar Tage nach der Aussprache. Die häufigen Streitigkeiten zwischen den Sippen werden von dem *Kadi* geschlichtet, einem vom Beyroun oder Emir eingesetzten Richter. Dieses Amt ist ein sehr ehrenvolles, und ein Kadi benötigt ein großes Maß an Geschick, um die streitenden Parteien, die lieber ehrenvoll schweigen als offen Vorwürfe machen, zu versöhnen. Die Trachten des Sultanats sind trotz vieler lokaler Unterschiede ein fürs Auge wohlthuendes Durcheinander aranischer und mittelreichischer Mode. So bevorzugen die Frauen Kleider Garethischer Mode, versehen mit Schleiern, Hüfttüchern und tulamidschen Schmuck, bestickten Pantoffeln, die je nach gesellschaftlichem Stand höhere oder niedrigere Absätze vorweisen. Die Männer tragen zumeist knielange Tuniken mit weiten Ärmeln oder dünne Gambesons sowie Stiefel mit hochgebogener Spitze. Zusammengehalten wird das Gewand mit einer breiten Schärpe oder einem einfachen Gürtel. Den Geschlechtern gemein ist der ärmellose, zuweilen reich bestickte Kaftan. Die traditionsreichen schmalen Turbane (nach Stand und Reichtum geschmückt mit Broschen und zuweilen auch Pfauenfedern) erfreuen sich besonders in den Berufsständen der Krieger, Seefahrer und Händler großer Beliebtheit. Charakteristische Farbkombinationen des Sultanats, die auch in die verspielte Heraldik Einzug gehalten haben, sind Rot und Silber, Gold und Schwarz sowie Gold und Purpur.

DAS SULTANAT BABURIN UND SEINE STÄMME

Trotz des ersten gemeinsamen Heerzugs seit 1.900 Jahren im Jahre 1028 BF (zur Befreiung Zorgans) sind die verschiedenen Stämme der Baburen und Nebachoten sich uneins. Wider das Wissen um die vermeintliche gemeinsame Stärke trachtet ein jeder Stammesfürst danach, die politische Oberhand über die anderen zu erlangen. Auch wenn sich diese Zerstrittenheit selten in offenen Auseinandersetzungen äußert, werden im Verborgenen Intrigen geschürt und politische Fallstricke ausgelegt. Die Emire sind standesgemäß mit mittelreichischen Grafen gleich gesetzt, entbehren aber einiges an gräflicher und territorialer Macht. Daher ist die gesamte Politik auf den Stammesverband ausgerichtet, was bei den Nachbarn wiederum zu Argwohn führt, da sich die Sippen und Stämme zuweilen über Emirats- oder Beyrounatsgrenzen hinweg verteilen. Die Kadi des Stammes der Nebachoten residiert in der Grafschaft Perricum – also außerhalb Araniens –, wo auch Stammesangehörige leben.

GLAUBE UND ABERGLAUBE DER BABURIER

In Baburien hält sich ein alter Aberglaube an Wiedergeburt und Seelenzyklen – entstanden möglicherweise unter Einfluss der Beni Rurech, die später nach Maraskan auswanderten. Vermischt wird dieser Glaube mit der reichhaltigen Götterwelt der Tulamiden und den Errungenschaften von mehr als tausend Jahren mittelländischer Besiedlung. Dies brachte einen bunten Zwölfgötterglauben hervor, der allerlei absonderliche lokale Bräuche kennt und daher von Mittelreichern mit Argwohn betrachtet wird.

- Verbreitet ist der Glaube an die 'Drei Milden Schwestern', die Göttinnen Tsä (Wiedergeburt, Seele), Rahja (Pferdezucht, Wein, Liebe) und Peraine (Fruchtbarkeit, Ackerbau, Sippenleben), die sich um das diesseitige Wohl der Lebenden kümmern. Die Aspekte Travias gehen dabei im Peraine-Glauben auf, obgleich das Zentrum des Herdfeuer-Kultes nur wenige Dutzend Meilen nördlich in Rommilyls liegt. Zu Ehren aller drei Göttinnen werden Feste gefeiert.
- Praios gilt den Baburiern als Seelenrichter, vor dem sich jeder zu verantworten hat. Boron, Gogari und die Heilige Etilia beschützen die Seelen auf ihrem Weg in einen neuen Körper.
- Als Wiege des aventurischen Rondra-Glaubens dominieren im Alltag die Verehrung der Kriegsgöttin und die Symbolik des Kampfs auf andere Weise als im mittelländischen Kult. Nachdem sich die baburischen Stammeskrieger nach dem Fall Nebachots einige Zeit von Rondra abgewendet hatten, verehren sie die Göttin seit nun fast 1.900 Jahren voller heroischer Hingabe und auch blutiger Leidenschaft, um sich von einstiger Erbschuld und dem Verlust von Rondras Metropole rein zu waschen. Die Nebachoten hingegen, die sich über Nordaranien und auch weite Teile Perricums verteilen, vermeiden aus dem Glauben an die eigene tiefe Schuld Rondra gegenüber eine direkte Verehrung der Göttin und beten als jenseitigen Herrscher des Krieges ihren Sohn Kor in mystifizierenden Riten an.

BABURIN

Das Emirat Baburin um die gleichnamige Stadt ist dominierend im Sultanat und Heimstatt des größten baburischen Stammes, der *Madanyani*. Trotzdem sind hier einige nebachotische Sippen bis hinüber nach Aimaristan ansässig, dazu eine Vielzahl ehemaliger Siedler aus dem Mittelreich. So ist das Emirat immer wieder Reibungsfläche zwischen Mittelreichern und Tulamiden, auch wenn seit Kaiser Eslam I. zu einem größtenteils friedlichen Miteinander gefunden wurde. Man pflegt hier die Traditionen des untergegangenen Nebachot und jene güldenländischen Ursprungs gleichermaßen. Oftmals geht dies sogar so weit, dass sich die unterschiedlichen Volksgruppen gegenseitig vorhalten, die Traditionen aus den Überlieferungen des anderen Volkes übernommen zu haben, was schon dazu geführt hat, dass man die Ritualgegenstände des anderen zerstört, entführt oder auch schlichtweg gefälscht hat.

Lediglich die Stadt *Revennis*, über der sich die mittelreichischste aller Festen Baburins, die Stammburg des Sultans, erhebt, bleibt ausgenommen von derlei Streitigkeiten. Hier, wo der 'Fürst' (wie sich Sultan Merkan selbst bezeichnet) mit harter Hand für Frieden sorgt, hat man die Traditionen (auf fürstliche Weisung) gemeinsam zu pflegen, weshalb beispielsweise altnebachotische Fruchtbarkeitsfeste sowie der Tag des Travia-Heiligen Badilak von allen Bewohnern zelebriert werden.

AIMARISTAN

Aimaristan nennt man das Land an der Küste, dessen Bewohner, die *Aimaristani*, stark vom Meer geprägt sind. Hier findet man vor allem Fischer, Seefahrer, Schiffszimmerleute und Fernhändler sowie Korallentaucher und Bernsteinsammler, die nach der raren türkisfarbenen Variante suchen. Ständig auf der Hut, den launischen Efferd nicht zu verärgern, ist in Küstennähe der Aberglauben alltagsbestimmend. So ist man überzeugt, Efferd strafe jedes Vergehen, auch jene gegenüber anderen Göttern.



Deshalb finden sich viele Schreine, an denen zu Ehren des Meeresherrn geopfert wird; auch in den kleinen Fischerkaten werden private Opfer-schreine eingerichtet.

Die Residenz des Emirats, **Mendlicum**, ist neben Zorgan der größte Kriegshafen Araniens. Ursprünglich wurde die Stadt als zweite Bastion neben Baburin gegen das Mittelreich ausgebaut und mit starken Befestigungen versehen. Heute ist sie Warenumserschlagplatz und Handelshafen, von dem aus auch vielerlei Schmuggelgüter ihren Weg nach Norden und Süden finden, an deren Gewinnen die Emiratsfamilie nicht unwesentlich beteiligt ist.

Westlich der direkt an der Küste gelegenen *Salzberge* (oder *Scha'Dsche-rim*) liegt der *Wald der Milden Schwestern*, der *Hûd Mosja Uschtim*. Diese Wälder gelten den Aimaristanis als heilig, da hier die drei Göttinnen einst gewandelt seien. Als die Menschen einst die Bäume rodeten, um Schiffe zu bauen, schleuderte Efferd im Zorn über die Untat Stürme gegen die Küste. Zur Besänftigung erbauten die Aimaristani daraufhin drei Tempel: *Raschia'Hal* im heutigen Perricum, *Umm-Parin* westlich von Shara und *Neddin'Chebaoth*, der bis heute verschollen ist und angeblich der Hort ewigen Lebens sein soll.

ULAHSHAN

Im Süden des Sultanats, im Bogen des Barun-Ulah zwischen Teralkira

und Waraqis liegt das Emirat **Ulahshan**, zu dem auch der mit Nasuleen bebaute Streifen südlich des Stromes gehört. Bis hierhin haben es die mittelreichischen Einflüsse nicht geschafft. Die Trachten des einfachen Volkes bewähren sich hier seit Jahrhunderten, während sich der Sippe-nadel nach Zorganer oder Baburiner Art kleidet.

In den Urzeiten Araniens waren die *Ulahshani* ein um die Macht streitender Stamm, der von den Babur Nebachosya unterworfen und mit der Zeit dem eigenen Volk einverleibt wurde. Von der angeblichen einstigen Zaubermacht des Stammes kündeten noch eine Handvoll traditionsreicher Familiendynastien, die sich der Magie, Tanz und Rausch sowie der Herstellung rahjagefälliger Kleidung und Tanzgewänder verschrieben haben. Die *Kahraman* sind zwischen Revennis und Teralkira ansässig. Der einst am Meer lebende Stamm pflegt Traditionen, die die Kahraman vor den anderen Stämmen verbergen. Das schürt das Misstrauen und den Aberglauben der benachbarten Stämme und Sippen, und so kursieren wilde Gerüchte über die Art der hinter verschlossenen Türen vorgehenden Riten und Bräuchen.

Der kleinste baburische Stamm sind die *Sinsalya*, die 'Schüler der Schlange'. In vielen von ihnen schlummert Madas Gabe. Sie sind bekannt für ihr handwerkliches Geschick, so dass viele Zimmerleute, Baumeister, Schmiede und Teppichknüpfer in ganz Aranien aus diesem Stamm kommen.

DIE STADT BABURIN

Baburin

Einwohner: 12.500, dazu stets etwa um die 1.000 Pilger

Wappen: silberne Sphinx auf Rot unter silbernem Zinnenschildhaupt

Herrschaft/Politik: Sitz des Sultans Merkan von Revennis, faktisch regiert von fürstlichen Beamten und einflussreichen Handelsmagnaten

Garnisonen: 40 Stadtgardisten, 10 Basarwachen, Fürstliches Regiment *Nebachot* (Streitwagen)

Tempel: **Rondra**, Rahja, Boron (Puniner Ritus), Phex, Hesinde, Tsa, Peraine, Ingerimm, zahlreiche Schreine lokaler Heiliger

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Residenz* (Q7/P8/S12), Karawanserei *Fürst Muzaraban* (Q6/7/S35), Speisehaus *Lange Tafel* (Q7/P9), Herberge *Am Tabakmarkt* (Q6/P7/S10), Schenke *Haus Mirhiban* (Q4/P4), Schenke *Am Tafelberg* (Q1/P2/S4)

Besonderheiten: Dreitempel der Rondra (Sitz der Meisterin des Bundes der Senne Süd), Donnersturmfelder, Ordenshaus der Anconiten (Heilmagier), Zulhamins Zirkel (Zauberschule), Kuriositätenmuseum

Stimmung in der Stadt: ein überquellender und weltoffener Marktflecken am Schnittpunkt der tulamidischen und der mittelreichischen Kultur; die Stadt ähnelt noch immer einem gewaltigen Festungsbau. Baburin wird von Phex und Rondra dominiert, wobei der Kult der Rondra schwärmerischer und wortreicher, aber auch blutig-archaischer als andernorts ist.

Was die Baburiner über ihre Stadt denken: Wir sind eine aufstrebende Metropole auf den Fundamenten einer altehrwürdigen Kultur.

HISTORISCHER ÜBERBLICK

circa 1700 v.BF: Gründung Baburins an der Stelle eines Lagerplatzes der *Babur Nebachosya*

1330 v.BF: In den Skorpionkriegen belagern Skarabäenreiter der Mogule die bereits durch einen Heerführer des Diamantenen Sultans Sulman al'Nassori eingenommene Stadt, schließlich werden die feindlichen Verbände der Mogule in den Barun-Ulah getrieben.

872 v.BF: Nach dem Fall von Nebachot lässt Dassareth Baburin als Bollwerk wider die Güldenländer ausbauen; Baburin wird westlichstes Ende der 'Großen Mauer'.

860 v.BF: Leomar fordert auf den Donnersturmfeldern Rondra zum Wagenrennen heraus; er unterliegt, erhält aber den Donnersturm aus der Hand der Göttin.

625 BF: Anconius gründet in Baburin einen Magierorden zur Förderung der Heilzauberei.

1022 BF: Das Mhaharanyat Aranien wird ausgerufen, die ehemaligen Landgrafen in den Sultansrang erhoben. Merkan von Revennis lehnt diese Bezeichnung ab und lässt sich als Fürst proklamieren.

STADTBILD

Die zweitgrößte Stadt des Mhaharanyats ist reich an Facetten: eherner Hort und Zentrum der tulamidischen Rondra-Kirche, Handelsplatz am Barun-Ulah, unbezwingbares Bollwerk gegen die Feinde Araniens, und neue Heimat für Flüchtlinge aus Gorien und Darpatien. Unbestreitbar ist Baburin einer der größten und buntesten Schmelztiegel Aventuriens. Das sprichwörtliche 'baburinische Sprachgewirr' kommt in dieser pulsierenden Stadt auch nachts nicht zur Ruhe. Die alteingesessenen tulamidischen Baburen und Nebachoten und die seit den Zeiten Kaiser Menzels zugezogenen Mittelreicher haben hier eine ganz eigene kulturelle Vielfalt geprägt, die man ansonsten nur noch in Khunchom oder Fasar findet. Die Stadt thront auf einer majestätisch aufragenden Klippe in einer

Schleife des Barun-Ulah; nur nach Norden hin fällt das Gelände flacher ab. Die fünfzehn Schritt hohen weißen Mauern und die rot gekachelten Zinnen kündeten noch heute davon, dass Baburin ursprünglich als Bastion gegen die vorrückenden Bosparaner ausgebaut wurde. Das bedeutendste Monument der tulamidischen Wehrkunst stellt der *Dreitempel der Rondra* (1) dar, spirituelles Herz aller rondragläubigen Tulamiden und eine der heiligsten Stätten der Göttin auf Dere. Und doch ist das Stadtbild heute nicht mehr vom Anblick der Waffenröcke, sondern vielmehr durch die bunte Warenvielfalt der hiesigen Märkte und das lauten Feilschen der Händler charakterisiert. Seit der Seehandel auf der Blutigen See beeinträchtigt und der Warenverkehr auf dem Landweg wichtiger geworden ist, haben sich die Beziehungen des abtrünnigen Fürstentums zum Mittelreich normalisiert. Vorsichtig kann man von aufkeimender Freundschaft der beiden Reiche sprechen, wodurch sich Baburin neben Khunchom, Fasar und Rashdul als ein bedeutsamer Handelsplatz im Tulamidenland hervorhebt. Neben der einträglichen Lage an der alten Reichsstraße nach Perricum, der Karawanenroute nach Fasar und dem Flusshafen nach Zorgan begünstigt auch der Wohlstand des nördlichen Araniens den Handel. Doch auch das handwerkliche Gewerbe ist ge-diehen: Neben den Waffenschmieden und Sarwirkern (Herstellern von



Kettengeflecht) genießen insbesondere die Emaillkünstler und Bildhauer einen hervorragenden Ruf.

Die Straßenzüge innerhalb der Stadtmauern sind für den Ortsfremden verwirrend und kurios zugleich. Zwar gibt es tatsächlich einige gut ausgebaut und zwei Fuhrwerke breite Prachtalleen (wie die *Fürstin-Sybia-Allee* (2), die sich über die Donnersturmfelder bis hin zum Fürstenpalast erstreckt), doch spielt sich das eigentliche Leben in vielfach verwinkelten dunklen Gässchen und Seitenstraßen ab. Einen einheitlichen Baustil findet man in Baburin seit Jahrhunderten nicht: Wehrhafte aramische Sippenburgen stehen offenkundig mittelreichischen Fachwerkhäusern gegenüber, bronzbeschlagene Kuppelbauten wetteifern mit emporstrebenden Minaretten. Bei einer Unterteilung in Stadtviertel unterscheidet man zwischen dem eher handwerklich geprägten **Djambakand**, **Dersehalam**, dem eigentlichen Herzen der Stadt, dem herrschaftlichen **Alt-Baburin** oder **Tempelberg** und dem seit kurzem rasant wachsenden **Elendsviertel** am Flusshafen.

DONNERSTURMFELDER (3)

»Als aber der drachenherzige Güldenländer einen jeden Wagenlenker der tulamidischen Gespanne besiegte, überkam ihn der Hochmut ob seines Triumphes. Mit stolzem Blick wandte er sein Haupt gen Himmel und forderte die donnernde Göttin selbst heraus, sich mit ihm in den Gefilden der Sterblichen zu messen. Da durchschnitten zuckende Blitze das eben noch so liebliche Himmelzelt, und grollender Donner kündete von der nun hereinbrechenden Macht. Gezogen von vier himmlischen Rössern stand die Göttin selbst in Brünne und Speer auf der Mutter aller Streitwagen. Das Fell der Rösser glänzte nass von Schweiß und Regentropfen. Wo die Hufe die Erde scharften, war leises Donnernrollen zu hören. Als aber der Blick der Herrin die Umstehenden striff, sanken sie auf die Knie und senkten das Haupt. Nur Leomar wagte es, der Göttin ins Antlitz zu schauen. Dieser Stolz ehrte die Herrin. Ihre Stimme war voll Donnerhall, als sie die Herausforderung annahm.

Leomar sprang auf den Streitwagen, welcher ihm noch vor wenigen Stunden so prächtige Siege beschert hatte. So maß sich die Himmlische mit dem Sterblichen vor der Stadt, auf dass Sie siegreich den Wettstreit beendete. Da kniete Leomar vor der tulamidischen Gottheit und schwor ihr Leben und Treue. Rondra aber befahl ihm aus dem Staube und ihr Gefährt aus ihrer Hand anzunehmen, um zu mehren ihren Ruhm in den Gefilden der Sterblichen und zu achten ihrer Tugenden und Ideale ...«

—oft gehörte Geschichte auf den Baburiner Basaren

Vielleicht sind die eher unscheinbaren Felder mit der langen Allee südlich vor der Stadt das bekannteste Wahrzeichen von Baburin, denn nur an wenigen Plätzen wandelte die Göttin leibhaftig auf Dere – Grund genug für eine ganzjährig belebte regelrechte Pilgerstadt aus Zelten und Hütten entlang des Barun-Ulah. Nur im Rondramond (vom 12. bis zum 14.) stehen die Felder im Interesse der Einheimischen, während des traditionellen Turniers und dem dann stattfindenden großen Pferdemarkt. An jenen Tagen werden die Felder auch von den hiesigen Geweihten gesegnet. Der Auftakt der Feierlichkeiten wird von Prozessionen und uralten Riten begleitet, zu deren Bestandteil auch archaisch anmutende Tieropfer gehören. Abseits davon geht es auf den ehrwürdigen Feldern weitaus ruhiger und beschaulicher zu. Im Laufe der Jahre sind hier schier unzählige kleine Schreine sowie Altäre und Tempelchen aus dem Boden geschossen, ein jeder der Göttin Rondra, ihrem Sohn Kor und diversen Heiligen der Kirche geweiht, mühsam gepflegt von der hiesigen Geweihtenschaft. Demzufolge werden die Felder auch *Platz der 222 Schreine* genannt.

Gelegentlich stellt sich Unruhe ein, wenn ein Kamel oder Maultier beschließt, sich am dünnen Gras zwischen den Schreinen gütig zu tun. Obwohl dies nicht verboten ist, schätzen die weit gereisten Wallfahrer jenes respektlose Verhalten nicht sonderlich. Bei den Einheimischen ruft dieser Groll allerdings nur unverständliches Kopfschütteln über die Torheit der Fremden hervor.

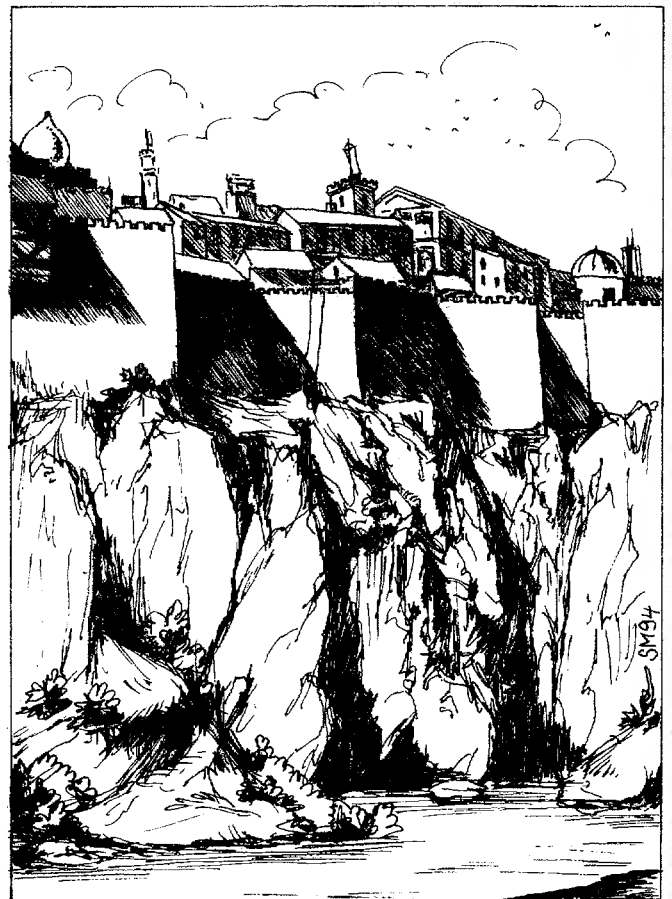
ELENDSVIERTEL (4) UND FLUSSHAFEN (5)

Vor Jahrhunderten schmiegt sich hier nur eine Handvoll bemitleidenswerter Lehmhütten an den Fuß der Klippe, doch heute haben die zahlreichen Flüchtlinge eine regelrechte Stadt entstehen lassen. Wer hier mit einer Flussbarke anlegt, befindet sich nominell schon in Baburin, obwohl sich die ärmlichen Anwesen des Hafenviertels von der eigentlichen Stadt in der Höhe 'himmelweit' unterscheiden. Das Hafenviertel kennt überwiegend grob gezimmerte Holzhütten und eilig hochgezogene Lehmbauten. Auf den schlammigen, von Unrat übersäten Gassen herrscht das Elend: Bettelnde Kriegsversehrte, von billigem Wein berauschte Fuhrleute und balgende Ratten sind gewohnte Anblicke in den schmalen Straßen. Die Stadtgardisten machen sich selten die Mühe, in diesem Teil zu patrouillieren, der von den reichen Handelsmagnaten nur aufgrund des immens wichtigen Flusshafens nicht ignoriert wird. Die großen Anlegestellen, die Lastkräne und zahlreichen Speicherhäuser entlang des Ufers können nicht über das dahinter versteckte Elend und die Schabigkeit des bedeutenden Ortes hinwegtäuschen. Vor allem mittelreichische Waren werden hier umgeschlagen, weswegen die Lager auch zu den deutlich besser bewachten Gebäuden in Baburin gehören.

VIEHMARKT (6)

Auf einem schlammigen Feld nahe des Flusses findet zweimal in der Woche der Viehmarkt statt. Gehandelt werden in erster Linie Kleintiere wie Hühner, Gänse und Ziegen. Gelegentlich treiben die Rinderhirten der Umgebung ihre Marmelunder, ein zierlicherer Schlag der Ongalorinder, auf den Markt. Mehrere dunkel verfärbte Haublöcke in der Nähe des Flusses künden davon, dass viele der erstandenen Tiere vor Ort ein schnelles Ende finden.

Edle Pferde sucht man hier vergebens, da kein Züchter, der etwas auf sich hält, seine stolzen Tiere neben Schlachtvieh anbieten möchte. Der unregelmäßig stattfindende Pferdemarkt auf den Donnersturmfeldern





hingegen lockt besonders während der Turniertage zahlreiche Kunden und Pferdehändler an.

DJAMBAKAND (7)

Obwohl innerhalb der Stadtumfriedung gelegen, ist Djambakand eher bäuerlich geprägt. Tatsächlich läuft hier das Leben deutlich geruhsamer als im höher gelegenen Dersehalam ab. Viele der Bewohner ziehen bereits im Morgengrauen auf die Kornfelder vor der Stadt oder zum Fischen auf den Fluss. Im Viertel bleiben dann die Alten, die bei Tee und Brettspiel vor den Sippenhöfen zusammensitzen und über den Lauf der Dinge sinnieren. Bemerkenswert ist einzig die große Zahl der blumengeschmückten Heiligenschreine, von denen die wenigsten einen dauerhaften Platz besitzen. Besonders im Peraine finden hier viele Volksfeste und Prozessionen statt, in deren Verlauf ein Schrein von einer Sippe an die nächste übergeben wird. Diese Festlichkeiten locken dann auch die betuchteren Herrschaften in das ansonsten etwas biedere Djambakand.

NEBACHOTER TOR (8)

Das altherwürdige Stadttor von Baburin wird von einem prächtigen marmornen Rundbogen gebildet, der eine vier Schritt hohe Flügeltür aus fester Zeder einfasst. In filigraner Steinmetzkunst wurde in dem Rundbogen der Verlauf des Falles von Nebachot bildlich festgehalten. Durch einen umständlichen Mechanismus ist das Tor derart mühsam zu schließen, dass es auch nächtens meistens offen bleibt. Auch deshalb ist es ständig von acht Ehrenwachen besetzt, die aber tagsüber kaum ernsthafte Kontrollen vornehmen.

HAUS DER EINGEBRACHTEN ERNTE (PERAINE-TEMPEL UND HOSPITAL) (9)

Das Haus der Peraine präsentiert sich als einfacher Lehmbau, der trotz seiner aufwändigen Fassade, die von der Darstellung eines wogenden Kornfeldes dominiert wird, eher schmucklos und unscheinbar wirkt. Dennoch verwaltet die Geweihtenschaft ein beträchtliches Vermögen, da der heutige Fürst auf Drängen seiner Töchter Eleonora dem Tempel die Verfügungsrechte über die Graf-Merkos-Thermen übertragen hat. Es liegt im Naturell der hiesigen Geweihten, mit diesen willkommenen Erträgen nicht Prunk und Pracht zu fördern. So nähren sie die Armen der Stadt und betreiben das **Sankt-Therbun-Hospital**.

Die Hochgeweihte *Phränophela al'Kesh* gilt als profunde Kennerin der örtlichen Heiligensagen und hat sich das ehrgeizige Ziel gesteckt, ein möglichst vollständiges Kompendium über die verschiedensten Lokal- und Sippenheiligen der Baburiner Lande zu führen. Eine Aufgabe, bei der sie vom Hesinde-Tempel der Stadt und der Präzeptorin der Dracorniter, *Hamide Salendris*, unterstützt wird.

ORDENSHAUS DER ANCONITEN (10)

Die Heilmagier des weißmagischen Anconius-Ordens bewohnen einen ehemaligen Gutshof in unmittelbarer Nähe der Wehrmauer. Von hochtrabenden magietheoretischen Forschungen sehen die gelehrten Damen und Herren ab; ganz im Dienste der Peraine hat man sich der Zubereitung von Heiltinkturen und Arzneien verschrieben. Dabei hat der Orden ein ansehnliches Wissen in der Alchemie erlangt und ist beliebter Anlaufpunkt für Salbenmischer, Kräuterkundige und sogar Glasbläser.

DERSEHALAM (II)

Das belebte Dersehalam – ein schnelllebiger Anlaufpunkt für Glücksritter und Händler gleichermaßen – gilt als pulsierendes Herz der Stadt. Hier drängen sich die meisten Menschen auf engstem Raum zusammen und verdeutlichen das Baburiner Völkergemisch am eindrucksvollsten. Fast schon legendär ist die Bautätigkeit der hiesigen Bewohner. Über Generationen hinweg sind ganze Straßenzüge durch Hausanbauten verschwunden, und dennoch finden sich zahlreiche kleine Plätze an verwinkelten Kreuzungen. Nahezu jeder Baustil der aventurischen Ostküste ist hier in irgendeiner Form zu finden. Dersehalam ist bereits

so hoch auf der Klippe gelegen, dass kein Brunnen mehr Wasser fördert und dieser Stadtteil gänzlich auf die allgegenwärtigen Wasserträger sowie die Zisternen angewiesen ist. Eine Vielzahl von Kindern versucht, gekühlte Fruchtsäfte, Pistazien und berauschende Zithabar wortreich an den Reisenden zu bringen, und zahlreiche Teestuben laden zu den Klängen von Zither oder Kabas-Flöte zum Verweilen ein.

KURIOSITÄTENMUSEUM (12)

Ein zweistöckiges Fachwerkhaus öffnet für den Preis von einem Schekel das Tor in eine wunderliche Welt und erlaubt einen humoristischen Blick auf den regen Erfindergeist der Tulamiden. In den bis an die Decke mit absonderlichen Gegenständen angefüllten Räumlichkeiten finden sich Perlen wie der *Baburiner Sausattel*, *Niobaras Traumfänger* und nicht zuletzt die *Landharpune*, die einst das Ende für einen missgünstigen Lindwurm bedeutet haben soll.

Die Geschicke des Museums lenkt *Alrik von Haschtelfels*, ein bereits leicht ergrauter Weltenbummler und selbsterklärter Rieslandreisender. Jede der ausgestopften – und natürlich zu Lebzeiten höchst gefährlichen – Kreaturen will er eigenhändig zur Strecke gebracht haben. So mancher Abenteuerer in Geldnot hat sich hier ein merkwürdiges Andenken versilbern lassen, wobei keineswegs ausgeschlossen werden kann, dass hinter staubigem Gerümpel nicht auch das ein oder andere Artefakt früherer Zeiten auf seine Entdeckung wartet.

BASARVIERTEL (13)

Das Basarviertel erscheint auf den ersten Blick als unübersichtliches Sammelsurium aus einfach ausgebreiteten Woldecken, hölzernen Lädenzeilen und beeindruckenden marmornen Markthallen. Zentrum des Marktes ist die Karawanserei, in deren Räumlichkeiten auch die meisten wichtigen Verträge besiegelt werden. Der Basar selbst ist noch einmal in verschiedene Teilbereiche wie den Tuch- und den Gewürzmarkt untergliedert, eine Unterscheidung, die heute zunehmend an Bedeutung verliert.

Das Basartreiben benebelt mit mannigfaltigen Sinneseindrücken den Geist der Besucher, was den Taschendieben die Arbeit sehr erleichtert und jegliche Verhandlung für Ungeübte erschwert. So sind selbst Baburiner oft abgelenkt von den ständig präsenten Gerüchen nach Schweiß, frischem Obst, exotischen Gewürzen und brennendem Räucherwerk sowie von dem stellenweise ohrenbetäubenden Krakeelen der beliebten Moosäffchen und den lauten Anpreisungen der Händler.

Da der Basar die Haupteinnahmequelle der Stadt darstellt, gehen der Basar-Wesir und seine Marktwachen gegen Störenfriede und Unruhestifter unerbittlich vor. Böse Zungen behaupten, er wäre an den Raubzügen der Taschendiebe nicht unwesentlich beteiligt.

KARAWANSEREI FÜRST MUZARABAN (14)

Der repräsentative, fast protzige, Prunkbau der Mada Basari versinnbildlicht den Reichtum der Stadt und ihrer Händler. Gelegen inmitten des turbulenten Basarviertels schätzt man die vergleichsweise Ruhe des weitläufigen Innenhofes mit seinen schattenspendenden Obstbäumen. Bei Süßspeisen und aromatischem Tee werden hier täglich Kontrakte gesiegelt, weshalb auch immer ein Geweihter des nahe gelegenen Phex-Tempels bereitsteht. *Shahane ay Zedraqin*, die stämmige und leicht affektierte Mondsilberwesira, rühmt sich bester Kontakte zu den Mächtigen der Stadt und vermittelt für umherziehende Abenteurer gegen eine kleine Provision gerne den einen oder anderen Auftrag. Zudem unterhält die Mada Basari eine Pferdewechsel-Station nahe des Nebachoter Tors, um den Boten den beschwerlichen Aufstieg in die Stadt zu ersparen.

SIEGESSTELE (15)

Die Inschrift des gut drei Schritt hohen Obeliskens aus grünem Marmor ist von Wind und Regen fast völlig abgeschliffen, und heute weiß niemand mehr über die genaue Bewandnis der Stele Auskunft zu geben. Nur das eingelassene Abbild einer übermannsgroßen Praiosanbeterin, gefertigt



aus reiner Jade, scheint Satinavs Wirken zu trotzen. Flankiert wird das lebendig wirkende Bildnis von zwei eingemeißelten, verwitterten Kriegern mit Lanzen und Löwenhelmen. Die beiden großen Rubine, die die Augen der Kreatur bilden, waren in der Vergangenheit häufig das Ziel nächtlicher Raubzüge, wobei nicht wenige der glücklosen Diebe Tage später im Fluss treibend aufgefunden wurden. Wenig verwunderlich, dass viele Baburiner glauben, dass die Kreatur eines Tages erwacht, um als Heerführer einen verderbenden Insektenschwarm anzuführen.

HALLE DER HINGABE (RAHJA-TEMPEL) (16)

Der im güldenländischen Stil errichtete Tempel mit benachbartem Hamam birgt das vollendete Meisterwerk des Hl. Ascandear von Baburin, nämlich die *Liegende Rahja*. Neben den Winzern, Pferdezüchtern und den schwärmerischen Rittern kommen deshalb auch öfters Handwerker in den Tempel, die sich vom Anblick der kunstfertigen Statue Inspiration für ihre eigenen Werke erhoffen. Der umliegende Garten ist Heimat zahlreicher bunter Singvögel und sogar zweier Saphirpfaue. Die im Garten befindlichen Schreine der Halbgötter *Aves* und *Levthan* sind sehr lebensecht dargestellt: Das Bildnis des *Aves* hält einen Pfau in Armen, während *Levthan* in höchst derber Pose dargestellt ist und als Bewahrer der Manneskraft verehrt wird.

GRAF-MERKOS-THERMEN (17)

Das größte Badehaus Baburins ist gänzlich im pompösen bosparanischen Säulenstil errichtet und galt über Jahrhunderte als Ausdruck der fremdländischen Herrschaft. Trotz der erlesenen Materialien und der großzügig bemessenen Räumlichkeiten wirkt das Gebäude eher schlicht und distanziert sich vom verspielten tulamidischen Stil. An Luxus mangelt es hier jedoch nicht: Neben den kalten und warmen Wasserbecken sind die Schwitzräume für ihre exotischen und heilkräftigen Aufgüsse bekannt. Da die Priesterschaft der Peraine die Thermen betreibt, sind die Eintrittspreise erschwinglich. Auf die 'Zusatzdienste' vieler tulamidischer Badehäuser muss der Besucher hier allerdings verzichten. Die Graf-Merkos-Thermen sind bei städtischen Adligen und Händlern gleichermaßen als Verhandlungsort beliebt. Während die müden Glieder entspannen, wechseln hier mitunter ganze Schiffsladungen den Besitzer.

ANWESEN DER ZULHAMIN SABA ALAYETH (18)

Umrahmt von einem Lustgarten, beherbergt die weitläufigen Stadtvilla eine der bekanntesten Persönlichkeiten der Stadt. Die adrette Endvierzigerin gilt als vornehmste der niedergelassenen Zaubermagier und bildet bereits seit zwölf Jahren die Kinder betuchter Bürger aus. Die niemals mehr als drei Schüler wissen kaum um die Vergangenheit ihrer Lehrmeisterin, die einst voreilig ihre Akademie verließ, um im holprigen Kastenwagen durch die Lande zu ziehen. Die Absolventen der Zulhamin sind hoch kultivierte Gesprächspartner und stehen ihren Dienstherren mit Rat und Tat sowie dem Schutz vor magischer Übertölpelung zur Seite. Zulhamins Zöglinge erhalten eine wenig akademische, dafür aber vielseitige und praxisnahe (Scharlatanen-)Ausbildung (siehe AZ 132).

ALT-BABURIN (19)

Die vornehmsten Anwesen gruppieren sich um den traditionsreichen Dreitempel und die fürstliche Residenz, die beide auf dem Grat der Klippe liegen. Aufwändig wurden hier fruchtbare Gärten angelegt, deren Pflege auf dem kargen Berg die regelmäßige Arbeit vieler Hände benötigt. Alt-Baburin ist die Spielwiese der Höflinge, Adligen und ambitionierten Händler. Durchreisende können hier schnell in die örtlichen Intrigenspiele geraten.

KADETTENSCHULE KESHAL HASHIPPAH (20)

Das hoch aufragende, von einem Zwiebelturm gekrönte Akademiegebäude erinnert mit seinen schmalen Fenstern und dem rot getünchten Zinnenkranz an eine tulamidische Festung. Die einzige Kadettenschule

des aranischen Reiches pflegt das Erbe der Streitwagenkunst und bringt mit die besten Reiter der Armee hervor (**MBK 108**). Organisatorisch unterstehen noch die *Al'Bashar Stellmacherei* in Dersehalam und die *fürstlichen Marställe* vor der Stadt der Akademieleiterin *Yasmina saba Demeya ay Nasirabad*. Ebenfalls außerhalb der Stadt liegen die Stallungen und die Remisen für die Streitwagen – innerhalb der Stadt sieht man sie eigentlich nur zu Paraden.

HAUS DER IMMERWÄHRENDEN GABE (BORON-TEMPEL) (21)

Die Mauern des Boron-Tempels gehören zu den ältesten Monumenten menschlicher Baukunst in Baburin und dienten schon als Kultstätte, bevor die Geweihten des Boron dort einzogen. Der eingeschossige, trapezförmige Bau wurde völlig aus schwarzem Basalt mit fein durchwirkten Silberfäden errichtet. Die einst wohl aufwändigen Darstellungen der Fassade sind jedoch sorgsam abgeschliffen worden und lassen nur noch erahnen, dass viele der dargestellten Verehrungsformen der neuen Geweihtenschaft ungefällig waren. Für die Gläubigen zugängliche Schreine sind *Golgari*, *Marbo* und *Etília* geweiht, deren Statuen aus dem Vulkanglas des Raschtulswalls geschlagen wurden. Es ist ein offenes Geheimnis, dass unter diesem Bauwerk ein Netz von Katakomben und Gängen den Tafelberg durchzieht, von dem die Geweihtenschaft nur einen Bruchteil nutzt. Märchen künden davon, dass in den Tunneln des Tempelberges ein verfluchtes Wesen umhergeht, dessen purer Anblick den Opfern eines der größten Geschenke Borons an die Menschen raubt: die Gabe, zu vergessen. Seit vielen Jahrhunderten werden als Grablagen des Adels stattdessen die Nasuleen entlang des Barun-Ulah genutzt.

FÜRSTLICHER PALAST (22)

Umgeben von blühenden Gartenanlagen und duftenden Obsthainen erstreckt sich die fürstliche Residenz inmitten des vornehmsten Viertels von Baburin. Einst ein reiner Wehrbau, wurde die Anlage aus Alabaster und Marmor unter den verschiedenen Herrscherdynastien mehrfach erweitert und umgebaut, so dass ein wahres Labyrinth aus Wehrgängen, Innenhöfen und Prunkräumen entstand. Schönste Räumlichkeit ist zweifellos die alte Audienzsaal, dessen Wände und Decke reichlich mit Halbedelsteinen geschmückt sind. Eine zentrale Feuerstelle taucht den Raum in sanftes Licht, um dann an den Sternenhimmel zu gemahnen, in dessen Zentrum das Bildnis des Schwertes ruht. Die gesamte Festung wird daher nach der Halle benannt: *Saray al'Namji*, Palast der Sterne. Die eher weniger zur Poesie neigenden Mittelreicher bezeichnen sie bisweilen auch als *Alte Feste* und verweisen dabei auf das älteste Bauwerk, den hoch aufragenden Löwenturm, den *Burj el'Ankhra* (23), der bei klarem Wetter einen Blick "vom Raschtulswall bis zum Meer" erlaubt.

DREITEMPEL DER RONDRA (I)

Das imposante Bauwerk ist von vielen Legenden umwoben. Nach altem Volksglauben bildet der dreigliedrige Tempelbau die Rüstung einer Gigantin, die von der Göttin niedergestreckt wurde. Dereinst, am Tage des letzten Gefechts, soll Rondra diese Rüstung anlegen und damit die himmlischen Paradiese verteidigen. Daher nennt sich der Tempel auch *Sholachi al'Muruta al'Gorno*, was 'Rüstung der überwundenen Gigantin' bedeutet. Dass das Heiligtum wirklich einer vollständigen Rüstung gleicht, lässt sich nur im Vogelflug beschauen: Die vorgelagerten Pilgerhallen, zugleich auch Wirtschaftsgebäude und Unterkünfte für die Knechte und Mägde, ähneln Beinschienen. Die monumentale Haupthalle, mit ihren beiden kuppelförmigen Erhebungen und den Bronze- und Kupferplatten, erscheint wie ein riesiger Harnisch. Zwei kleinere Nebengebäude – das Heiligenarchiv und die Wohnräume der Geweihten – stellen mit etwas Vorstellungskraft die Armschienen dar. Das Heiligste des Tempels befindet sich in einem Kuppelbau, der an einen riesenhaften tulamidischen Kegelhelm erinnert. Die Legende um den Harnisch kann nicht verhehlen, dass das Bauwerk überwiegend aus grauem Marmor und Zedernholz besteht und die beiden Pilgerhallen noch keine vier Generationen alt sind.



Das Tempelinnere ist prachtvoll mit alttulamidischen Säulengängen und kostbarem Zierrat ausgestattet – die Nüchternheit vieler mittelreichischen Tempel stößt hier auf unverhohlene Ablehnung. Andächtige Ruhe herrscht im Tempel selten, denn der Baburiner schätzt das offene und vernehmbare Wort an Rondra. Reisende Krieger geloben Ruhmestaten oder berichten lauthals von ihren Erfolgen und Abenteuern. Die Geweihten verlesen regelmäßig Heldenepen und besiegeln – zumeist mit Blutopfern – die fordernd-feierlich vorgetragenen Schwüre der Gläubigen. Die Halle ist von stetem Trommelklang erfüllt, der Boden mit den Blüten von Feuer- und Schwertlilien bedeckt.

Eine Vielzahl von Schreinen und Heiligenstatuetten finden sich hier, wobei die meisten der dargestellten Heiligen und Heroen nur von regionaler Bedeutung sind. Einzige Ausnahmen bilden hier die Schreine des *Kor* und des *Famelor*. Etwa ein halbes Dutzend Geweihte sowie die doppelte Anzahl Novizen verrichten ihren Dienst an der Göttin – auch Kor-Priester und Altardiener des Famelor leben im Tempel.

Eine besondere Eigenart sind auch die zwei etwa vier Schritt durchmessenden Bronzescheiben, die an zentraler Stelle im Boden eingelassen sind und vom Licht kniehoher Kohleschalen erhellt werden. Fühlt sich ein Gläubiger in Stolz oder Ehre verletzt, betritt er den Kreis und spricht die Forderung an seinen Gegner laut aus. Die daraus resultierenden rituellen Kämpfe finden oft im Ringkampf oder auch in Prunkrüstung mit blanker Waffe statt.

Der größte Schatz des Tempels ist jedoch die Statue der *Sechsamigen Rondra*, die beim Fall der Stadt Nebachot aus dem dortigen Heiligtum gerettet werden konnte.

Gegen eine großzügige Spende können Gläubige Zutritt zum Heiligenarchiv erhalten, das mit einer der umfangreichsten Legendensammlungen des Königreiches aufwartet. Ihre Eminenz *Bibernell von Hengisford* gilt als bedeutende Mystikerin und Diplomatin, die neben den Tagesgeschäften ihrer Adoptivtochter Telash, einer jugendlichen und vielversprechenden Geweihten, große Aufmerksamkeit zollt.

BABURIN IM SPIEL

Baburin und das Umland präsentieren sich als Tor zum tulamidischen Kulturkreis, ohne die Brücken zur mittelreichischen Welt abzubrechen. Das bunte Völkergemisch und die Vielzahl der hier verwurzelten Traditionen bringen eine gewisse Toleranz und Weltoffenheit mit sich, die die Helden im Kalifat oder Thalusien schmerzlich vermissen würden. Die Stadt am Barun-Ulah bietet deshalb auch weit gereisten Abenteuern die Möglichkeit, sich durch Ruhmestaten einen Namen zu machen. Neben den klassischen städtischen Intrigen kann Baburin auch Ausgangsort von Expeditionen in den Raschtulswall und Karawanenzügen nach Fasar oder Gorien sein.

Als turbulenter Handelsplatz ist Baburin überaus schnelllebig. Selbst alter Adel ist nicht vor gesellschaftlichen Abstürzen gefeit, falls Phex ihm die Gunst versagt. Wer sich morgens anschickt, in den Kreis der Stadtoberen vorzustoßen, kann sich abends als Gescheiterter vor den Stadtmauern finden. Natürlich kennt Baburin neben Wohlstand und Glanz auch Armut. Häufig bleiben den vielen Flüchtlingsfamilien, die hoffnungsvoll nach Baburin kamen, um ein neues Leben zu beginnen, kaum mehr als die Lumpen am Leibe.

Das große Elend im Hafenviertel steht in unverhohlenem Kontrast zu den Palästen der Reichen. Hier ruht beträchtliches Konfliktpotential.

Baburin ist laut, unübersichtlich und in ständigem Wandel, entbehrt jedoch keineswegs einer Ordnung. Besonders nordländische und mittelreichische Helden können hier behutsam die Eigenarten der tulamidischen Welt erfahren. Der variierende Grad an Exotik, bedingt durch die regionalen Eigenheiten der hier lebenden Bevölkerung, übt seinen ganz eigenen Reiz aus, während der Besucher auf einheimische Baburen, Nebachoten und raulsche Baburiner trifft.

DAS PERLENMEER

Die Küstengebiete der Tulamidenlande (vom *Selemgrund* im Süden über der *Golf von Tuzak*, den *Maraskansund* und den *Golf von Perricum* im Norden) gelten als verhältnismäßig ruhige Gewässer und sind stellenweise äußerst flach. Die einzig nennenswerte Gefahr auf dem westlichen Perlenmeer erwächst aus dem *Raschtuls Atem* genannten Wind, der über der Khôm entsteht und ablandig über Mhanadistan und Aranien auf das Meer weht. Heiß fegt er über das Wasser und führt feinen Sand mit sich, der sogar in Fässer einzudringen vermag. Jenseits von Maraskan wird das Perlenmeer gefährlich, denn dort weht ein stetiger, starker Südwestwind, und überall können blitzartig mächtige Mahlströme entstehen.

Der Selemgrund ist tückisch, denn treibende Sumpfsinseln, Tang- oder Sandbänke machen die Seefahrt hier gefährlich. Die Trennung zwischen Land und Wasser verschwimmt, wo Mangroven und Sümpfe auf das Meer treffen. Ab Kannemünde dominiert steile Felsenküste mit vielen unüberschaubaren Buchten, in denen sich allerlei Piratenpack versteckt. Als sichere Häfen gelten allein Selem, Kannemünde, Thalusa und allen voran Khunchom. Die ab dort wieder flachere Küste reicht bis Perricum, und es finden alle paar Meilen Plätze, an denen man anlanden kann.

DIE TULAMIDEN UND DAS MEER

»Für die Ur-Tulamiden bestand die Welt aus durch Wasserkreise getrennte Landmassen, welche die verschiedenen Gefilde darstellen. [...] Das Perlenmeer ist das Innere Meer, in dessen Mitte die Götterinsel Al'Veran liegt. Um dieses Meer liegt ein Ring mit den Ländern Tulamidistan, Rakshazastan (Riesland) und Zulneddistan (Echsenlande). Vermutlich haben sie aus Ehrfurcht von den Göttlichen daher auch keine wirkliche Hochseefahrt entwickelt.«

—aus dem Buch der Schlange der Draconiterin Neetya von Perricum, 1014 BF

Das Perlenmeer hatte für die Tulamiden stets eine große weltanschauliche Bedeutung, wurde aber nie so intensiv beschifft wie das Meer der Sieben Winde durch die Güldenländer oder Hjäldinger. Es dient den Küstenstädten und -dörfern im Land der Ersten Sonne zuvorderst als Handelsweg und als Nahrungsquelle, auch wenn der Maraskansund nur wenige genießbare Fischarten bietet. Die Seefahrt der Tulamiden blieb daher weitgehend auf Küstenfahrten beschränkt, und für diese Unternehmungen sind ihre Zedrakken und Thalukken nahezu perfekt. Unter den Diamantenen Sultanen wurden immer wieder Flotten ausgestattet, um die Gestade des Rieslandes zu erreichen: Über den Erfolg dieser Fahrten ist wenig bekannt, wenngleich geheimnisvolle Seekarten mit unbekannten Küstenlinien existieren, die die Neugier anstacheln. Der berühmteste tulamidische Seefahrer der Gegenwart, *Ruban 'der Rieslandfahrer' ibn Dhachmani* (siehe Seite 153), unternahm sieben Fahrten in den Osten und kehrte meist nur knapp am Leben, aber reich an Geschichten zurück.

Der tulamidische Seehandel beschränkt sich vor allem auf die großen Hafenstädte der Ostküste. Nur selten wagen mutige Kauffahrer den gefährlichen Weg in die Charyptik oder gar an die Westküste. Dafür trifft man im Perlenmeer immer wieder auf Schiffe anderer Reiche und Kulturen, vor allem schwer bewaffneten Konvois aus Festum, aber auch auf Flöße der Tocamuyac. Ihr Ziel sind die großen Häfen des Perlenmeeres, allen voran das altherwürdige Khunchom (siehe Seite 72).



DIE BLUTIGE SEE

»Echsenmacht, verdammt! Soll Raschtuls Atem die Seemonster und die Zauberer holen und allesamt in die Tiefe reißen!«

—Kapitän Rafim ibn Omjaid, Lehrmeister an der Schule der Kapitäne in Khunchom, neuzeitlich

Auch das Perlenmeer wurde durch die Rückkehr des Dämonenmeisters nicht verschont. Als am maraskanischen Friedhof der Seeschlangen 1018 BF eine Pforte des Grauens aufgestoßen wurde, erwachte Charyptoroths Gier. Der Fluch der Erzdämonin breitete sich wellengleich über das Perlenmeer aus und erweckte alte Unheiligtümer zu neuer Macht. Bald häuften sich die Berichte über wandernde Mahlströme, dämonisch belebte Algenteppiche und über die größten Schrecken, die Dämonenarchen. Ein neuer Name prägte das Perlenmeer: die *Blutige See*.

Ein Jahrzehnt später scheinen die dämonischen Effekte abgenommen zu haben und über die Jahre hat sich ein instabiles Gleichgewicht der Kräfte eingestellt: Brach der Fluch der 'Tiefen Tochter' zuerst ungezügelt über das Perlenmeer herein, konnten sich die elementaren Kräfte diesem entgegenstemmen. Zwar ist die Seefahrt im Perlenmeer noch immer nicht ungefährlich – aventurische Seefahrt ist dies nie –, aber die dämonischen Schrecken sind nicht mehr alltäglich. Am gefährvollsten im westlichen Perlenmeer sind die Gebiete um Llanka und die Küsten Maraskans (namentlich der Friedhof der Seeschlangen) sowie das etwa

400 Meilen südöstlich von Beskan liegende Sargassomeer (**Blutrosen 58**). Der Maraskansund wird von vielen Mächten beansprucht – von Khunchom, dem Magier Arachnor von Shoy'Rina, Fürstkomtur Helme Haffax, den Freibeutern des Shikanydads und dem 'Schwarzen Admiral' Darion Paligan – doch es 'gehört' niemandem. Vielmehr herrscht hier ein erbittertes Ringen zwischen den Mächten am Perlenmeer. Dazwischen können einige unabhängige Piraten und Schmuggler existieren.

DIE BLUTIGE SEE IM SPIEL

Die eigentliche Bedrohung hier geht von der Weite des Meeres aus, die kaum eine Rückzugs- oder Rettungsmöglichkeit bietet. Dennoch – oder gerade deswegen – sollten Sie Würgewellen, blutigen Regen oder die Begegnung mit dämonischen Schrecken nicht alltäglich werden lassen. Manchmal reichen die Sichtung eines großen Ma'hay'tam, unheimliche Geräusche im Nebel oder ein (scheinbar?) leeres Geisterschiff aus, um für die richtige Stimmung zu sorgen.

Das Perlenmeer eignet sich für Piratenkampagnen und für heldenhafte Abenteuer an der Seite der Bekämpfer der Blutigen See – allen voran Kapitän Rateral Sanin mit der berühmten *Seedler von Beilunq* und das Zauberschiff *Sulman al'Nassori* (siehe Seite 186 und **SRD 58**).

THALUSIEN

Der Südosten des Tulamidenlands wird als *Thalusien* bezeichnet, nach dem Fluss Thalusi, dessen Name 'Marschland' oder 'Auen' bedeutet. Was all die Täler, Dorfstaaten und niedrigen Gebirgszüge gemeinsam haben ist, dass sie lange unbeachtet abseits des Weltgeschehens und der großen Politik lagen. Hier sind viele ur-tulamidische Eigenheiten erhalten geblieben, die andernorts durch die Einwanderung der Mittelländer übertüncht oder gezielt ausgelöscht wurden. Viele Relikte aus alter Zeit sind unberührt, und jeder Kleinstaat macht sich seine eigenen Gesetze. Vor allem sind die Thalusi für die Prachtentfaltung ihrer Herrscher bekannt. An Hofhaltung, Dienern und Sklaven kann man den gesellschaftlichen Erfolg des Hausherrn ablesen. Eine Fülle von Überlieferungen ("Wer mit Erdnüssen zahlt, darf sich nicht wundern, wenn Affen für ihn arbeiten.") beschäftigt sich damit, wie man als Herr mit den Nachbarn, Dienern und Banditen umgeht – und andere Personen kennt der echte Thalusi nicht. So sind die befestigten Gutshöfe Thalusiens symbolhaft für das Lebensgefühl dieser Region. Der Besizende befindet sich in einem unaufhörlichen Kampf gegen Räuber, Plünderer, Entrechtete und entlaufene Sklaven, die sich das ganze Jahr hindurch im zerklüfteten Hochland versteckt halten und die fruchtbaren Täler nur bei ihren Überfällen betreten.

Die meisten der Reisbauern mit ihren topfartigen Strohhütten arbeiten als Pächter oder Tagelöhner auf den Höfen reicher Gutsherren. Unabhängige Bauern sind dem vereinten Terror von Potentaten und Banditen ausgesetzt. Für die Fischer und Perlentaucher an der Küste gilt Entsprechendes: Die Grotten der Steilküste, die vielen kleinen, vorgelagerten Felseninseln und die nahen Echsenümpfe bieten zahlreichen Piraten Unterschlupf, die den Fischern Tribut abverlangen oder andernfalls gleich ganze Dörfer in die Sklaverei verkaufen.

So wandern die örtlichen Produkte in die Lagerhäuser von vielleicht hundert Familien, die ihrerseits an Fernhändler verkaufen. Reis ist der Reichtum der Region; der milde Reiswein wird im ganzen Tulamidenland geschätzt, besonders, wenn eingelegte Lotosblüten und der berauschende Cherkemal-Pilz seine Wirkung verstärken. Von der Küste kommen die rosafarbenen Perlenmeerschnecken, deren Gehäuse die Rahja-Tempel als Farbstoff für Putz und Anstriche verwenden; außerdem Schildpatt und vor allem natürlich Perlen. Einige der besten Teesorten Aventuriens stammen aus dem Ongalo-Hochland und von den Berghängen in der

Nähe Thalusi. Aber fast jedes Dorf baut Tee an, der zu bequem transportierbaren Ziegeln gepresst in den Handel kommt und nicht selten mit Jasminblüten, Limettenschale oder anderen Aromen parfümiert wird. Gewürznelkenbäume wachsen in reicher Fülle, so dass ihre duftenden Blütenknospen säckeweise verfrachtet werden. Thalusischer Tabak wird mit ebenfalls Gewürznelken parfümiert. Man legt sie zwischen die Kleider, kaut sie gegen schlechten Atem oder fädelt sie auf Schnüre, die als Vorhänge in Türen und Fenstern mit ihrem herben Duft Insekten fern halten.

»An Ongalo und Thalusi gibt es viel, womit zu handeln sich lohnt. Der Reis ist überall billig; im Land des Borns und in der Schwarzen Perle wird er euch gutes Geld einbringen. Am Ongalo findet ihr folgende Waren: schlechten Wein und mittelmäßigen Tee in Sameach. Den Wein könnt ihr den Waldinsulanern verkaufen, den Tee im Mittelreich. Baumwolltuch am ganzen oberen Ongalo. Reis und sehr guten Tee aus dem Hochland bei Ghrú in Burukim. Bohnen und Khunchomer Pfeffer: überall. Perlen von der Perlenküste und Perlmutter in Bandur, von Travia bis Firun auch frische Langusten. Rinder und Esel: jederzeit. Wenn ihr selbst den Fluss hinaufzieht und vor Ort kauft, wird man euch in Bandur nicht betrügen. Hütet euch vor den Söhnen der Falschheit, die den Tee zu Ziegeln pressen, aber Reisstroh ins Innere tun! Es wird euch besser ergehen, wenn ihr selbst auf den Plantagen einkauft. Am Fluss Thalusi könnt ihr Gewürznelken und Pfeffer kaufen, Reis, Lotosstaub, und Leuthansmorcheln für die Männlichkeit. Ihre Teppiche sind aus Baumwollgarn mit Djufti-Bindung und taugen überhaupt nichts; ihr könnt sie ins Bornland verkaufen. All dies wird in Thalusi umgeschlagen, und dort erhält ihr auch Reiswein und Papyrus. In Ronissagam werdet ihr Salz finden, das an Kannemünde vorbei geschmuggelt wurde; wenn Feqz es will auch Alaun, Cheriacha und Unauer Porzellan. Sklaven könnt ihr überall erwerben, aber die meisten sind schwächlich und haben nichts gelernt.«

—Aufzeichnungen Ruban ibn Dhachmanis für seine Söhne

Den Armen (und wer hier nicht reich ist, der ist arm) bleiben Reis und Fisch und ein wenig Gemüse wie Tomaten und Knoblauch. Die Kinder der Bauern stellen auf den überfluteten Reisfeldern Kleintieren nach: Aalen und Welsen, Fröschen und Libellen. Mit Papierdrachen, an deren Schnüren Angelhaken befestigt sind, fangen sie in der Dämmerung



Vögel und Fruchtfledermäuse, die die Obstgärten heimsuchen. All das wandert in Reispfannen und Soßentöpfe, kräftig mit Pfeffer und Nelken gewürzt. Denn was der Mittelreicher teuer bei Gewürzhändlern kauft, wächst in Thalusien im Vorgarten. An Fleisch aber fehlt es, denn die Großgrundbesitzer verteidigen ihr Vieh erfolgreich gegen die Räuber. Die Flucht eines Ausgebeuteten führt auf die ein oder andere Art stets in die Arme der Banditen. Die gefährlichsten Banden werden von lokalen Berühmtheiten angeführt wie jenem Moha, den man den 'Stummen Marum' nennt. Dem ehemaligen Scharfrichter des Sultans von Unau wurde, um seine Diskretion zu sichern, die Zunge herausgeschnitten. Manche Räuberbanden bestehen vor allem aus aufständischen Bauern, deren Land gewaltsam enteignet wurde oder die die Pacht nicht zahlen konnten, und nun mit Sicheln und Dreschflegeln in einem hoffnungslosen Kampf gegen die Großgrundbesitzer aufbegehren. Andere sind ehemalige Söldnertruppen, die um ihren Lohn geprellt wurden oder nicht länger anderer Leute Besitz hüten wollten. Aber die meisten Gruppen sind Banden von Krüppeln und Veteranen, die, dem Verhungern nahe, versuchen, ihre Opfer durch ihre schiere Zahl zur Aufgabe zu zwingen. Raubüberfälle sind in Thalusien etwas derart Gewöhnliches, dass die Fernhändler Verluste durch Piraten und Wegelagerer fest einkalkulieren und oftmals mit den stärksten Banden feste Schutzgeldverträge schließen. Gerade in den verlassenere Gegenden, wo nur selten Beute vorbeikommt und man keinen Händler, der vielleicht wiederkommen würde, verprellen mag, sind die Banditen manchmal von verblüffender Gutmütigkeit. Andererseits gibt es immer wieder Geschichten von abgerissenen Gestalten kurz vor dem Hungertod, die morden, um an eine Schüssel Reis zu kommen – oder an das Fleisch eines wohlgenährten Reisenden... Im Innern der Gebirgszüge leben sogar noch wilde Ferkina-Sippen (siehe **Raschtul 114**).

VON DEN SITTEN DER THALUSIER

»Ein Thalusier sagt niemals "nein", denn es könnte ihn den Kopf kosten. Wenn dein Angebot ihm nicht gefällt, dann sagt er: "Dieser nichtswürdige Diener dankt dem Effendi für sein großherziges Angebot und bittet um eine kleine Bedenkzeit." Wenn du nun nicht gleich ein besseres Angebot machst, dann hörst du nie wieder von ihm. Sie können auch nicht zugeben, wenn sie etwas nicht wissen. Fragst du in Thalusa oder Bandur nach dem Weg, und der, den du fragst, weiß ihn nicht, dann wird er dir irgendeine Richtung weisen. Sie geben dir die Antwort, die du hören willst, und machen sich schnell aus dem Staub. [...]

Die Söhne des Marschlands leben nach alten Sitten. Sie küssen dem Vater die Füße, wenn sie ihn begrüßen, die Gläubigen dem Geweihten, die Bettler dem Wohlhabenden, die Händler dem Beamten und die Großhändler dem Sultan. So verfare auch du, und Feqz wird dich belohnen!«

—Aufzeichnungen Ruban ibn Dhachmanis für seine Söhne

»Deine Rede sei: "ja, ja", denn "nein, nein" ist von Übel.«

—Sprichwort aus Thalusa

Reisenden aus Mittelaventurien wird auffallen, dass man so gut wie keine Frauen auf den Straßen sieht. Nicht nur fehlen die Hafendarbeiterinnen, Zöllnerinnen und Gardistinnen, die man in Havena oder Perricum ebenso oft antrifft wie ihre männlichen Kollegen. Nein, in Thalusa oder Bandur gehen die Frauen möglichst gar nicht aus dem Haus, und das öffentliche Leben gehört ganz den Männern. Während die Frauen auf dem Land noch tief verschleiert auf den Feldern arbeiten, damit die Familie ein Auskommen findet, bleiben die Städterinnen im Harem wie Schoßtiere oder hungern (bis auf wenige Bettlerinnen) daheim still und heimlich. Kaum ein Mann in der Gegend würde einer Frau eine bezahlte Arbeit geben.

Eigenartig sind auch die thalusischen Heiratsbräuche: So früh wie möglich – manchmal gleich nach der Geburt – werden Kinder ihren zukünftigen Ehegatten angelobt. Von nun an achten die Eltern darauf, dass die zukünftigen Eheleute einander bis zur Heirat nicht begegnen.

Bei der Hochzeitsfeier tragen beide bodenlange schwarze Schleier, die erst am Ende der Zeremonie abgenommen werden – ein Moment der Freude oder des Entsetzens.

ORTS- UND PERSONENNAMEN

Zur Zeit der mittelreichischen Besetzung wurden manche Ortschaften umbenannt, so dass Garethi sprechende Beamte sich nicht mit tulamidischen Ortsnamen plagen mussten. Vielfach sind die alten Namen völlig in Vergessenheit geraten. So weiß etwa kein Einwohner Bruckens heute, dass seine Heimatstadt als 'Ongalabad' gegründet wurde. Ronishagen mag noch manchen Haimamudim und Gelehrten als 'Aimar Turut' bekannt sein. Wer aber nach den Tempelschätzen von 'Dûr-Krichanu' sucht, wird einige Archive mit halb zerfallenen Schriftrollen durchstöbern müssen, bevor er darauf kommt, dass Thalufurt gemeint ist. Umgekehrt wurden die garetischen Ortsnamen mit der Zeit dem örtlichen Sprachgebrauch angepasst. So wohnen etwa die Bruckener nach eigener Aussage in 'Burukim', die Ronishagener in 'Ronissagam' (mit Betonung auf der letzten Silbe) und die Thalufurter in 'Furutkanda'.

Typisch thalusische Männernamen

Ahjanankhra, Ankhra, Bahram (Bharma), Dolguruq, Duwok, Erkhaban, Kasan, Khunsha, Harak, Haschabna, Hashin, Kalkarib, Mhapasha, Mustafa (Mozaffa, Muzaffer), Muyanpasha, Najara, Perhiman, Rashaman(a), Rhayad, Rifat, Shantir, Sulman, Surkan, Tamir, Waddif, Yadda, Yadail

Typisch thalusische Frauennamen

Abrizah, Azalee, Azilabati, Azizel, Bastrabeth (Bastrabati), Bitharam, Buhrami, Dalilah, Elmandasi, Halifa, Jushibi, Lailatum, Manyola, Mechallabith (Mellabati), Meribani, Peri(beth), Sabaram, Sabatum, Sharisad, Shenny, Shukurani, Suryabeth (Suriyabati), Yazamin, Zahrasadja

Die gängigen tulamidischen Personennamen (siehe S. 34) sind ebenfalls bekannt. Mütter von Söhnen legen oft ihren eigenen Namen ab und nennen sich nach ihrem Erstgeborenen, zum Beispiel Umm Najara (Mutter des Najara).

KLEIDUNG

Mit ihrer prunkvollen Kleidung aus Alanfaner Seide und Brokat in leuchtend bunten Farben wirken reiche Thalusier wie exotische Vögel, besonders im Vergleich zu den zerlumpten Reisbauern, die ihren Reichtum begründen. Arme Leute müssen sich mit selbst gewebtem, ungefärbtem Baumwolltuch begnügen; daher gilt Weiß als Farbe der Armut.

»Die Reichsten der Reichen sind so besessen davon, sich vom einfachen Volk abzuheben, dass sie sich nicht nur die Haare, sondern sogar die Augen färben, je bunter desto besser. Selbst meine hennaroten Haare (und du weißt ja, liebe Schwester, wie schwierig es ist, unser schwarzes Haar zu röten) wirkten hier wie der Khômfinck im Vergleich zum Pfau. Nirgendwo wird so viel PECTETONDO-Elixier verbraucht wie hier. Die Dame, der ich Geburtshilfe leistete, trug ihr Haar rotviolett wie Palisanderholz. Die Augen hatte sie sich mit Tarnblatt-Tinktur goldgelb gefärbt. (Und unsereins muss schon auf Lippenrot aus echtem Purpur sparen!) Und denk dir: Ihr vierjähriger Sohn hatte bereits die Haare himmelblau und lachte mich aus Almadinenaugen an! Sähest du den ganzen Harem Mozaffa Sahibs versammelt, du würdest glauben, du wärst auf dem Jahrestreffen der Zorganer Scharlatane, oder du hättest zuviel Zithabar geraucht. Die Haremsdamen haben freilich nicht viel anderes zu tun, als ihre Kinder einzufärben. Es tut mir in der Tiefe meines Herzens weh, Lilitum Sahiba so zu sehen: eine eigentlich begabte Frau, gefangen hinter hohen Mauern wie ein Singvogel im Käfig; ohne Bildung



und mit nichts zu tun als zu essen und auf ihren Gemahl zu warten. Doch was könnte ich tun? Und sie kennt kein anderes Leben.»

—aus einem Brief der Azilalind Harikasuni Barbrücker, Medica aus Zorgan; neuzeitlich

Die Männer tragen enge Hosen, die bis zum Knie oder der halben Wade reichen. Darüber oder stattdessen kann auch ein Wickelrock getragen werden. Während arme Männer mit bloßem Oberkörper gehen oder sich bestenfalls ein Tuch umwickeln, schätzen die Reichen lange Hemden oder Jacken mit hohen Stehkragen sowie Gürtelschärpen mit Spangenschließen. Charakteristisch sind die aus Reisstroh geflochtenen Hüte der Männer mit vorn und hinten hochgebogener Krempe. Während der Regenzeiten klappt man die Krempe herunter und hängt Schnüre an den Rand, die man bei den Armen mit Holz-, bei den Reichen mit echten Perlen beschwert. Diese Vorrichtung hält Fliegen fern, die sich sonst in Scharen um Mund und Augen sammeln würden.

Frauen tragen Blusen mit gerafften oder kurzen Ärmeln; dazu bodenlange Wickelröcke ('Sarong' genannt) oder ärmellose Wickelkleider ('Sari'). Dem Schutz vor fremden Blicken dient ein weißes Schleiertuch, das am Hinterkopf befestigt und beim Ausgehen vor der Brust zusammengehalten wird. Es reicht vom Scheitel bis zum Boden, bei reichen Damen schleift es sogar nach. Ergänzt wird dies häufig durch einen Gesichtsschleier oder (bei den Reichen) eine Maske aus Perlenschnüren, die nur die Augen frei lässt.

Während die Armen barfuß oder in Strohsandalen gehen, tragen reiche Männer und Frauen Schuhe oder Pantoffeln aus Goldbrokat mit dünnen Sohlen, die nicht eine Meile Landstraße überstehen würden. Männer wie Frauen verzieren ihre Kleider und Schuhe gern mit Pailletten aus Perlmutter, sofern sie es sich leisten können.



Das untrügliche Zeichen von Wohlstand aber ist Leibesfülle – schließlich können in Thalusion nur wenige sich täglich satt essen.

RONISHAGEN

Einwohner: um 1.000 (plus etwa 9.000 im Umland)

Tempel: Aves, Peradschaja

Bis zur Lossagung Thalusas vom Mittelreich gehörten das Tal des Waqrun-Ulah und das umliegende Küstenland als 'Baronie Ronishagen' zum Herzogtum Thalusion. Inzwischen ist die kleine Hafenstadt Ronishagen (bei ihren Bewohnern als *Ronissagam* bekannt) ein eigenständiger Zwergstaat unter einem Bey. Wenn nötig, leistet man Treueschwüre und Tributzahlungen an Thalusa, das Kalifat oder die bornische Kolonialverwaltung in Kannemünde, ohne es mit der Treue ernst zu meinen. Auch an Piratenbanden zahlt man gelegentlich Schutzgeld (der berühmte El Harkir wurde hier schon gesehen), und Gerüchten zufolge sogar an Marus oder maritime Wesen aus den nahen Echsensümpfen. So verwundert es nicht, dass der Bey chronisch knapp bei Kasse ist, obwohl das Flusstal reiche Reisernten erbringt und auf den Hügel Obst und Ziegen gut gedeihen. Als ergiebige Einnahmequelle hat sich der Schmuggel erwiesen: Salz und Porzellan aus Unau werden an Kannemünde vorbei ausgeführt und unverzollt in Ronishagen feilgeboten. Umgekehrt beliefert man die bornländische Kolonie mit Obst, Gemüse und Schlachtvieh, das am salzigen Chanab, wo nichts wächst und selbst das Trinkwasser knapp ist, horrenden Preise erzielt. Die Konflikte zwischen Ronishagener Schmugglern und Kannemünder Zollbeamten sind Thema zahlreicher Witze und Anekdoten.

Ein Witz

Zwei Ronishagener versuchen, Obst und Gemüse nach Kannemünde zu schmuggeln. Jeder packt sein Boot bis oben hin voll. Auf dem Meer verlieren sie einander aus den Augen. Der Erste kommt in Kannemünde an und wird prompt von den Zöllnern verhaftet. Er gibt an, das Obst für den eigenen Bedarf bei sich zu haben. Daraufhin zwingen ihn die Zöllner, seine Bootsladung Melonen aufzuessen. Er mampft tapfer und jammert dabei: "Ach, mein armer Onkel Yadda!" "Wieso, was ist mit deinem Onkel Yadda?" fragen die Zöllner. "Der hat Pfefferschoten geladen."

BANDUR

Einwohner: um 500

Tempel: Efferd

Das Ongalo-Delta ist flach, mit Mangroven bewachsen und durchsetzt mit kleinen Felsinseln und vorgelagerten Korallenriffen, so dass Handelsschiffe mit großem Tiefgang hier nicht anlegen können. So ist Bandur nie zur richtigen Stadt aufgeblüht, und die Reichtümer des Ongalotals – Reis, Tee und Baumwollstoff – werden mit kleinen, flachen Booten nach Khunchom oder Thalusa verschifft und erst dort in großem Stil umgeschlagen. Das Leben in Bandur könnte beschaulich sein, würden nicht Zitterrochen und Rochenwürmer abwechselnd die Flachwasserzonen aufsuchen, um sich zu paaren. Andererseits haben diese gefährlichen Fische bisher alle Übergriffe von Kreaturen der Blutigen See abgewehrt. Besonders der Efferd-Geweihte und Stadregent Abdelbahr Effendi freut sich darüber, verwahrt er doch in seinem Tempelchen eine Sammlung von Waffen aus fremdartigem Metall, die ihm unheimlich vorkommen.

BRUCKEN

Einwohner: um 500

Tempel: Schreine für Peradschaja und Tuur-Mhakaq

In sechs Bögen überspannt eine uralte Brücke den Ongalo, der hier gut 40 Schritt breit ist. Unter der Herrschaft von Rakshaz Bey, einem Troll,



der mit seiner Frau und zwei Söhnen unter der Brücke haust, hat sich eine kleine Handelsstadt entwickelt. Rund um die 'Bruckener Seen' gibt es reiche Reisern, deren Überschüsse man verkauft, und Tee aus dem Hochland sowie Waren vom Oberlauf des Ongalo werden hier umgeschlagen.

Jeder, der dem Bey einen angemessenen Tribut in Form von Süßigkeiten bringt, kann hier unbehelligt Geschäfte machen. Warum der Bey (der niemandem seinen Namen nennt) die Brücke bewacht, ist nicht bekannt. Manchmal sieht man ihn im Mondlicht die Steine nachzählen, und kommt dann jemand von Süden, fragt er oft, ob der Reisende seinen Verwandten gesehen habe, oder einen Zauberer namens Sserkhreseh.

THALUSIEN IM SPIEL

Die Täler zwischen Mhanadi und Tränenbucht sind vor allem eins: abgelegen. Für die 'große Politik' spielt diese Gegend keine Rolle. Sie können Ihre Helden zu Herrschern eines Kleinstaats am Ongalo machen oder einen Krieg zwischen zwei Dorfstaaten entfesseln; in Gareth oder Vinsalt wird man davon nichts bemerken. Relikte aus der Zeit der Echsen, der Magiermogule und des Großsultanats Elem warten zahlreich auf Entdecker. Während die Region politisch unbedeutend ist, ist sie an Handelswaren reich genug, dass sich jederzeit ein Auftraggeber für Reisen dorthin finden lassen sollte.

Betonen Sie im Spiel den Gegensatz zwischen verschwenderisch lebenden Grundbesitzern und bettelarmen Bauern und Räubern, die Angst und Unterwürfigkeit der einfachen Leute, und die selbstverständliche Allgegenwart von Götzenkulten, die älter sind als der Zwölfgötterglaube. Dabei sind die Großgrundbesitzer keineswegs alle willens oder in der Lage, 'ihre' Bauern zu beschützen. Thalusien ist der Platz für Szenarien wie aus dem Film *Die sieben Samurai*, wo arme Helden arme Bauern schützen, die nur mit etwas Reis bezahlen. Und manch ein kriegsversehrter Söldner-Veteran, der Räuber wurde, könnte einer der Helden in vierzig Jahren sein.

THALUSA – WO SONNE UND WASSER HOCHZEIT HALTEN

Thalusa

Einwohner: um 6.000

Wappen: weiß über blau geteilt, in weiß ein schwarzer Stier

Herrschaft/Politik: Patriarchat / Tyrannenherrschaft unter Sultan Dolguruk (beansprucht ganz Thalusien, kontrolliert effektiv aber nur das untere Thalusim-Tal)

Garnisonen: 300 Löwen von Thalusa (Söldner des Sultans), 250 Thalusimer (Stadtgarde)

Tempel: Praios, Efferd, Rastullah; einige Schreine alttulamidischer Gottheiten

Wichtige Gasthöfe: Bordell *Pulimantan* (Q8/P10/S20), Herberge *Zahrayazamin Aram* ('Jasminblütenhaus') (Q5/P8/S22), *Zedrakke Sharm en'Nupharim* ('Seerosenbucht') (Q3/P4/S13)

Stimmung in der Stadt: Das Volk ist kriecherisch und furchtsam gegenüber dem Sultan und allen möglichen Spitzeln; Fremde sind nur im Hafen gern gesehen; das einfache Volk hungert. Öffentliche Hinrichtungen und Verstümmelungen sind häufig und werden zumeist vom Sultan persönlich ausgeführt.

Besonderheiten: Im Hafen liegen viele Hausboote und bewohnte Wracks. Das 'Loch' ist ein Schaukerker vor dem Sultanspalast. Thalusa treibt offen Handel mit der Fürstkomturei Maraskan.

Was die Thalusaner über ihre Stadt denken: Früher konnte man hier gut leben, aber unter dem schwarzen Sultan ist niemand seines Lebens sicher. Womit haben wir das verdient? Opfern wir etwa nicht genug? (ein Reicher); Wenn es doch nur etwas zu essen gäbe! (ein Armer)

lusien auf damalige Zeiten schließt, darf man vermuten, dass es Manoyla saba Nabil war, die erste Frau auf dem Khunchomer Thron, der sich die Thalusier nicht unterwerfen wollten. Nach den Skorpionkriegen, die in Thalusien keine offensichtlichen Spuren hinterließen, wurde das Land dem Diamantenen Sultanat einverleibt. Zur Glanzzeit des Großsultanats Elem (etwa zweihundert Jahre vor Bosparans Fall) gehörte Thalusa zu diesem. Um 89 v.BF, unter Silem-Horas, besetzte die bosparanische Flotte die Stadt. Von der gewaltsamen Bosparanisierung unter Hela-Horas zeugen in Thalusa selbst Bauwerke wie die Arena und der Sultanspalast; in den abgelegenen Flusstälern Thalusiens jedoch hielten sich tulamidische Kultur und Religion stärker als anderswo. Unter Garethers Herrschaft war Thalusien ein Herzogtum mit Thalusa als Hauptstadt. Zahlreiche Mittelländer strömten in die Küstenstädte, kaum aber je ins Hinterland. Während der Priesterkaiserzeit wurde Praios als unnachgiebiger Herrscher zum Lieblingsgott der thalusischen Großgrundbesitzer.

Mit dem Vordringen der Novadis um 850 BF wurde Thalusien unabhängig und zerfiel sogleich in zahlreiche Klein-Herrschaften. Thalusa selbst wurde 852 BF von Truppen des Königreichs Maraskan erobert, die aber nach wenigen Tagen abzogen. Zwölf Jahre später verbrannte

DIE KULTISCHEN RICHTINSTUMENTE THALUSAS

Der *Tausendjährige Zweihänder* ist ein neun Spann langes Schwert unbekannter Herkunft mit einer tiefen und breiten Blutrinne. Das Heft ist vergoldet, der Griff mit Stierleder umwickelt. Im Knauf blinkt ein taubeneigroßer Rubin, der ein Bruchstück eines noch größeren Juwels aus Elem sein soll, einst gefunden zur Zeit des fallenden Sterns.

Die *Güldene Blutschale*, in die der Kopf eines Gerichteten zu fallen hat, misst sechs Spann im Durchmesser und ist am Rand mit vielen kleinen Almadinen und Adamanten geschmückt.

In Thalusa dürfen nach altem Brauch Todesurteile nur mit diesen zeremoniellen Hinrichtungsgegenständen ausgeführt werden, und auch das nur, wenn diese auf Hochglanz poliert sind. Der Tausendjährige Zweihänder ist unter diesem Namen schon seit fünf hundert Jahren das Richtschwert Thalusas. Manche glauben, es sei die verfluchte Klinge des Blutkaisers Fran-Horas. Das Schwert soll einst auch in Corapia, Al'Anfa, Fasar und Rashdul Henkersinstrument gewesen sein – jeweils zu einer Zeit, als in diesen Städten die Henker reichlich Arbeit hatten. Traut man dieser Legende, sieht es so aus, als würde die Waffe sich Orte der Grausamkeit suchen oder diese gar selbst schaffen.

GESCHICHTE THALUSAS

Wann Thalusa gegründet wurde, ist nicht überliefert. Haimamudim erzählen von mehr als einer Echsenstadt, die der Thalusim in einer gewaltigen Flut mit Schlamm bedeckte, von einem amphibischen Krakonier-Reich an der thalusischen Küste, von blutigen Schlachten tulamidischer Stier-Reiter gegen Heere von Wütechsen, oder von einem Rakshaz (Tul.: Riese oder Troll) und einem schlangenleibigen Zauberer, die im Kampf miteinander versteinerten und heute noch unter dem Sultanspalast begraben liegen. Sicher ist nur, dass vor den Menschen die Echsen am Thalusim siedelten, und dass Bastrabun ibn Rashtul auch hier seinen Bannzauber wirkte.

Eine Tontafel aus der Frühzeit des Sultanats Khunchom ist der älteste bekannte Hinweis auf die Existenz Thalusas. Wann genau sich Thalusien als eigenständiges Sultanat von Khunchom abgespaltete, ist nicht bekannt. Wenn man von der fast rechtlosen Stellung der Frauen im heutigen Tha-



THALUSAS UNTERWELT

Unter Thalusa liegen verfallende Überreste einer alten Kanalisation, vergessene Fluchttunnel und andere Geheimgänge. Fürst Kasib Kasan, Ras Kasans Vater, ließ sogar einen geheimen Zugang zum 'Loch' bauen, um Gefangene heimlich freizulassen, wenn ihn ein Urteil reute. Viele Gänge sind eingestürzt, einsturzgefährdet oder voll Wasser; nicht alle sind miteinander verbunden. Während manche Gänge von Dieben benutzt werden, sind andere (und ihre Zugänge) nur wenigen Eingeweihten bekannt. Beispielsweise kann man von der Fürstensuite des *Pulimantan* aus sowohl den Kerker der Stadtgarde als auch das 'Loch' erreichen. Von Haschnabah ibn Djinnis Haus führt ein Gang in die Vorratskammer des Palastes. Und das Rastullah-Bethaus ist über einen Abwasserkanal bei Ebbe vom Ufer aus zu erreichen.

Die Rastullah-Gläubigen der Stadt sind keineswegs, wie vermutet, im Bethaus verhungert. Einige konvertierten (zumindest zum Schein) zum Zwölfgötterglauben, andere flohen unbemerkt durch die geheimen Tunnel und schlugen sich nach El'Dhena durch. Eine wichtige Rolle beim Ausschleusen von Flüchtlingen und der Versorgung derjenigen, die noch im Bethaus ausharren, spielt die *Sharm en'Nupharim*, die viel seetüchtiger ist, als sie aussieht, und deren wortkarge (und niemals Fisch essende) Schankburschen lange Zeit mit dem Piraten El Harkir fuhren.

man in Thalusa eine maraskanische Gesandtschaft, die Tributforderungen stellte. Gut ein Jahr später metzelten maraskanische Kämpfer die Truppen Thalusas nieder und nahmen die Stadt ein. Seitdem heißt im thalusischen Tulamidyä ein Blutbad nicht mehr 'Massaq', sondern 'Marrasq'. Acht Jahr lang beherrschten Maraskaner die Stadt, weitere dreißig blieb sie tributpflichtig.

Zur besseren Verteidigung schloss Thalusa einen Bund mit Fasar und Rashdul (und später Khunchom), der nach dem Khôm-Krieg jedoch wieder zerbrach. Fürst Ras Kasans Bekehrung zum Rastullah-Glauben **973 BF** lieferte dem Kalifat einen Vorwand, ganz Thalusien zu beanspruchen, doch dieser Anspruch konnte nie durchgesetzt werden. Im Jahr **1004 BF** wurde Prinz Selo von Khunchom vor der Hochzeit bei seiner Verlobten ertappt, Prinzessin Shenny von Thalusa, und entging nur knapp dem Henkersbeil. Die Hochzeit fand trotzdem noch im selben Jahr statt. Am **30. Tsa 1021 BF** plünderten maraskanische Rebellen das Waffenarsenal Thalusas. Ras Kasan wurde schließlich vom Scharfrichter Dolguruk entmachtet und eingekerkert. Im **Firun 1024 BF** überbrachte eine Gesandtschaft aus Khunchom dem neuen Herrscher die Obsidiantafeln von Samra als Lösegeld. Beim Ansturm einer hungernden Menschenmenge auf einen Stapel Reissäcke kam Ras Kasan augenscheinlich ums Leben.

»Dämonenmal? Bei Boron, Ihr scherzt, Collega. Als wenn jeder, der von Kopf bis Fuß schwarz ist, ein Dämonenknecht wäre. Wie bitte? Nein, er ist nicht aus Al'Anfa, ich weiß. Ja, ich habe auch gehört, dass er ein Elf sein soll. Na und? Kann es da nicht auch schwarze geben? Schließlich gibt es ja auch Schwarzoger ...«

—Orelia Lomarion-Florios, Schiffsmaga aus Al'Anfa, über Sultan Dolguruk, neuzeitlich

DIE STADT

Im breiten Tal des Thalusim mit seinen Reisfeldern und Sümpfen liegt Thalusa, die Stadt, wo Sonne und Wasser Hochzeit halten, ein Ort eigenartiger Gegensätze: Einerseits haben sich gerade hier viele der ältesten tulamidischen Traditionen erhalten. Andererseits haben die langjährige mittelreichische Verwaltung und Reisende aus vielen Ländern in der Hafenstadt Spuren hinterlassen. Der Einfluss des Kalifats und der novadischen Kultur ist unter Dolguruks Herrschaft deutlich zurückgegangen. Feierten die Reichen unter Ras Kasan noch ausschweifende Feste, so leben

sie neuerdings aus Angst vor dem Herrscher zurückgezogen, meiden mögliche Spitzel und verdächtige Fremde. Die berühmten *Löwen von Thalusa* stellen Leibwächter und kleine Söldnertrupps für die Gutsherren der Stadt und der Umgebung sowie die Palastwachen des Sultans. Seit maraskanische Banditen sich einschleichen konnten, um das Waffenarsenal zu plündern, werden neue Rekruten sehr gründlich geprüft. Die offizielle Stadtgarde in weißblauer Uniform sind die *Thalusimer*. Beamte und sogar Priester sind bestechlich und verlangen für jede Tätigkeit Geld. Die meisten Thaluser aber sind arme Handwerker, Tagelöhner und Hafenarbeiter, bei denen sich zu der Angst vor Dolguruks Schergen viel zu oft auch noch Hungersnot gesellt. Genauer zu Dolguruk, dem schwarzhäutigen Elfen, findet sich auf Seite 159.

Der Fluss, hier gut 40 Schritt breit, teilt Thalusa in zwei Teile, die durch die **Brücke der drei Töchter** verbunden sind. Der Legende nach wurde in jeden der drei Brückenpfeiler eine Tochter des Baumeisters als Bauopfer eingemauert. An jedem Ende der Brücke steht ein kleiner Altar mit Statuen der drei Töchter, die unter den Namen *Bhurami*, *Dalilah* und *Elmandasi* bekannt sind. Wer die Brücke überqueren will, opfert hier

FESTE UND FEIERTAGE THALUSAS

Zum Neujahrsfest der Sommersonnenwende, am **1. Praios**, wird traditionell ein Sklave geopfert. Fürst Ras Kasan schaffte zwar diesen Ritus auf Drängen der Mawdliyat ab, Sultan Dolguruk hingegen erlaubt den einzelnen Tempelvorstehern, zu verkünden, welche Opfergaben ihre Götter beanspruchen. Seitdem werden wieder Menschen auf Scheiterhaufen aus Praiosandelholz verbrannt. Die Schlachtung von Stieren ist Statussymbol der reichsten Familien. Arme Leute, die ihre Armut als Strafe für Sünden in einem früheren Leben begreifen, geißeln sich öffentlich und hoffen, so Vergebung zu erlangen.

Am **letzten Erdstag im Praios** feiern die Großgrundbesitzer *Jaliban*, das Erntefest der Ackerbau-Göttin Peradschaja. Heilige Kühe – jede Familie hat eigene – werden rot bemalt und ziehen Prozessionswagen um die Felder. Stößt dabei einer der Kühe etwas zu, bedeutet das großes Unglück für die betroffene Familie. Jünglinge, die als erwachsen erklärt werden sollen, umtanzen ein mit Blattgold überzogenes Kalb und schlachten es dann. Das Kalb steht für Rascha, die Göttin des Mitleids. Zum Erwachsenwerden gehört es in Thalusa, dieses Gefühl in sich abzutöten. Stieren werden an diesem Tag Körbe mit Nahrungsmitteln zwischen die Hörner gebunden; wer sie abreißt, darf sie behalten. Beim Sprung über den Stier für eine Handvoll Reis sterben immer wieder arme Leute.

Der **Tag des Wassers** am **1. Efferd**, auf dem Höhepunkt der Sommerregenzeit, ist das höchste Fest Thalusas. Der Meister des Flusses segnet den Thalusim und die Reisfelder. Perlentaucher und Fischer veranstalten Spiele wie Bootsrennen und 'Fischerstechen' (bei man sich einander mit Stangen aus den Booten stößt). Bei diesem Fest werfen die Reichen ihre üppigen Opfergaben von Zedrakken aus ins Meer.

Am **16. Phex** feiern die Schiffseigner und Handelsherren *Yaszumur*, den Abschluss des Geschäftsjahres, indem sie kleine oder große Schiffsboote mit Opfergaben für den Händlergott Aves ins Meer treiben lassen. Mitunter befindet sich unter den Opfergaben eine hübsche Sklavin in Ketten (oder ein paar gefangene Schergen der Konkurrenz). Nicht selten ertrinken arme Leute bei dem Versuch, an die Stapel von Obst und Reiskuchen auf den Booten zu gelangen, im während der Regenzeit reißenden Thalusim.

Der **18. Phex** heißt in Thalusa *Almossad*, der Tag der Blutotter. Wer als Kämpfer sein Geld verdient, geht an diesem Tag in Stadt und Umland auf Schlangenjagd. Für die 'Thalusimer' und die 'Löwen' ist dies regelmäßig ein Wettbewerb. Wer die meisten Schlangen erlegt, geht als Sieger hervor. Der Wetteinsatz ist Reiswein – fäserweise.



Blumen, Räucherstäbchen oder einige Tropfen Reiswein, die man bei fliegenden Händlern erwerben kann. Wer dieses Ritual unterlässt, muss 'die Rache der Wächterinnen' fürchten, heißt es: Kraniche und Lotosstare werden den Säumigen angreifen und giftige Lotosblüten auf ihn werfen. Nord- und Südstadt sind jeweils zur Landseite hin von einer **Stadtmauer** umgeben, während es zum Thalusim hin nur eine niedrige Uferbefestigung gibt. Die Stadtmauer ist fünf Schritt hoch, mit einem umlaufenden Wehrgang versehen und dank der Zwangsarbeit der Untertanen in ausgezeichnetem Zustand. Die drei **Stadtttore** werden jeweils von zwei Tortürmen flankiert und sind stets schwer bewacht. Während das West- und das Südtor nur bei Tageslicht geöffnet sind, kann man am Osttor nachts durch ein Mannloch Einlass erhalten.

DIE NORDSTADT

Im Nordteil der Stadt liegen die Paläste der Reichen: der Gutsherren aus dem näheren Umland und der Kaufleute. Dazwischen mischen sich die bescheidenen Unterkünfte der Söldner und Beamten sowie die Werkstätten der besser gestellten Handwerker.

Im **Nord- oder Kriegshafen** liegen die Schiffe des Sultans: drachenflügelige Zedrakken, erkennbar an den Flaggen mit dem schwarzen oder blauen Bullenkopf auf weißem Grund. Die Flotte läuft nur selten aus, denn der Schutz von Handelsschiffen ist nach tulamidischer Auffassung Sache der Händler, die schließlich auch den Gewinn einfahren. In der **Perlenbastion** waren früher Truppen aus dem verbündeten Khunchom stationiert, die aber nach Dolguruks Machtergreifung abgezogen und sämtliche Geschütze demontierten. Seitdem steht das Gebäude leer.

Der **Sultanspalast** entspricht nicht dem, was man im Tulamidenland erwartet: Ohne Kuppeln und Türme, festungsartig und schmucklos liegt der zweistöckige Klotz am Großen Platz. Schießschartenschmale Fenster blicken lauernd aus der weiß gekalkten Fassade, und selbst der Palastgarten ist von einer vier Schritt hohen Mauer umgeben, gekrönt von Spießen und einer messerscharfen Stahlkante. Auch die Räumlichkeiten und der Innenhof zeichnen sich durch simple, geradlinige Architektur aus. Auffällig für etwaige Besucher dürften die kleinen, dunklen Öffnungen sein, die sich zahlreich in den Wänden der Zimmer und Korridore finden: geschickt angelegte Lauschkanaile, die der Überwachung dienen. Im Pflaster des Großen Platzes direkt vor dem Palast ist ein kreisrundes Gitter von einem Schritt Durchmesser eingelassen: das **Loch**, der Schaukerker, in dem die zum Tode Verurteilten bis zur Hinrichtung ausgestellt werden. Das Gitter ist magisch gesichert und mit einem goldenen Schloss versehen, dessen Schlüssel der Sultan stets bei sich trägt. Der Kerker selbst ist ein vier Schritt tiefer, anderthalb Schritt breiter Schacht, feucht und voller Unrat. Hier saßen schon Großfürst Selo von Khunchom – damals noch Prinz – und der entthronte Fürst Ras Kasan ein.

Südwestlich des Sultanspalastes, unmittelbar am Großen Platz, liegt das von Ras Kasan gestiftete **Rastullah-Bethaus**: recht klein und bescheiden, aber mit einem großen Garten. Dolguruk ließ die Novadis der Stadt dort hinein treiben und das Bethaus zumauern, nachdem der Mawdli ihn für seinen Unglauben gerügt hatte. Dennoch ertönen vom Minarett aus täglich die 99 Gesetze Rastullahs. An der Nordseite des Großen Platzes befindet sich die **Garnison der Thalusimer**, wo alle unverheirateten Stadtgardisten untergebracht sind. Im Keller werden Gefangene bis zur Urteilsfindung eingesperrt. Hier sitzen auch diejenigen bis zur Vollstreckung ein, die 'nur' zu Auspeitschung oder dem Verlust einer Hand verurteilt wurden, sowie todgeweihte Frauen (Frauen im 'Loch' auszustellen wäre ungebührlich).

Dem Palast gegenüber liegt das **Haus des Scharfrichters**. Seit Dolguruk im Palast wohnt, steht es leer, soll aber immer noch mit magischen Fallen gesichert sein. Unmittelbar dahinter liegt der **Praios-Tempel**, ein wuchtiges Bauwerk bosparanischen Stils. Eingehüllt in dichte Schwaden von Praiosandelholz-Rauch – Dankopfer der Reichen – flehen hier Büsser um Vergebung. Der Hohepriester *Praiordan* (ungewöhnlich groß und hager seit einer Streckbankbuße in seiner Jugendzeit) heißt die drakonischen Strafen des Sultans gut.



Die Kriegerakademie **Ehre und Stahl** wurde geschlossen: Sultan Dolguruk schätzt keine unabhängigen Kämpfer in seiner Stadt. Das ehemalige Akademiegebäude dient jetzt den Sklavenhändlern als Auktionshaus. Unbehelligt blieb dagegen die **Kaserne der Löwen von Thalusa** mit dem angeschlossenen Waffenarsenal, das auch Jahre nach der Plünderung noch nicht vollständig aufgestockt ist. Den zweitberühmtesten Zauberkundigen Thalusas – nach dem Sultan – findet man im **Haus des Haschnabah ibn Djinni**, eines weit gereisten Scharlatans (siehe auch Seite 159).

Gaststätten hat die Nordstadt mehrere zu bieten. Die **Schänke Zum Osttor** (Q4/P5) dient den Stadtgardisten als Treffpunkt nach Feierabend. In der **Herberge Zahrayazamin Aram** (Q6/P8/S22) logieren Fernhändler und Kapitäne von außerhalb, seit die Händler- und Grundbesitzerfamilien es nicht mehr wagen, Gäste selbst zu beherbergen. Früher lag hier die Schänke *Drachenhort*, kaum besucht und wenig einträglich. Seit Sultan Dolguruks Regierungsantritt haben die Wirtsleute sich erheblich verbessert; entsprechend eifrig bespitzeln sie die Gäste und melden alles weiter. Das **Bordell Pulimantan** (Q8/P10/S20) ist ein luxuriöses Freudenhaus, in dem einem die Lustklavinnen und -sklaven alle Wünsche von den Augen ablesen. Wer für einige Dutzend Marawedis eine Suite mietet, ist sogar eine Nacht lang leidlich sicher vor den Aufpassern und Spitzeln der Regierung.

THALUSA IM SPIEL

Thalusa ist eine Stadt alter Traditionen, und selbst Sultan Dolguruk hält sich größtenteils daran. Angeblich macht er täglich einen Rundgang durch die Straßen. Wenn das Richtschwert sich als stumpf erweist, begnadigt er die Delinquenten. Bei Audienzen steht der schwarze Elf neben dem Thron, denn er versteht sich immer noch als Henker, nicht als Herrscher und als Richter. Richter ernennt er bei Bedarf (auch Fremde kommen in Frage) und lässt sie seinen Zorn spüren, wenn die Urteile ihm nicht gefallen, hält sich aber an die Urteilssprüche.

In Thalusa kann die Perlenbastion unbewacht leer stehen, während jeder fremde Händler auf Schritt und Tritt von einem Aufpasser begleitet wird. Nicht praktisches Denken regiert diese Stadt, sondern Traditionen, Angst, und der Gerechtigkeitssinn des Herrschers. Manchmal mag sich das zum Nutzen der Helden auswirken.

Typisch thalusanisch ist auch eine gewisse Fremdenfeindlichkeit. Zum einen will man nicht mit möglichen Aufrührern gesehen werden, zum anderen sind die Armen wütend auf alle, denen es besser geht. Helden werden es hier sehr schwer haben, Kontakte aufzubauen und Informationen oder gar Hilfe zu erhalten.



DIE SÜDSTADT

Den Südteil der Stadt bewohnen jene, die von einer Handvoll Reis und einer Schale dünner Fischsuppe am Tag leben. Sie trinken vom Brackwasser des Flusses, in dem sie auch sich und ihre Kleider waschen. Viele erkrankten am Flinken Difar. Die Selemferkel, die mitten in der Stadt im Schlamm der Straßen wühlen, sind oft Gemeinschaftsbesitz ganzer Sippen, und auch sie landen öfter auf den Altären als im Magen der Thaluser, denn selbst die Ärmsten versuchen durch üppige Opfergaben, ihren Nachbarn gegenüber ihr Gesicht zu wahren und vor allem die Gunst der 'drei grimmigen Götter' Rastullah, Praios und Efferd zu gewinnen. Der **Handelshafen** ist nicht mehr so gut besucht wie in früheren Jahren, als Thalusa der letzte sichere Ankerplatz vor der Blutigen See war. Nur noch von Zeit zu Zeit legen ausländische Schiffe an, in erster Linie Zedrakken, die Reis nach Al'Anfa bringen. Reis geht aber auch ganz offen nach Schwarz-Maraskan, woher im Gegenzug Waffen und Eisenwaren kommen. Aber auch Schmugglerboote des maraskanischen Widerstands und bornische Karavellen verkehren hier. Wegen der starken Strömung des Thalusim fahren die großen Schiffe nur bei Flut in den Hafen ein; während der Regenzeiten ist es manchmal ganz unmöglich. Ein ständiger Anblick sind hingegen die zahllosen Hausboote, viele nicht mehr als Wracks, auf denen Abschaum haust. Gegen Piratenüberfälle kann der Hafen mit einer **Kette** zwischen zwei **Türmen** abgesperrt werden. Der **Efferd-Tempel**, mit seinen vielen blau-weißen Zwiebeltürmchen eins der schönsten Gebäude der Stadt, ist von Betenden überfüllt, die

um Fischreichtum flehen. Hier residiert – wenn er nicht unterwegs ist – der *Meister des Flusses* Faramud ben Benayman, der Erzpraetor für die Region Kaucatan. Bevorzugter Anlaufpunkt ausländischer Seeleute ist die **Schänke Windstärke 13** (Q2/P4/S6), eine üble Kaschemme, wo einheimische Diebe und Beutelschneider auf betrunkene und unvorsichtige Ausländer warten.

Die wenig ansprechende Alternative wäre die **Zedrakke Sharm en'Nupharim** (Q3/P4/S13), eines der abgewrackten Schiffe, die ganzjährig im Hafen liegen. Die über wacklige Stege und morsche Strickleitern erreichbare Garküche und Herberge wirkt so schmutzig und dem Sinken nah, dass die Stadtgarde sie nur selten durchsucht. Dass hier angeblich manchmal Gäste spurlos verschwinden, kümmert niemanden.

Im Westen außerhalb der Stadt, am Nordufer des Flusses, liegt zwischen Reisfeldern, Sümpfen und Entwässerungskanälen die **Arena**. Unter der mächtigen Statue des sechsgehörnten Bullen Ras' Ragh und dem goldenen Kalb Rascha werden hier Kampfstiere aufeinander gehetzt. Der noch unter Murak-Horas errichtete Prachtbau in bosparanischem Stil ist über die Jahrhunderte schief in den Schlamm eingesunken; das Mauerwerk weist breite Risse auf. Der Kampfplatz muss nach jeder Regenzeit mit Sand aufgeschüttet werden und liegt nur noch gut einen Schritt unter den untersten Sitzen. Schon mehr als einmal sprang ein Stier – wild im Siegesrausch oder verfolgt von seinem Gegner – auf die Ränge und wütete unter den Zuschauern. Auch dies gilt als Blutopfer für die Götter.

DAS EMIRAT EL'DHENA

»Wie eine Dattelpalme zwischen den Dornbüschen, so bist du zwischen den Ländern der Ungläubigen, El'Dhena. Stolz stehst du aufrecht, süß sind deine Früchte. Nahrung spendest du denen, die auf dem Pfad des Glaubens wandeln.«

—Holzbein-Ahmed, Wirt der Gaststätte Sharm en'Nupharim in Thalusa, neuzeitlich

Von den drei 'Emiraten' östlich der Unau-Berge ist El'Dhena das einzige, in dem das Wort des Kalifen Gewicht hat. In der Theorie erstreckt sich das Emirat östlich der Unau-Berge vom Hauptkamm des Thalus-Massivs bis zur Tränenbucht. Tatsächlich gebietet der Emir, Mawdli *Umran al'Bakiri*, nur über das Dhenanto-Tal, und das nicht einmal bis zur Mündung. Diese beanspruchen die Bornländer aus Kannemünde, um dort Wasser zu schöpfen, wenn ihre Zisternen leer sind. Die alte Hafenstadt Aymar Dhenanet ist nur noch eine Ruine.

Zwischen rostroten Hügeln, auf denen sorgsam angelegte Gärten von Mandelbäumen und Tamarinden die Erde festhalten, ist das Dhenanto-Tal mit seinen Reisfeldern die Lebensader der Region. Die Städte El'Dhena und Dhargun kleben in den Hügelflanken, so dass kein Fußbreit Ackerland vergeudet wird. Zahlreiche Flüchtlinge aus Thalusa und dem Thalusim-Tal haben sich hier und in kleinen Dörfern im Umland angesiedelt, seit Rastullah-Gläubige jenseits des Thalus-Massivs nicht mehr gern gesehen sind. Die Bevölkerung des kleinen Emirats ist dadurch auf etwa zehntausend Seelen angewachsen. Angesichts der Not folgt Umran Emir der gemäßigten Auslegung des 16. Gesetzes, die den Gläubigen auch gestattet, Fisch zu essen. Sogar Krebstiere hält er für

erlaubt, obwohl das 14. Gesetz den Genuss von Tieren mit mehr als sechs Beinen verbietet: Man kann ja ein paar Beine abreißen ... Viele Bauern äßen sie ohnedies, werden doch die Obstgärten nah der Küste bisweilen von Heerscharen von Krabben heimgesucht, die, einem unbekannten Rhythmus folgend (oder auf der Flucht vor Schrecknissen der Tiefe?), das Meer verlassen, die Hügel erklimmen und in Felsspalten verschwinden.

DAS EMIRAT EL'DHENA IM SPIEL

Umran Emir trägt schwer an seiner Verantwortung und kann jede Hilfe gebrauchen. Immer wieder verursachen neu zugereiste Wüstensöhne und Mawdliyat der Kefter Schule Ärger, indem sie zum offenen Kampf gegen die Kannemünder oder Thaluser aufrufen oder die 'weiche' Auslegung der Speisegebote anprangern. Es hat schon tätliche Übergriffe auf Wirtsleute und Fischer gegeben, ebenso wie Mordanschläge auf den Emir. Tributzahlungen an den Kalifen in Unau brauchen Geleitschutz wegen der allgegenwärtigen Räuber. Familien aus dem Thalusim-Tal, die im Emirat Zuflucht gefunden haben, schicken Geldboten zu ihren Verwandten. Vor allem aber wird von El'Dhena aus versucht, den Einfluss des Kalifats in die Nachbartäler auszudehnen. Helden können als Diplomaten oder Spione ausgesandt werden. Das Rastullah-Bethaus in Thalusa und die rastullahgläubige Gemeinde in der Hunger-Stadt werden vom Emirat aus unterstützt; geheime Nahrungsmittel- und Waffenlieferungen können Aufgabe der Helden sein.



PERSÖPLICHKEITEN DER REGION

PERSÖPLICHKEITEN KHUNCHOMS

**IHRE GROSSFÜRSTLICHEN DURCHLAUCH-
TEN SELO KULIBIN VON KHUNCHOM
UND SHENNY KULIBIN KASAN AY THA-
LUSA**

In den Jahren an der Spitze Khunchoms ist Selo (geb. 985 BF) zwar gereift, aber man kann den Großfürsten immer noch als freundlichen, etwas nichtssagenden Mann von unauffälligem Äußeren beschreiben. Offenbar versucht er, niemandem Kummer zu ver-

ursachen; selbst Feinden gegenüber kann der Großfürst keine wirkliche Härte an den Tag legen. In seinem Wesen vereint sich ständige Unternehmungslust mit Unbeholfenheit, so dass er immer wieder in prekäre Situationen gerät. Denn hin und wieder verkleidet Selo sich als Diener Stipen Drosh, färbt sich die dunkelblonden Haare schwarz und verdunkelt seine Haut. Nur seine blitzenden blauen Augen fallen dann auf. So gewappnet, den großfürstliche Siegelring um den Hals, zieht er auf kurze Abenteuer aus. Es gibt nur eines, das der Großfürst wirklich verabscheut: die Seefahrt in all ihren Formen. Denn sein von Meer begeisterter Vater Istav nahm ihn selbst bei den wildesten Stürmen mit auf hohe See, so dass sich eine tiefe Angst vor dem Meer (insbesondere vor der Blutigen See) in ihm verwurzelt hat. Selos größte Liebe sind seine Frau und sein Sohn, für die er alles tun würde. Shenny (geb.

986 BF) ist die Tochter und Erbin des einstigen Fürsten von Thalusa, Ras Kasan. Sie ist eine schöne und zartfühlende Frau, die ihrem geliebten Gemahl an Neugier in nichts nachsteht. Wenig geschieht in Khunchom, ohne dass Shenny davon Wind bekommt, denn ihre Diener und Sklaven unterrichten die Großfürstin über alles, was sie hören. So ist Shenny zugleich auch die engste Ratgeberin ihres Gemahls.

Kurzcharakteristik für beide: erfahrene Herrscher und Abenteuerer, kompetente Höflinge.

Verwendung im Spiel: Das Herrscherpaar Khunchoms bringt sich immer wieder in Schwierigkeiten, aus denen nur Helden sie retten können. Zudem sind sie sehr um die Sicherheit ihres Sohnes Stipen besorgt, weshalb sie gerade bei Reisen regelmäßige fähige Leibwächter, Ärzte und Zauberer anwerben. Grundsätzlich haben beide eine Vorliebe für Helden, so dass die beiden gut als Auftraggeber für die

speisen serviert zu bekommen, mit denen er seine Unzufriedenheit beschwichtigen kann. Diese Angewohnheit hat an dem schwarzhaarigen Prinzen, der die blauen Augen seines Vaters geerbt hat, ein stattliches Bäumlein wachsen lassen. Seine magische Ausbildung erhielt er an der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed, wo er sich weder für die Lehrinhalte noch die 99 Gesetze Rastullahs spürbar begeistern konnte. Es ist eher seinem Namen und der Fürsprache seines Vaters zu verdanken, dass er dort 1025 BF (nach nur einem zusätzlichen Jahr 'Repetitorium') seinen Abschluss machte – was Stipen wieder in allen Vorurteilen, die Gesetzmäßigkeiten seines Lebens betreffend, bestätigte. Gerne würde der Prinz aufs Meer hinausfahren wie seine Idole Ruban der Rieslandfahrer und Kapitän Rafim ibn Omjaid, am liebsten sogar auf dem Zauberschiff *Sulman al'Nassori*. Aber da dies an die Urängste seines Vaters rührt, wird er dies niemals gestatten. Seit kurzem weht allerdings ein frischer Wind im Dasein Stipens: Prinzessin *Madra saba Yakuban* (geb. 1013 BF) aus Rashdul, seine Angetraute, eine Enkeltochter Sultan Hasrabals. Auch wenn Stipen der Hochzeit zunächst nur schicksalsergeben entgegen sah, haben der verzogene und unterforderte Prinz und die für ihr Alter erstaunlich pfiffige Prinzessin wider Erwarten Gefallen aneinander gefunden, zumal sie einander als Paar gut zu ergänzen scheinen.



Sache Khunchoms im Land der Ersten Sonne einzusetzen sind.

PRINZ STIPEN KULIBIN VON KHUNCHOM

Zu seinem Glück und Leidwesen gleichermaßen ist der junge Prinz (geb. 1005 BF) der ganze Stolz seiner großfürstlichen Eltern. Denn er ist nicht nur das einzige Kind der beiden, sondern darüber hinaus mit der Gabe Madas gesegnet. Seit frühester Kindheit wird er behütet, umsorgt und verwöhnt, während Schmeichler aus allen Teilen der Tulamidenlande versuchen, sich beim zukünftigen Herrscher Khunchoms Liebling zu machen.

Einerseits ist Stipen von diesem Leben gelangweilt, andererseits hat er die Bequemlichkeit, jeden Wunsch erfüllt zu bekommen, durchaus schätzen gelernt. Zum Beispiel liebt er es, zu jeder Tageszeit delikate Häppchen und Süß-



RAS KASAN

Der ehemalige Fürst von Thalusa (geb. 951 BF) ist ein kleiner, drahtiger Mann mit scharfem Vogelgesicht und weit vorspringender Nase. Er ist übernervös, schreckt beim kleinsten unerwarteten Geräusch zusammen, und sein Blick



huscht unsterblich von einem Punkt zu einem andern, ohne zur Ruhe zu kommen.

Ras ist vom Verfolgungswahn zerfressen, seit ihm prophezeit wurde, dass er dereinst ermordet werden würde. Seine Entmachtung und die Zeit in den Kerkern des Despoten Dolguruk haben ihn fast gänzlich irrsinnig gemacht. Heute lebt er zurückgezogen in einer ruhigen und abgeschiedenen Villa auf der Palastinsel.

Verwendung im Spiel: Ras Kasan hat panische Angst vor allen Fremden und auch vor vielen Vertrauten. Er kann kaum jemandem den Rücken zuwenden. Der ehemalige Fürst hat ein genaues Auge auf die Intrigen Khunchoms und versucht in hellen Momenten seine Tochter und ihren Gemahl im Rahmen seiner Möglichkeiten vor Schaden durch Dritte zu schützen – dabei reagiert er häufig über und sendet seine Leibgarde ohne offensichtliche Gründe aus. Überkommt ihn der Wahn, kann es sogar geschehen, dass er versucht seinen Betreuern zu entfliehen und so die Sicherheit der Palastinsel verlässt.

RİFTAH SABA ALTUFİR, GESANDTE DES KALİFATS

Mit Riftah (geb. 987 BF) wählte der Kalif nicht nur jemanden aus dem Stamm der *Beni Terkui*, der ältesten Feinde (aber immer wieder auch Verbündeten) der *Beni Novad* zum Gesandten des Kalifats in Khunchom; schlimmer noch: Riftah ist eine Frau! Die schwarzhaarige und -äugige ist eine *Amachd'sunni*: Nachdem ihr Vater und ihre Brüder in einer Stammesfehde starben, nahm die junge Novadi entsprechend der Tradition die Blutrache auf und führte sie zu einem siegreichen Ende für ihre Sippe. Dadurch wurde sie nach dem Recht der Novadis zum Mann. Ohne Aussicht auf eine Heirat verdingte sie sich als Söldnerin in Khunchom, bis sie sich im Krieg gegen Al'Anfa in den Augen des Kalifen für diese hohe Bürde bewährte. Beide verbindet eine kuriose Gemeinsamkeit: Riftah ist selbst einige Zeit lang mit den Helden, die Mustafa zu seinem rechtmäßigen Unauer Thron verholfen haben, durch Aventurien gezogen. Von ihrem viel bemunkelten Harem macht die Kriegerin übrigens keinen Gebrauch. Er ist einfach das Statussymbol, das einem novadischen Würdenträger zusteht.

Verwendung im Spiel: Riftah ist gut über die Intrigen in Khunchom informiert und nimmt großen Einfluss auf die Khunchomer Politik. Sie kann als Auftraggeberin fungieren, um Helden in das politische Geschehen der Stadt zu bringen, sie aber auch retten, wenn sie zum Beispiel den Al'Anfanern in die Quere gekommen sind. Um auch über das Geschehen außerhalb der Stadt informiert zu bleiben, schickt Riftah immer wieder Abenteurer aus. Sie weiß um den Wert solcher Haudegen. Ebenso gut kann sie aber auch als Widersacherin der Helden auftreten, wenn sie versucht, den Einfluss des Kalifats in der Hafenstadt zu mehren oder Kontrolle über die Eisenvorkommen in den Bergen zu erlangen.



KHADİL OKHARİM, SPEKTABILITÄT DER DRACHENEI-AKADEMIE

Der Vorsteher der Khunchomer Magierschule ist ein wohlbeleibter Mann mit gepflegtem Oberlippenbart und recht dunkler Hautfarbe, auf die er dezent Schminke aufgetragen. Sein voller Name ist für Mittelländer kaum auszusprechen: Khadil Okharim al'Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al'Kunvuqatush. Als Spross einer alten tulamidischen Magierdynastie ist Khadil ein Lebemann und begnadeter Händler der Zauberei, der sich keinen Gewinn entgehen lässt und stets auf seinen Vorteil bedacht ist. Dank seiner unerschütterlich guten Laune und jovialen Art hat er damit bisher kaum jemanden ernsthaft verärgert. Der begnadete Artefaktmagier ist bei seinen Studiosi äußerst beliebt, denn er versteht es, auch komplizierte Vorgänge der Verzauberung anschaulich zu erklären. Seine Fähigkeit ungewohnte Zauber in Artefakte zu binden und seine erfolgreichen Forschungen an *Bastrabuns Bann* haben ihn in Fachkreisen berühmt gemacht. Seine Angewohnheit, sich seine Dienste teuer bezahlen zu lassen, führt häufig zu abschätzigem Kopfschütteln unter seinen Kollegen.

Khadil Okharim gilt als guter Erzähler. Er liebt Anekdoten und Klatsch, die er selbst in blumiger tulamidischer Redeweise mit weitschweifigen Randbemerkungen vorträgt.

Die Drachenei-Akademie unterhält gute diplomatische Beziehungen nach Punin, und Khadil könnte als aussichtsreicher Kandidat für den nächsten Convocatus Primus der Grauen Gilde gelten. Doch er ist der Kopf einer Magiergruppe, die den alttulamidischen Feqz als Gott der List, des Mondes und der Sterne noch höher als Hesinde und Mada einschätzt, was die Quelle der Astralkraft und Magie angeht. Er propagiert eine Hinwendung zur 'nebelgrauen' Magie der Klugheit, eine Haltung, die in der Gilde viele Feinde hat.

Geb.: 962 BF

Haarfarbe: pechschwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: vollendeter Artefaktzauberer und brillanter Händler

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 16, FF 15, Goldgier 9, Vorurteile gegen Echsen 7

Herausragende Talente: Lehren 15, Menschenkenntnis 14, Überreden 17, Überzeugen 14, Magiekunde 17, Sternkunde 14, Alchimie 16

Wichtige Zauberkünste und Rituale: Merkmalskenntnisse Form, Objekt, Metamagie; Arcanovi 21, Applicatus 19, einige weitere Zauber seiner Merkmale brillant, viele gildenmagische Sprüche meisterlich; SF Zaubersymbole

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Khadil ist die Anlaufstelle, wenn es gilt, ein Artefakt zu erwerben oder eines untersuchen zu lassen. Er ist ein perfekter Auftraggeber für alle Geheimnisse, die Magie im Land der Ersten Sonne betreffen und dabei immer ein wirklich phexischer Verhandlungspartner, der es den Helden nicht einfach machen wird, den Preis für seine Dienste herunterzuhandeln.

RAKORIVM MUNTAGONVS, ERZMAGIER

Als Hüter der *Encyclopaedia Sauria* und ehemaliger Bewahrer des *Kelchs der Magie* ist der greisenhafte Erzmagier (geb. 943 BF) zum verschrobenen Einzelkämpfer gegen echsische Dämonologie geworden. Seit drei Jahrzehnten postuliert er vergeblich seine Theorie einer alles unterwandernden echsischen Kabale. Sofern man nicht an seiner Grundthese von der Verschwörung der Urechsen zweifelt, ist er umgänglich und absolut in der Lage, vernünftig über detaillierte Fragen zu diskutieren. Er ist das Paradebeispiel des an der Grenze zum Wahnsinn stehenden Genies. Seine Ausführungen sind teils sehr kryptisch, Verweise auf praktisch



unbekannte Monographien und Denkschriften (nicht selten aus seiner eigenen Feder) sind an der Tagesordnung. Rakorium unterlässt es grundsätzlich, Sätze grammatikalisch korrekt zu beenden und springt innerhalb einer Bemerkung liebend gerne von Aspekt zu Aspekt einer Sache. Ohne bewusst rüde zu sein, lässt er sich doch keine Zeit für 'unnötige' Dinge wie ausführliche Erläuterungen oder Höflichkeitsfloskeln.

Verwendung im Spiel: Rakorium ist die Kapazität, wenn es um die Geschichte der Echsen geht. Dabei sieht er die Echsen als Macht hinter vielen Übeln der Welt an, und Helden werden ihn zunächst überzeugen müssen, dass sie nicht auch auf Seiten derselben stehen. Da er zu gebrechlich ist, um noch selbst auf Expeditionen zu gehen (das überlässt er seinem designierten Nachfolger *Hilpert von Puspereien*, siehe *Raschtul 158*), ist er als Auftraggeber gut geeignet, wenn es gilt, echsische Relikte und Ruinen zu erkunden. Zudem sucht er einen würdigen Hüter für die *Encyclopaedia Sauria*. Dafür kommen durchaus kundige Saurologen unter den Helden in Frage.

HIRADIEL IBN SINDH AY URU'ACHIN, ERZWISSENSBEWAHRER DER TULAMIDENPLANDE

Der hagere und schwarzbärtige Hiradiel (geb. 968 BF) ist der oberste Hesinde-Geweihte der Lande zwischen Baburin und Al'Anfa. Er stammt aus der Selemer Patrizierfamilie Sayaladam und lebte lange als Eremit in den Echsen Sümpfen, um dort die Tiere zu beobachten und der Kirchenpolitik zu entgehen. Dabei entwickelte er die Ahnung, dass Hesinde bereits in vielen Formen und Zeitaltern verehrt wurde. So hält er die echsische H'Szint-Verehrung für ein interessantes Studienobjekt und nimmt damit gegenüber der offiziellen Lehrmeinung eine fast ketzerische Position ein.

Verwendung im Spiel: Hiradiel ist ein Mystiker mit fragwürdigen Ansichten in Bezug auf die Göttin Hesinde. Er vergibt gerne Aufträge an Helden, die sich mit der Kultur der Echsenmenschen und deren Geschichte befassen, um tiefere Einsichten zu gewinnen. Als unpolitischer Kirchenmann tritt er nie auf die Bühne des Khunchomer Intrigenspiels, sondern widmet sich seinen Forschungen, die ihn immer wieder mit Rakorium Muntagonus aneinander geraten lassen, denn die beiden sehen die Rolle der Echsen völlig entgegengesetzt.

KERIME AL'KADIM, ERZÄBTISSIN DER SÜDLANDE IM HEILIGEN DRACHENORDEN

Die schwarzhaarige und -äugige Draconiterin (geb. 990 BF) ist eine der wenigen, die ahnen, welche Gefahr vom Herzen Maraskans ausgeht und wie ein Schatten auf das Land der Ersten Sonne zu fallen droht. Als treue Dienerin Hesindes versucht sie, sicheres Wissen über ihre verborgenen Widersacher zu erlangen und de-



ren Pläne zu ergründen, um sie schlussendlich vereiteln zu können. Dass Kerimes Handlungen und Methoden dabei häufig verstörend wirken, nimmt sie billigend in Kauf, ohne den Sinn ihres Handelns zu offenbaren. Im Gegensatz zu Hiradiel sucht Kerime ihren Einfluss in Khunchom zu mehren, um Informationen und Unterstützung aus allen möglichen Quellen zu erhalten. Und in der Tat wendet sich die Kirche in den meisten Dingen zunächst an die Erzäbtissin und nicht an Hiradiel.

Kurzcharakteristik: brillante Hesinde-Geweihte und Echsenkennerin, meisterliche Geschichtenerzählerin und Menschenkennerin
Verwendung im Spiel: Die Erzäbtissin kann auf das gesammelte Wissen des Hortes und die typischen tulamidischen Fertigkeiten von List und Tücke zurückgreifen und so als schöne, alles durchschauende Auftraggeberin für Hesinde-Kirche und Draconiter-Orden im Süden fungieren (vor allem wenn es gegen die Echsen und insbesondere die Skrechu und ihre Schergen geht). Dabei setzt sie verstärkt auf die Hilfe von unabhängigen Abenteurern. Schnell kann sie aber auch zur Widersacherin der Helden werden, wenn diese mit geheimnisvollen Artefakten oder Schriften in Khunchom auftauchen, die die Erzäbtissin lieber in den Bleikammern des Hortes eingeschlossen sähe.

DER HÜTER DES KODEX

Der alles verhüllende schwere Mantel in schwarz-rot mit dem neunfach geschachten Feld ist das Kennzeichen des Hüters des Kodex, der traditionell immer in der männlichen Form angesprochen wird. Kaum ein Außenstehender weiß, wer sich unter der weiten Kapuze verbirgt, damit die Auslegungen des Kodex nicht in Frage gestellt werden kann und die Autorität des Geweihten stets unangetastet bleibt.

Seit über 15 Jahren hat *Yorgaine al'Samandra* (geb. 993 BF) nun dieses Amt inne, das sie mit gerade 18 Jahren antrat. Sie ist heute auf dem Höhepunkt ihrer Fähigkeiten, vor allem was

die Kompetenz ihrer Auslegungen des Kodex angeht. Intern hingegen hat bereits das Gerangel um ihre Nachfolge begonnen, denn zu lange habe sie schon keinen *guten Kampf* mehr gefochten, munkt man hinter ihrem Rücken. Yorgaine hat sich zur Angewohnheit gemacht, in der Öffentlichkeit mit verstellter, tiefer Stimme zu sprechen und das Amt des Hüters mit einer Aura der Gnadenlosigkeit umgeben. Noch heute wird die Geschichte erzählt, wie ein Söldnerhauptmann sich auf den Hüter stürzte und mit einem Klirren die Kugeln einer Ogerschelle aus den weiten Ärmeln fielen. 'Neun!' war das einzige Wort, das Yorgaine sprach, als sie dem Söldling mit einem einzigen Hieb den Kopf zertrümmerte; denn es war ein perfekter Schlag.
Verwendung im Spiel: Yorgaine ist als Hüter des Kodex die letzte Instanz für alle Fragen, die Söldlinge in Bezug auf ihre Kontrakte haben. Sie kann als unheimliche Auftraggeberin für allerlei Aufgaben auftreten, denn das Anwerben von Abenteurern ist ihr wohl vertraut.

DHAMARA AL FAHD, PFEUTER STREICH DER RITTER DES IMMERWÄHRENDEN KAMPFES

Dhamara ist eine Kor-Geweihte in den Vierzigern. Hager, muskulös und selten ohne die archaisch-traditionelle Ausrüstung anzutreffen: geschwärzter Spiegelpanzer, blutroter Umhang mit neunfach geschachtem Feld, schwarzer Helm mit rotem Rosshaarbusch und Kornspeer. Mit ihrem kahlen Schädel, den vielen Narben und der mehrfach gebrochenen Nase kann sie nicht als Schönheit gelten, doch ihre ganze Ausstrahlung zeigt, dass sie zu befehlen gewohnt ist. Ohne Probleme dringt ihre kalte Stimme auch durch den Trubel auf dem Basar oder einem Schlachtfeld. Häufig trägt sie rote Hennatätowierungen im Gesicht, und frische Narben an den Händen zeugen von den urchimlichen Ritualen, in denen die Gemeinschaft verhaftet ist.
Verwendung im Spiel: Dhamara ist die Anführerin der geheimnisvollen Ritterschaft, die die Drachenei-Akademie beschützt. Eng auch dem Hohen Drachen Famerlor verbunden, ist sie eine berechnende, kalte Frau, die genau weiß, wann sie zuschlagen muss und wann Einschüchterung reicht.

RUWAN IBN DHACHMANI

In allen Häfen von Festum bis Brabak ist der Name des 'Rieslandfahrers' sprichwörtlich, wenn es um Reisen auf dem Perlenmeer geht. Der stattliche Tulamide (geb. 959 BF) mit dem weißen Vollbart, dem wettergegerbten Gesicht voller Falten und den strahlenden braunen Augen entstammt einer angesehenen Khunchomer Kaufmannsfamilie. Er lernte an der Khunchomer *Schule der Kapitäne* und hat oft versucht, das sagenhafte Rakshazastan zu erreichen. Dabei hat er wahre Reichtümer angehäuft, ohne je einen Fuß auf riesländischen Boden zu setzen. Stets sind sein Turban, seine prächtige Weste und die Ohrringe juwelenbesetzt und



seine Pluderhosen aus feinsten Seide. Um seinen Hals hängen Dutzende von Talismanen (vor allem Phexens Fuchsschwanz). Ruban ist eine tulamidische Seele voller List und Wankelmütigkeit, Reue und Selbstvorwürfen. Stets humorvoll, anpassungsfähig und mit unergündlichem Gleichmut gesegnet. Er ist ein überzeugter Vertreter der Sklaverei, ein unverbesserlicher, phextreuer Schmuggler und träumt davon "den Kontinent von den Güldenländern zurückzuholen". Seine Flagge weht über 15 Kontoren, er besitzt eine Flotte von Thalukken (und seine Zedrakke *Perlbeißer*) und über 1.000 Kamele, Mautiere und Esel, die seine Söhne in seinem Auftrag überall dorthin entsenden, wo es Gewinn zu machen gilt, so zum Beispiel in den tiefen Süden Meridianas (vergleiche **Raschtul 149**) oder gar nach Altoum, wo die Jade lockt. Ruban hat viele Abenteuer erlebt. So gewann er das 'Unsichtbare Schwert', drang tief ins Südmeer vor, finanzierte schließlich die *Sulman'Al'Nassori* mit und schloss sich der Lichtvogel-Expedition an (siehe **Raschtul 168**). Lange galt er in den Tiefen der Khôm als verschollen, doch gelang es ihm nach vielen Abenteuern in seine Heimatstadt zurückzukehren, so dass er heute erneut in eigener Sache mit der *Perlbeißer* auf dem Meer unterwegs ist, an dessen Häfen sein Name so berühmt ist.

Kurzcharakteristik: vollendeter Seefahrer, brillanter Schmuggler, meisterlicher Händler
Verwendung im Spiel: Ruban ist das Paradebeispiel für Helden, die für das Gute kämpfen, ohne durch einen Ehrenkodex gebunden zu sein und ohne ihren eigenen Vorteil zu vergessen. Auf dem Perlenmeer kann er die letzte Rettung der Helden sein, ihnen genauso gut aber auch etwas abjagen. Und immer kann er als Auftraggeber in der Region fungieren, denn es gibt wenige Dinge im Land der Ersten Sonne, hinter denen Ruban keinen Gewinn vermutet.

KAPITÄN RAFİM İBN OMJAİD

Rafim entstammt einer berühmten Familie von Kapitän, die den Mhanadi und das Perlen-

meer befahren. Die Flussschiffer tragen dabei stets den Namen *ibn Rafim* und die Seefahrer nennen sich immer *ibn Omjaïd*, obwohl sie alle zur selben Familie gehören.

Seine Besonnenheit, die umfangreiche Kenntnis des Maraskansunds und die Leidenschaft, sich anhand komplizierter Berechnungen seiner Position zu versichern, haben Fürst Istav seinerzeit dazu veranlasst, Rafim der Schule der Kapitäne anzuempfehlen. Er ist den Schülern ein väterlicher Lehrmeister. Junge Schüler etwa schickt er los, um die 'Madabahn' für den Hauptmast des Schulschiffes zu holen, um später den völlig Verzweifelten eine Lehrstunde über gesunden Menschenverstand zu halten.

Verwendung im Spiel: Rafims Kenntnisse über das Perlenmeer, die Blutige See und die Navigation darauf machen ihn zu einer unentbehrlichen Informationsquelle, wenn man in diesen Gefilden mit dem Schiff unterwegs ist. Das Schulschiff kann auch als Retter in der Not auftauchen.

YÄİRA AL AZZİN, MEISTERSCHMIEDIN

Die alte Yaira (geb. 968 BF) ist eine brillante Meisterin des heißen Eisens. In ihrer langen Laufbahn hat sie eine Kombination aus Falt- und Lehmbacktechnik entwickelt, die die Schneiden ihrer Waffen ungewöhnlich scharf macht, die Klingen flexibel erhält und mit einem typischen Muster versieht.

Heute steht Yaira nur noch selten selbst an der Esse, behält aber ihre beiden Meisterschüler argwöhnisch im Auge und spricht stets mit der Glut, die sie immer noch jeden Morgen selbst entfacht. Die vielen Brandnarben auf ihren Händen und im Gesicht und die dunkle Hautfarbe, die von der Asche herrührt, lassen viele munkeln, dass sie sich für eine einfache Schmiedin zu gut mit den Salamandern des Feuers verstehe.

Kurzcharakteristik: nahezu vollendete Waffenschmiedin

Besonderheiten: Yaira hat eine Affinität zu Feuerelementaren und dadurch eine hohe Hitzere-

sistenz. Alle anderen Fertigkeiten hingegen hat sie sich hart erarbeitet.

Verwendung im Spiel: Es ist eine hohe Auszeichnung, eine Waffe Yairas zu besitzen, und sie fertigt diese Klingen nur noch in Ausnahmefällen. Daher kann es ein wirkliches Abenteuer sein, den Preis für diese Waffen zu bezahlen, denn nur mit klingender Münze ist die Meisterschmiedin nicht mehr zu locken.

KEİDERAN-DAJİN VON KHUNCHOM, DER ÖSTLICHE OFFENBARE TETRARCH

Der Herr von Astuzak galt, seine Herkunft direkt von König Dajin II. von Maraskan ableitend, als einer der einflussreicheren Anwärter auf den vakanten Lilienthron von Tuzak. Mit dem Jahr 1020 BF änderte sich alles: Durch die Selbstakklamation zum Tetrarchen opferte Keideran-Dajin (geb. 952 BF) seine Aussichten dem Wohl der Rur-und-Gror-Gläubigen, im Bewusstsein, dass sich all seine Träume ohne ein befreites Maraskan nicht verwirklichen lassen würden.

Der Tetrarch ist ein geborener Unterhändler, mit der Gabe Begeisterung zu wecken. Mit Charme und Charisma setzt er die Interessen seines Volkes gegenüber den es umgebenden Mächtigkeitsgruppen durch. So festigte er das Maraskanerviertel Khunchoms im abergläubisch-feindlichem Tulamidenland und wirkt heute für die Befreiung Maraskans. Er ist einer der Köpfe des *Benisabayad* (der Gemeinschaft aller Maraskaner); bei ihm laufen alle Fäden der mittleren Ostküste zusammen. Hier werden Geld und Nachschub organisiert sowie Allianzen für den Kampf um die Freiheit Maraskans geschmiedet, nicht zuletzt zwischen den einzelnen Machtgruppen der Insel selbst.

Verwendung im Spiel: Der Tetrarch weiß für die Sache des *Benisabayad* und vor allem den Kampf gegen die dämonischen Besatzer Maraskans zu begeistern. Oft streiten Helden in seinem Namen für die Sache und erfüllen Aufträge, die die begrenzten Ressourcen der Maraskaner überschreiten.

PERSÖNLICHKEITEN GORIENS

SULTAN HASRABAL BEN YAKUBAN VON GORIEN

Der Sultan von Gorien und Sheik der Beni Avad wurde 953 BF in Al'Ahabad geboren und zeigte schon als Prinz große Ambitionen: Nach seiner magischen Ausbildung in Rashdul stürzte er im Alter von 25 Jahren den eigenen Vater, der zu dieser Zeit über die Palaststadt herrschte. Sein Ziel war seitdem die Wiedererrichtung eines gorischen Großreichs.

Über Jahrzehnte mehrte er seine Macht, knüpfte Beziehungen, installierte Spione an Herrscherhöfen, beobachtete und manipulierte den Aufstieg und Fall möglicher Konkurrenten, erforschte die Magie der Mogule und der alttulamidischen Kophtanim und gründete sogar eine eigene Rechtsschule, um seinen magier-

philosophisch geprägten Rastullah-Glauben zu legitimieren (siehe **Raschtul 95**).

Im Jahr 995 BF versuchte Hasrabal vergeblich, den Kalifen Abu Dhelrumun zu einem gottgefälligen Vorstoß ins heidnische Aranen zu bewegen, im Zuge dessen Sultan Hasrabal Gorien hätte übernehmen können. Doch der Rückschlag verzögerte nur die Pläne Hasrabals. Als der Kalif 1008 BF während der ersten Angriffe Al'Anfas auf das Kalifat auf der Flucht von einem Dschinn getötet wurde, vermutete man in Hasrabal den Attentäter. Dieser hätte sich in der Tat gern zum Kalifen erhoben. Doch den verlustreichen Krieg gegen die alananische Übermacht ließ er lieber andere führen, und in der Folgezeit stellte er sich leidlich gut mit dem starken Kalifen Malkillah III. Auch in der Zeit

der Borbarad-Kriege hielt der Sultan sich schadlos. In den Jahren 1021/22 BF fielen ihm endlich jene Spielsteine zu, die ihn in wenigen Jahren zum Sultan von Gorien machen sollten. Mit der Herrschaft über Rashdul hatte er nun die Ressourcen der gewaltigen Akademiebibliothek zur Verfügung und war sich der treuen Gefolgschaft der geeinten Beni Avad sicher. Die Schließung des Sphärenrisses über der Gor ließ die elementaren Kräfte der Region wieder anschwellen, und mittels alter Zauberrituale konnte Hasrabal eine Armee von elementaren Golemiden aufstellen. (All diese Ereignisse sind ausführlicher in den Geschichtsteilen dieses Bandes und in **Raschtul 24ff.** nachzulesen)

Als Frucht seiner geduldigen Vorbereitungen eroberte er mit List, Zaubermacht und Söldnern



Chalukistan und schließlich 1028 BF Anchopal. Dennoch ist der Sultan weder auf dem Höhepunkt seiner Macht angelangt, noch sind seine Ambitionen geringer geworden. In der Gorischen Wüste, dem Herzen seines neuen Reiches, vermutet er die zerstörte Zitadelle der Magie. Die Reste ihrer Kräfte möchte er verwenden, um ein Großreich sondergleichen zu errichten. Sultan Hasrabal ist ein geborener Potentat: feinsinnig in seinen Äußerungen, großzügig und anspruchsvoll gegenüber seinen Kindern und Gästen, rücksichtslos gegenüber seinen Untergebenen, gnadenlos gegenüber seinen Feinden. Seine faszinierende Ausstrahlung hat ihm den Ruf eines begnadeten Liebhabers verschafft. Seine Manieren gelten als vollendet stilvoll; all seine Handlungen sind voller Symbolik und Intelligenz. Hasrabal ist längst nicht mehr nur der intrigante 'Windkönig' des Inrah-Spiels. Er vergleicht sich mit dem *Sahib al'Sitta*, dem legendären Großmeister aller sechs Elemente, und glaubt sich der Herrschaft über das siebte nah. Dabei durchschauen selbst die ergebensten Vertrauten seine Pläne nicht mehr vollständig. Nichtsdestotrotz liebt er seine Frauen und Kinder, sein Land, sein Volk und seine Religion. Zynismus und ziellose Machtgier sind Hasrabal fremd.

Der fast 80-jährige Magokrat hat alle seine Erfolge durch Geduld erreicht und sich dabei nie Gedanken um den Tod gemacht. Seine Errungenschaften betrachtet er als Vermächtnis an die Dynastie, in der er Unsterblichkeit erlangen wird.

Geb.: 953 BF

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: vollendeter Elementarist und Intrigant, brillanter Herrscher; prunkliebend

Herausragende Eigenschaften: CH 19, KL 18

Herausragende Talente: Magiekunde (Elementarismus) 18 (20), Staatskunst 16, Brettspiel 19, Überreden 17, Überzeugen 14

Zauberfertigkeiten: sehr viele Sprüche mit den Merkmalen Herbeirufung, Elementar, Illusion, Umwelt, Beschwörung meisterlich und besser, dazu das gildenmagische Standardrepertoire und einige mächtige elementaristische Rituale, die nur ihm bekannt sind. Hasrabal hat die Formeln und Zauberzeichen zur Erhebung elementarer Sandgolemiden erfunden beziehungsweise rekonstruiert.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Sultan Hasrabal ist der unnahbare und gefürchtete Herrscher, der seine Augen überall hat und alle Fäden in der Hand hält. In Gorien wird er als Heilsbringer verehrt. Obwohl er nach wie vor persönliche Risiken nicht scheut, überlässt er die Durchführung seiner Pläne meistens anderen – damit sie sich in seinen Augen beweisen können. Über Mittelsleute vergibt er regelmäßig Forschungs- und Spionageaufträge. Von verschwundenen Mädchen heißt es zudem oft, der Sultan oder seine Söhne hätten sie für ihre Harems von Dschinnen entführen lassen.

DIE SULTANSDYNASTIE DER YAKUBANIM

Die Sippe der **Yakubanim** ist groß, doch ihr Kern sind die Kinder und Enkel des Sultans selbst. Da die erste von Hasrabals sechs Frauen, die einst berühmte Schleiertänzerin **Nahema**, schon vor zehn Jahren verstarb, stand es außer Frage, dass Shanja **Eshila** bei der Heirat 1022 BF seine Erstfrau würde. Die sechs Söhne Hasrabals wurden zum Teil von ihm selbst ausgebildet und stehen ihrem Vater an Intelligenz in nichts nach. Gleich vier von ihnen sind mit Zauberkraft gesegnet, und es ist bekannt, dass der Sultan die Konkurrenz unter ihnen schürt, damit nur der Beste sein Nachfolger werden kann.

Der bereits beinahe 60-jährige Erstgeborene **Shochan** (geb. 970 BF) ist heute Hasrabals engster Berater und ein ausgezeichnete Beherrscher. In der Öffentlichkeit ist der Wesir von Rashdul jedoch kaum bekannt. Der Zweitgeborene **Nijar** (geb. 982 BF) ist ein wunderschöner Mann und ein geborener Repräsentant, für dessen Ausbildung Hasrabal angeblich Methellessa ya Comari selbst für einige Jahre anstellte. Nijar regiert Al'Ahabad und gilt als ewiger Zweiter im Schatten Shochans, doch besitzt er als Frauenschwarm die subtile Unterstützung von Hasrabals Harem.

Seit er seinen älteren Bruder **Morgan** wegen dessen Intrigen gegen den Vater vergiftete, führt der Viertgeborene **Harayan** (geb. 985 BF) den Oberbefehl über das Heer Hasrabals. Er herrscht in Chalukand als Emir mit harter Hand. Da Harayan nicht zaubermächtig ist, hat er keine Hoffnungen auf die Nachfolge in Gorien und gilt gerade deshalb als sehr vatertreu. Auch der fünfte Sohn **Maruban** (geb. 989 BF) rechnet sich wenig Chancen aus, denn er ist nur ein durchschnittlicher Magier und wurde von den

Brüdern für seine Laster immer belächelt. Nur Hasrabal ahnt, dass Maruban ihm an Intriganz und Ambitionen am nächsten kommt. Als exzellenter Diplomat und Wesir von Anchopal knüpft Maruban bereits heimliche Kontakte, um die eigene Machtbasis zu vergrößern.

An den magisch hochbegabten sechsten Sohn **Yakuban** (geb. 990 BF) hat Hasrabal einen großen Teil seines Wissens weitergegeben. Der Gelehrte in den besten Jahren ist bereits sein würdiger Stellvertreter an der Pandjashtra. Staatsmännische Ambitionen hat Yakuban nicht, doch sein geheimes Ziel ist die Wiedereröffnung des dämonologischen Zweiges der Akademie, um die klassischen tulamidischen Beschwörungskünste wieder zu vereinen. Seine größte Gegnerin ist dabei die ältere Schwester und Magistra **Zuloya** (geb. 975 BF), die als jähzornige Meisterin des Erzes bekannt ist.

Von den weiteren Töchtern des Sultans wurden sieben an ehrwürdige Sippen in Rashdul, Al'Ahabad, Fasar und dem Kalifat verheiratet (manche auch 'abgeschoben'). Die junge Shari-sad **Rahala** (geb. 999 BF) überwarf sich kürzlich mit Nijar und bezog den Palast von Maruban, wo Bruder und Schwester sich zum Spaß als skandalöses Liebespaar geben.

Auch unter den vielen Enkeln, Ur- und sogar Ururenkeln des Sultans finden sich nicht wenige Zauberer. Einige von ihnen begleiten Hasrabals Truppen. Alle haben je nach ihren Talenten exzellente Ausbildungen erhalten, denn dem Sultan ist nichts teurer als seine Dynastie. Besondere Hoffnung setzt er derzeit in den *Sechsten Sohn seines sechsten Sohns* ... (siehe Seite 167).

SHANJA ESHILA VON RASHDUL

Auch wenn die Shanja bereits seit fast vierzig Jahren über Rashdul herrscht, kinderlos geblieben ist und längst die Fünfzig überschritten hat (geb. 974 BF), schwärmt man dort noch immer von ihrer strahlenden Schönheit. Zu atemberaubender Anmut sei sie gereift, und keiner wisse, was Glück sei, der sie nicht gesehen habe. Mit 17 Jahren wurde die betörende Eshila aus





einer sesshaften Sippe der Beni Avad vom alten Fürsten Kasim zur Frau genommen. Schon bald machte dieser sie zu seiner Shanja und verstieß die anderen Frauen. Als er wenige Jahre darauf starb, hatte niemand Einwände gegen die Herrschaft Eshilas, die das Gerücht förderte, sie stehe ganz unter dem Einfluss ihres Wesirs, um dem Widerwillen gegen eine Frau auf dem Thron vorzubeugen. In Wirklichkeit war dieser ihrem Liebreiz und bezaubernden Wesen gegenüber genauso hilflos wie jeder andere Mann. Die kluge Shanja wusste stets Vorteile daraus zu ziehen, dass sie als Frau unterschätzt wird, und konnte mit einem Augenaufschlag alles erreichen.

Als Sultan Hasrabal nach der Eroberung Rashduls 1021 BF und Eshilas Rückkehr aus dem aranischen Exil um ihre Hand anhielt, brauchten beide nicht zu heucheln, wie fasziniert sie voneinander waren. Die baldige Heirat sicherte Eshila zwar Titel und Würden, doch der Sultan verfiel ihr keineswegs und ließ keinen Zweifel daran, dass er die Stadt beherrschte. Für die bislang unangefochtene Shanja war dies insgeheim eine Erniedrigung, die sie nur schwer verwand. Hasrabals fünf Nebenfrauen residieren trotzdem in Al'Ahabad, denn in ihrem Palast duldet die Shanja keine Konkurrenz.

Als Angehörige tulamidischer Hochkultur ist Shanja Eshila eine begabte Zitarspielerin. Sie versteht sich auf Sternkunde, Trankdeuterei und beherrscht sogar einige magische Tänze und Hexenzauber. Zu Rastullah betet sie nur für das Protokoll; tatsächlich verehrt sie Phex und insbesondere Rahja in ihren urtulamidischsten Schattierungen.

Verwendung im Spiel: Hinter dem Schleier ist die Shanja sehr umtriebig. Ihren loyalen Hofstaat hält sie geschickt frei von den unvermeidlichen Spionen des Sultans. Mit allen Mitteln versucht sie, ihre Handlungsfähigkeit in Rashdul und darüber hinaus zu bewahren. Sie schützt, verharmlöst oder versteckt Dissidenten und pflegt ihre Verbindungen nach Aranien. Dass sie selbst von der Natürlichkeit weiblicher Dominanz in Liebe, Kultur und Herrschaft überzeugt ist, wissen nur ihre engsten Vertrauten.

KAMILA AL'IRINJA, ZAHLENDEUTERIN

Ihr Haus in der Oberstadt von Rashdul verlässt die uralte und weitergeehrte Kababylotha meist nur, wenn Shanja Eshila nach ihr verlangt, denn diese vertraut seit Jahren auf die Zahlendeutungen Kamilas. Die runzlige Alte mit den tiefen, dunkelgrünen Augen verabscheut Menschen, die die 'Gleichungen der Sphären' stören. Ihre besondere Abneigung gilt deshalb Sultan Hasrabal. Um dessen 'Manipulation der Ordnung' zu hintertreiben, nutzt Kamila vorsichtig ihren Einfluss am Hof der Shanja und im Kababylothenkreis, dessen Ratschluss vielen Rashdulern als Stimme des Schicksals gilt. Dabei scheut sich die Gelehrte auch nicht, ihre Vorhersagen politischen Bedürfnissen anzupassen.

Verwendung im Spiel: Kamila betrachtet die Welt als Summe von Gleichungen und Prinzipien.

Menschen sind für sie nur interessant, wenn sie eine Rolle in ihren Berechnungen spielen. Helden werden ihr deshalb vor allem als Auftragsgeberin für mystische Questen begegnen. Werden die Charaktere in das Rashduler Intrigenspiel verwickelt, können sie die vermeintlich weltfremde Gelehrte als gefährliche Gegnerin oder heimliche Verbündete gegen Hasrabal kennen lernen.

ABU LAYLA, TEPPICHKÜPPER

Abu Layla wohnt mit seiner Familie in einem prächtigen Haus der Oberstadt von Rashdul, denn die Teppiche aus seiner Werkstatt sind hochwertig und sehr teuer. Der zierliche alte Tulamide ist ein stiller Mann, der seine Kunst über alles liebt und sich nur erregt, wenn es um die Fäden aus Wolle, Seide und Edelmetall geht, die für seine Teppiche von allerfeinster Qualität sein müssen. Seit zwölf Generationen knüpft die Sippe Abu Laylas auch magische Teppiche. Er selbst vollendet alle elf Jahre einen solchen, und sein Sohn Haladj wurde schon in jungen Jahren als würdiger Nachfolger erkannt. Unvergessen ist dessen winziger Übungsteppich *Siffin*, der mit seinen Streichen die Nachbarschaft unsicher machte.

Auf Haladj scheint dennoch ein Fluch zu liegen, denn mit jeder Woche Arbeit an seinem magischen Gesellenstück wird er schwächer – als ob der elegante Teppich aus dunkelroter Seide und Damast, der für Sultan Hasrabal selbst bestimmt ist, dem Halbwüchsigen nach und nach das Leben aussaugt. Trotz seiner Sorge verbietet Abu Layla seinem Sohn die Arbeit nicht, denn weder will er den Handel mit dem Sultan brechen, noch die Gesellenprüfung Haladj's weiter hinauszögern.

Verwendung im Spiel: Abu Layla hat immer Bedarf an besonderen Materialien für seine Teppiche, mit deren Beschaffung oder sicheren Transport er Helden beauftragen kann. Auch das Schicksal Haladj's bietet Abenteueranlässe: Was hat es mit dem Fluch auf sich? Gibt es Abhilfe? Was mag das für ein Teppich sein, in den das Blut des Jungen verwoben wurde? Welches Wesen wird ihn sich zur Heimstatt wählen? Und wird der Teppich dann dem Sultan gute Dienste leisten? Auch der quirlige Siffin könnte sich um die Hilfe der Helden bemühen.

RAMANLYRAY AL'PANDJASHTRA

Der Erzdschinn Ramanlyr dient seit 600 Jahren den Spektabilitäten der *Pentagramm-Akademie* Rashdul als Haushofmeister und manchen gar als Berater. Das Gebaren des alten Dschinns ist über die Jahrhunderte recht menschlich geworden. Er ist ehrwürdig und ein wenig wunderlich; manchmal neigt er zum Philosophieren, meist aber wirkt er abwesend und melancholisch. Mit den Zauberlehrlingen ist er geduldig aber streng. Ramanlyrs Leib ist der eines muskulösen, bärtigen Mannes mit goldenen Augen. Sein Unterleib wurzelt im Boden, und die anthrazitfarbene Haut ist mit ornamentalen Reliefs geschmückt.

Verwendung im Spiel: Ramanlyr verlässt die *Pandjashtra* nicht, aber alle offiziellen Gäste werden von ihm mit tiefer Stimme und rituellen Formeln begrüßt oder verabschiedet. Er sieht in der Akademie nach dem Rechten und kann jederzeit überraschend aus dem Boden oder einer Wand heraustreten. Was er als Recht oder Unrecht betrachtet, ist schwer vorzusehen. Und was mag der Grund für seinen Dienst sein?

DJAMILLA AZILA SABA DELHEPA

Viele Geschichten erzählt man sich in Basaren, Teestuben und Spelunken über Djamilla Azila, die 'Königin der Diebe von Rashdul'. Sie sei wendig wie ein Mungo, gerissen wie eine Katze und schön wie eine Rose. (Manche sagen gar, sie sei schöner als die Shanja selbst.) Tatsächlich ist Djamilla eine alterslos wirkende Frau in mittleren Jahren, die sich mit der Anmut einer Sharisad und der Erfahrung einer langjährigen Diebin bewegt. In ihrer Jugend wurde sie zusammen mit ihrer Zwillingsschwester Durnah in der tulamidischen Tanzkunst unterwiesen.



Als diese den Tod durch die Hand der *Dashinim* fand (eines kriegerischen Geheimbundes, der Rondra in düsteren und blutigen Ritualen huldigt), schwor Djamilla Rache und begab sich auf die Pfade Phexens. Innerhalb weniger Jahre schwang sie sich durch Kühnheit, Geschick und Einfallsreichtum zur gesuchtesten Einbrecherin Rashduls auf, sowohl was die Stadtwache als auch was ihre wachsende Zahl an Verehrern betrifft.

In den Wirren des Khômkriegs verschwand Djamilla spurlos. Viele glaubten sie bereits tot, als sie sich vor einigen Jahren mit einem spektakulären Fischzug zurück meldete: dem Diebstahl des *Diamantenen Diadems* der Shanja Eshila aus deren Privatgemächern. Mit ihrem über die Jahre erbeuteten Vermögen hat Djamilla mehrere gut versteckte Wohnungen in Rashdul



erworben und spielt je nach Bedarf die Rolle der Tanzlehrerin *Tashina* oder der dekadenten Tuchhändlerswitwe *Emiramis*. Wann immer sie es für angemessen hält, widmet sie sich noch selbst ausgeklügelten und besonders fordernden Diebstählen. Die meiste Zeit verbringt sie aber damit, die Fähigkeiten junger Talente zu fördern, sei es nun Phex oder Rahja zu Ehren. Djamilla nährt den Nimbus des Geheimnisvollen, den die Haimamudim um sie errichtet haben, ganz bewusst und greift dabei gemäß ihrer Lebensregel 'Legenden bluten nicht' auch auf Zaubermittel oder Schminke zurück, um unverwundbar und undurchschaubar zu wirken.

Geb.: Rahja 992 BF

Größe: 1,56

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillante Diebin und begehrte Lehrmeisterin

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 16, GE 17; Gutaussehend, Balance, Eitelkeit 8

Herausragende Talente: Akrobatik 17, Taschendiebstahl 15, Tanzen 16, Betören 14, Sich verkleiden 16, Gassenwissen 19, Schlösser knacken 15; SF Ausweichen III, diverse SF für den Kampf mit Wurfmesser und Dolch oder gänzlich ohne Waffen

Besonderheiten: Djamilla ist im Besitz von zwei magischen *Steinen des Katzenblutes*, die ihr die Lautlosigkeit einer Katze und höhere Geschicklichkeit verleihen. Es heißt, dass Djamilla einen der Steine an denjenigen verschenken muss, der sie in einem Diebesduell bezwingt.

Beziehungen: ansehnlich (in der Rashduler Unterwelt sehr groß)

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: eine Legende, die verborgen lebt und nur noch selten in Erscheinung tritt; besonders begabter Diebe und Tänzerinnen mag sie sich als Mentorin annehmen, anderen Helden als Gegnerin, Informantin oder Auftraggeberin bei phexgefalligen Unternehmungen begegnen. Die Shanja hat noch eine alte Rechnung mit ihr zu begleichen – aber auch die *Dashinim*, von denen einige in den Schatten Djamillas Rache überlebt haben.

OBERST ALRIK BEN DARIAN, DER 'SANDWOLF'

Der Söldnerführer aus Mhanadistan (geb. 978 BF) ist ein nüchterner Kriegshandwerker mit besonnenem Charisma, der als Kenner der tulamidischen Lande und Herrscherdynastien gilt. Er zeigte schon früher Interesse an kriegstaktischem Magieeinsatz. Dies ist auch einer der Hauptgründe, weswegen Sultan Hasrabal ihn zum Anführer seiner *Sandwölfe* machte. Seine drei gut bezahlten Regimenter *Leichter Reiterei* und *Berittener Schützen* werden von Zaubernern begleitet, so dass Soldaten und Tiere an Dschinne, Kampfzauberei und Sandgolemiden gewöhnt sind.

Oberst Alrik hat im Khômkrieg zum Rastullah-Glauben gefunden und gilt als fromm. Seine Frauen und Kinder werden in der Palaststadt Al'Ahabad gut geschützt, denn der Sultan weiß, dass er auch seinen Herrn verraten würde, sollte seiner Familie ein Leid drohen.

Verwendung im Spiel: Der Oberst hält sich in einer größeren Garnison Goriens auf oder patrouilliert an den Grenzen. Für Spionage- oder Sabotageaufträge greift er gern auf Heldengruppen zurück, erwägt aber auch stets, dass seine Gegner so handeln könnten. Helden in feindlicher Mission können daher überrascht feststellen, dass Alriks Truppen offenbar nur auf sie gewartet haben.

THORSTOR IBN THORWULF, GROßMEISTER DER GRAUEN STÄBE VON ANCHOPAL

Ibn Ranchel, Sohn des Feuereorns, wird der Großmeister auch genannt, wegen seiner rot-blonden Haare. Als Thorstor Thorwulfsson wurde er 975 BF in der Otta der *Drachen von Llanqa* geboren; bei einem privaten Lehrmeister erlernte er die Beherrschung des Elements Erz. Im Jahr 995 BF trat der junge Magier dem Orden der Grauen Stäbe bei, verbrachte in dessen Diensten einige Jahre in Zorgan und kam schließlich nach Rashdul. Bei der Befreiung der Stadt und der Akademie aus den Klauen der Dämonologin Belizeth Dschelefsunni 1021 BF arbeitete Thorstor erstmals mit Sultan Hasrabal zusammen, und aufgrund des erfolgreichen Unternehmens wurde er zum Nachfolger des Großmeisters

Tarlisin von Borbra ernannt. Seitdem führt er den Rohalsstab *Ferruginion*.

Nach der Übernahme Rashduls und Anchopals durch Hasrabal ben Yakuban ist das Verhältnis zwischen Großmeister und Sultan sehr gespannt: Thorstor fühlt sich Aranien verbunden und fürchtet Hasrabals Magokratie, während der Zaubersultan ihn demonstrativ ignoriert. Traditionell trägt der Anchopaler Großmeister den Titel 'Baron der Hohen Gor'; ein scheinbar leerer Titel, wären da nicht einige vergebliche Versuche der Sandgolemiden Hasrabals gewesen, in die Ordensburg Keshal Rohal einzudringen.

Verwendung im Spiel: Nach wie vor herrscht Unsicherheit über die zukünftige Haltung der Grauen Stäbe gegenüber Hasrabal: Offenes oder heimliches Vorgehen gegen den Sultan fordern die einen, ihm den verlangten Zugriff zu den Archiven zu gewähren, die anderen. Mit Wesir Maruban hält Thorstor einen wachsamsten Frieden, der aber jederzeit enden kann. In diesem Spannungsfeld kann Thorstor als Auftraggeber, als Zuflucht vor Schergen Hasrabals, aber auch als Opfer einer Intrige oder gar eines Mordanschlags fungieren.

AYSCHA MURADSVNNI

Als sich Belizeth Dschelefsunni 1021 BF zur Sultana von Rashdul erhob, war die Adepta des dämonologischen Zweiges eine ihrer willigsten Helferinnen. Ayscha konnte endlich Rache nehmen an der Familie ihres Bräutigams, der sie verstoßen hatte, nachdem ihr Gesicht durch einen magischen Unfall grausam entstellt worden war. Die junge Magierin erwies sich als begabte Spionin und Intrigantin. Nach Belizeths Sturz konnte sie den Häschern Hasrabals und der Grauen Stäbe entkommen, muss sich aber nun ohne Verbündete durchschlagen. Ayscha beherrscht die Merkmale *Beschwörung* und *Dämonisch* (*Thezzphai*) und einige seltene Bewegungs- und Tarnzauber, mit denen sie ihre Entstellung verbirgt.

Verwendung im Spiel: Zwar sinnt sie auf Rache, ist aber (noch?) stolz genug, keinen Pakt einzugehen. Mit samtener Zunge konnte Ayscha sich das Vertrauen eines gorischen Würdenträgers erschleichen und wartet auf eine Gelegenheit, um von *Yel'Arizel dem Flüsterer* Hader und Verrat säen zu lassen.

PERSÖNLICHKEITEN MĤANADISTANS

RAFIM BEY IBN RIZWAN

Der Bey von Naggilah (*981 BF) ist ein typischer mhanadischer Magokrat. Ausgebildet von Privatgelehrten, um sich nicht einer mächtigen Fasarer Organisation zu verpflichten, konnte er sich Kraft seiner Magie gegen seine Verwandten durchsetzen (von denen mehrere noch heute als Ziersträucher seinen Garten verschönern) und die Herrschaft über den Kleinstaat erringen. Den Wein- und Obstbauern ist er ein guter Herrscher, der höchst erfolgreich mit Großhändlern verhandelt und seine Dämonen schickt, wann

immer eine Stützmauer zu reparieren oder ein Ferkina-Angriff abzuwehren ist. Gelegentlich heilt er sogar Schlangenbisse. Privat ist er ein gemüthlicher Mensch, humorvoll und gastfreundlich, liebt Wein, gutes Essen, Brettspiel, Bildhauerei und die Falkenjagd.

Verwendung im Spiel: Rafim Bey vertritt die traditionell-tulamidische Auffassung, dass ein Dämon nur ein – gefährliches – Werkzeug ist, nicht aber an sich böse. Wenige wissen, dass er zeitweise ein Schüler des berühmten Chimä-

rologen Abu Terfas war. Rafim plant, seltene und teure Kräuter wie die Olginwurz, Tropenfrüchte, oder Gewürze wie Benbukkel und Mir-Theniok, die in Mhanadistan nicht wachsen, mit einheimischen Gewächsen zu Chimären zu verschmelzen und dann anzubauen. Helden könnten für ihn das Ausgangsmaterial beschaffen oder verschollenen Schriften seines Lehrers nachspüren – oder seine Pläne vereiteln. Zudem kommt Rafim selbst als Lehrmeister für Helden in Frage (siehe S. 186; Charaktere).



AZAD İBAN MADAWAN

Für einen Ferkina ist der Schamane (*1001 BF) vom Stamm der Bân Malya zivilisiert und umgänglich. (Das heißt, man kann mit ihm verhandeln; er bringt nicht *jeden* Fremden einfach um.) Ein Wilder ist er trotzdem, athletisch gebaut und in vielen Kämpfen und Zauberduellen siegreich. Sein Stamm lebt südwestlich von Fasar von Viehzucht und Raubüberfällen. Unter Azads Führung haben die Bân Malya Beziehungen nach Fasar geknüpft, insbesondere zur Kor-Kirche: Stammesmitglieder heuern als Söldner an; man verkauft Pferde, Schlachtvieh und Kampfstiere. Zwei von Azads Schwestern gehören zum Harem des Richters der Neun Streiche. Das hat Azad stolz gemacht und zu Selbstüberschätzung verleitet; so glaubt er inzwischen, es stehe ihm zu, eine Prinzessin zu

heiraten, wie es jeder andere Erhabene ja auch verlangen könne.

Verwendung im Spiel: Die Bân Malya sind Räuber, aber für Tribut- und Lösegeldzahlungen offen und auch als Söldner (zum Beispiel für Sultan Hasrabal) interessant. Helden können diese Verhandlungen übernehmen. Als relativ leicht zugänglicher Schamane ist Azad für forschende Magier interessant (was keineswegs heißt, dass er gesprächig wäre, was magisches Wissen angeht). Vor allem kann Azad aber in das Intrigenspiel der Mächtigen Fasars geraten: als kleine Figur im Dienst anderer, oder als mittelgroßer Spieler, der das Spiel nicht wirklich versteht, obwohl er sich Mühe gibt.

AL'GHARRAR

Al'Gharrar der Druide ist ein Eremit wie aus

dem Bilderbuch: an die achtzig Jahre alt, hager, wettergegerbt, wortkarg, häufig gedankenverloren, mit hüftlangem grauem Haar und Bart und dunklen Augen, meistens in einen schlotternden Kaftan gekleidet. Sein Element ist das Erz, doch ist er auch ein Meister des Zaubers BLICK IN DIE VERGANGENHEIT und ein Kenner der tulamidischen Magie-Geschichte. Im Jahr 1020 BF nahm er am Allaventurischen Konvent teil. Inzwischen durchstreift er wieder einsam die Wildnis der Wüstenrandgebiete.

Verwendung im Spiel: Quelle düsterer Warnungen und Prophezeiungen, die meistens zu spät verstanden werden; Hüter von Geheimnissen und magischen Orten, die er nur dann den Helden offenbaren wird, wenn er sie und die Zeit für reif hält.

PERSÖNLICHKEITEN FASARS

THOMEG ATHERION, ERZMAGIER, SPEKTABILITÄT DER AL'ACHAMI VU FASAR

Skrupellos, kultiviert, ein fremdartiger, betont maskulin auftretender tulamidischer Potentat, angeblich sogar ein wiedergeborener Magiermogul, leidenschaftlich bis besessen in allem,



was er tut oder lässt. Moralische Fesseln sind ihm fremd, und so erforscht er zusammen mit der Fasarer Rahja-Hochgeweihten die Geheimnisse der Sexualmagie ebenso selbstverständlich, wie er die Grenzen des IMPERAVI an unglücklichen Opfern ausprobiert. Den Anhängern und Nachfolgern Borbarads hat er seine Feindschaft geschworen, und im Lauf der letzten Jahre hat auch sein Hang zu dämonischen 'Spielereien' merkbar nachgelassen. Nichts an ihm ist vorhersagbar, und der geniale Magierphilosoph, Magietheoretiker und -praktiker kultiviert voller Absicht den Ruf, in allen weltlichen Dingen so erratisch zu sein, dass

es an Wahnsinn grenzt. Er selbst nennt es die völlige Freiheit, nicht einmal Sklave der eigenen Konventionen zu sein.

Geb.: unbekannt, Erscheinungsbild eines 45-jährigen

Größe: 1,78

Haarfarbe: schwarz, beginnende Stirnglatze

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Universal-Schwarzmagier und vollendeter Selbstinszenierer

Herausragende Eigenschaften: MU 18, KL 17; Arroganz 7

Herausragende Talente: Klettern (Bergsteigen) 17 (19), Magiekunde (Dämonologie, Zauberpraxis) 19 (21), Sprachenkunde 16, Schriftlicher Ausdruck (Schriftsteller) 10 (12), Überreden 16; viele körperliche, gesellschaftliche und Wissens-Talente meisterlich

Wichtige Zauberkünste und Rituale: (Beschwörung, Dämonisch, Einfluss, Herrschaft) fast alle Zauber mit entsprechenden Merkmalen meisterlich, speziell die Kernformeln von Einfluss und Beherrschung brillant, kennt sehr viele gildenmagische Formeln und allgemein bekannte Sprüche, auch davon einige meisterlich; Sphärenkundler

Besonderheiten: stammt nach eigenen Angaben nicht von Dere

Beziehungen: groß (viele unabhängige Schwarzmagier, sehr großer Einfluss in Fasar)

Finanzkraft: sehr groß (die Mittel der Akademie, ist einer der Erhabenen)

Verwendung im Spiel: ein Musterbeispiel für den Schwarzmagier, der zwar skrupellos seine Forschungen (und seine Intrigen) vorantreibt, aber dennoch nicht im Kern verdorben ist; kennt viele Geheimnisse des Raschtulswalls, der Magiermogule und verschiedener Globulen

Rashid

Außerhalb der Akademie ist ihr Leiter Thomeg Atherion fast nie ohne seinen unheimlichen Diener Rashid anzutreffen, einen muskelbe-

packten, weißhaarigen und weißhäutigen Hünen mit der Körperkraft eines Ochsen und dem Gemüt eines Kindes. Mit seinen mehr als zwei Schritt Größe ragt er aus jeder Menschenmenge heraus, und so wirkt er gleichsam als Herold für seinen Herrn. Bisweilen kann man ihn auch alleine bei Aufträgen für die Spektabilität antreffen, aus denen sich aber nichts über sein Wesen oder über die wahre Natur seiner Botengänge herausfinden lässt. Manche vermuten, er würde nur durch die Stadt geschickt, um davon abzulenken, dass Thomeg Atherion gerade woanders wichtige Dinge verrichte.

Es heißt, Rashid sei ein 'Geschenk' seines Kollegen Salpikon Savartin aus Mirham gewesen, und die Spekulationen wollen nicht verstummen. So munkelt man etwa, er sei eine Chimäre aus Mensch und Oger, ein gebundener Dschinn oder Dämon oder ein Fleischgolem, vielleicht auch 'nur' ein ausgewählter und verzauberter Utulu-Albino. Fakt ist, dass er in allen körperlichen Belangen den meisten Menschen weit überlegen und ein formidabler Kämpfer ist. Ob er nur maulfaul und etwas naiv, geistig zurückgeblieben oder ein perfekter Schauspieler ist, entzieht sich ebenfalls der Kenntnis der staunenden Fasarer.

RESHALIA AI DJER KHALIL, DIE HERRIN DES RAUSCHES

Furcht und Verehrung vermischen sich in allen Erzählungen, die von der Shanja Rashanja handeln, der 'Gebietlerin der Rahja-Gläubigen'. Die blinde Hochgeweihte der Rahja ist eine ekstatische Mystikerin, die auf ihrer ununterbrochenen Suche tief in die Geheimnisse der Roten Schwester eingedrungen ist. Es heißt, Reshalia habe Rahjas tiefste Mysterien erlebt und dabei ihren Wahren Leib gesehen, dafür habe sie ihr Augenlicht verloren. Sie sei seitdem quasi unverletzbar durch weltliche Waffen, Gifte und Krankheiten und könne in jedem durch eine bloße Berührung Ekstase erwecken. Sie hat Thomeg Atherion auf dem 'Weg Levthans' begleitet und wieder von der Pforte der Nieder-



hollen zurückgeholt; er dagegen ist ihr 'derischer Anker', der verhindert, dass sie sich gänzlich in höheren Sphären verliert.

Reshalia ist nicht 'hübsch', sondern von der packenden Wildheit einer Barbarenprinzessin: Ihre Haut ist hellbraun wie altes Gold, und Rahja hat sie nicht vor den Zeichen des Alters im scharf geschnittenen Gesicht bewahrt, doch die Falten machen sie nur noch faszinierender. Die Harane der Bân Khalil und viele Erhabene buhlen um ihre Gunst, die sie mal diesem, mal jenem gewährt, doch als 'Tochter Raschas' bleibt sie unvermählt und ungebunden. Als lebende Legende wird ihre Autorität von keinem Rahja-Tempel in den Tulamidenlanden in Frage gestellt. Ihre Ernennung zur 'Hüterin des Ersten Schleiers' durch das Kirchenoberhaupt in Belhanka im Jahre 1023 BF hat Reshalia nur mit einem spöttischen Zähneblecken zur Kenntnis genommen. Sie verachtet die güldenländische, harmonische Ausrichtung des Kultes als fleischlos und schwach.

Geb.: 977 BF

Größe: 1,56

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: weiß

Kurzcharakteristik: gnadenlos vollendete Mystikerin und unbändige Hohepriesterin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, IN 20, CH 18; Eisern, Blind

Herausragende Talente: Betören 18, Galanterie (Liebeskünste) 22, Selbstbeherrschung 19, Götter/Kulte (Radscha Uschtammar) 18 (20); meisterlich in vielen körperlichen und gesellschaftlichen Talenten; Gabe Prophezeien 16, SF Aurapanzer

Wichtige liturgische Fähigkeiten: alle ekstatischen Liturgien der Rahja-Kirche bis hin zum VI. Grad (namentlich Rahjas Sinnlichkeit), außerdem Exorzismus; der Erste Schleier (ein göttlicher Talisman) ermöglicht es ihr, in den Träumen einer beliebigen Person zu erscheinen; sie ist zudem Magiedilettantin (Meisterhandwerke: Akrobatik, Galanterie, Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe; Übernatürliche Begabungen ähnlich EXPOSAMI, HÖLLENPEIN, KLARUM PURUM, SENSIBAR und ZAUBERNAHRUNG)

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Die Herrin des Rausches kann als Prophetin oder Seelenheilerin eingesetzt werden; auch Feinde hat sie sich mit ihrem rigorosen Gebaren zur Genüge gemacht: neidische Erhabene, gedemütigte Liebhaber, Dämonenanhänger (die ihr Wissen und den Schleier der Göttin begehren) und Geweihte des güldenländischen Rahja-Kultes (die ihr Unfrieden in der Kirche und bedenkliche Praktiken anlasten).

MHARBAL AL'TOSRA

Al'Tosra (geb. 988 BF) war früher einer der Erhabenen von Fasar und Vogtvikar des dortigen

Tempels. Im Jahre 1020 verlieh ihm Phex außergewöhnliche Macht und gebot ihm, aus den schützenden Schatten zu treten und die Verdammung der Phex-Kirche über Borbarad auszusprechen. Seitdem ist er ein weltentrückter Mystiker, der über das Wesen des Gottes nachsinnt und als 'Stimme des Mondes' auftritt. Einige sagen ihm sogar nach, er wäre der Mond.

Er trägt sein feines, langes braunes Haar offen und kleidet sich meist in fließende graue Roben mit Silberfäden, zu offiziellen Anlässen auch mit einem traditionellen Gesichtsschleier. Er spricht mit sanfter Stimme und wirkt oft entrückt, ist aber ein Meister subtiler Andeutungen und ein gewiefter und erfahrener Verhandlungspartner.

Verwendung im Spiel: Mharbal ist die 'offiziellste' Instanz der Phex-Kirche, zu der Helden jemals vordringen können. Allerdings hat er sich von den meisten weltlichen Belangen abgewandt. Tatsächlich vertraut er häufiger einmal auf Helden, um Dinge von religiöser Relevanz zu erledigen, weil er weiß, dass ehrgeizige Geweihte oftmals auch ihren eigenen kirchenpolitischen Vorteil im Auge haben.

KHAJID BEN FARSID

Der Fürst von Fasar ist ein athletischer, gut ausschender Tulamide in mittleren Jahren, mit vier Frauen und einigen Konkubinen. Als überzeugter Anhänger von Rahja, Phex und Boron, würde er dennoch keinen Priester über sich regieren lassen. Nach seiner klassischen Ausbildung zum Erben einer tulamidischen



Dynastie verbrachte er ein Jahr inkognito als 'fahrender Prinz' und drei weitere Jahre bei den Tulamidischen Reitern, was ihm den Blick für die politischen Realitäten so sehr öffnete, dass er trotz der Exzesse seines Vaters den Fürstentitel nach dessen Tod ohne großen Aufwand und ohne viel Blutvergießen erringen konnte.

Der tulamidische Potentat sieht sich mit einigem Recht als der einzige legitime Nachfolger der Fasarer Satrapen, und ihm dies streitig zu machen, ist auch die einzige Möglichkeit, ihn nachhaltig zu verärgern und ihn sich zum politischen oder gar persönlichen Feind zu machen.

Sein größtes privates Vergnügen ist die Jagd in den Wäldern des Raschtulswalls und der gorischen Steppe, weswegen er auch gut ein Viertel des Jahres seinen Wesiren die Tagesgeschäfte in Fasar überlassen muss. Allzu eifrige Wesire ereilt bisweilen auf der nächsten Jagd ein bedauerlicher Jagdunfall.

Geb.: 985 BF

Größe: 1,81

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Politiker, kompetenter Krieger und Großwildjäger

Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 14, GE 15

Herausragende Talente: Bogen (Kompositbogen) 16, Etikette 13, Fähr tensuchen 10, Geschichtswissen 10, Staatskunst 14

Besonderheiten: in seiner Schatzkammer lagern auch magische Geheimnisse aus allen Herrscherjahren seiner Dynastie; seine Ausstattung mit Waffen, Rüstungen und Artefakten dürfte in Fasar nicht zu überbieten sein.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: wichtigster Ansprechpartner (für Personen mit passendem SO) in Fragen der Fasarer 'Außenpolitik', Vermittler zu den Brillantzwergen, exemplarischer Erhabener

Die Beschreibung weiterer Erhabener von Fasar finden Sie auf den Seiten 92ff.

PAKHIZAL AL'PUR IBN YALI

Obwohl kein 'Farbenträger', ist Abu Pakhizal eine der bekanntesten Personen Mantrabads, ein Haimamud, von dem selbst andere Haimamudim erzählen. Wenn er mit nachlässig um seinen kahlen Schädel geschlungenen Turban und am Schlauch der Wasserpfeife nuckelnd am



Aufgang zur Zulhamid-und-Zulhamin-Brücke sitzt, bilden sich rasch Menschenrauben um ihn, um seinen Geschichten von trickreichen

Zwergendieben, stolzen Sheiks und tapferen Prinzessinnen zu lauschen. Dabei ist er nicht einmal ein herausragender Vorträger. Aber er nimmt sich Zeit, auf jede Zwischenfrage zu antworten und zu erklären, "wie es einst wirklich war".

Wenn die Nacht hereinbricht und die Gassen sich leeren, kann man ihn in seinem kleinen Haus antreffen, das vom Keller bis zum Dach mit den Abschriften alter Dokumente angefüllt ist, die er als Grundlage für seine Geschichten nutzt. Zu diesen Zeiten – und bis spät in die Nacht – kann man ihn aufsuchen, um an seinen reichhaltigen Kenntnissen aus der Zeit Bastrabuns teilzuhaben.

Geb.: 971 BF

Größe: 1,61

Haarfarbe: kahlköpfig, grauer Bart

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Historiker und meisterlicher Haimamud

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl

Herausragende Talente: Geschichtswissen (Mhanadistan) 17, Götter/Kulte (alttulanidische Götter) 15, Sagen/Legenden (Tulanidenlande) 17; etliche weitere Wissens- und gesellschaftliche Talente kompetent

Besonderheiten: meisterlicher Missionar – Pakhizal hat noch ein drittes Gesicht, nämlich das eines Hohepriesters des Bymazar, des skarabäengestaltigen Gottes der Weisheit und des ewigen Lebens. Er steht dem kleinen Fasarer Kult vor und glaubt, bei seinen religionshistorischen Studien kurz vor einem Durchbruch zu stehen: der Wiederentdeckung der Primärliturgie des Bymazar.

Beziehungen: gering

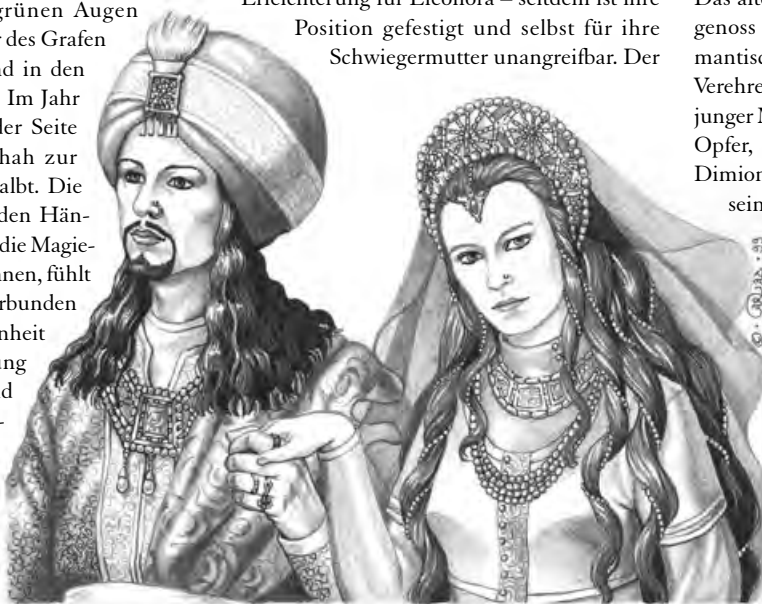
Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Pakhizal ist eine Quelle von Antworten auf viele Fragen zur alttulanidischen Geschichte. Seine religiösen Betätigungen können ihn und andere in Gefahr bringen, sei es durch rivalisierende Sekten oder durch Entdeckungen, die besser verborgen geblieben wären.

PERSÖNLICHKEITEN ARANIENS

МНАХАРАПИ ЕЛЕОПОРА SHAHİ VON ARANIEN

Die schlanke Frau mit den kastanienfarbenen Haaren und den blaugrünen Augen wurde 996 BF als Tochter des Grafen von Baburin geboren und in den Heilkünsten ausgebildet. Im Jahr 1022 BF wurde sie an der Seite ihres Gemahls Arkos Shah zur Mhaharani Araniens gesalbt. Die 'Königin mit den heilenden Händen', wie ihre Untertanen die Magiedilettantin respektvoll nennen, fühlt sich der Göttin Peraine verbunden und war in der Vergangenheit oft bei der Landbevölkerung zu finden, wo sie Hilfe und Trost spendete. Im Gegensatz zu ihrem lebenslustigen und unbedachten Gatten gilt Eleonora als sachlich und beherrscht. Erschien sie in den Anfangsjahren ihrer Herrschaft unerfahren und beeinflussbar, so ist sie inzwischen zu einer kompetenten Herrscherin gereift, die ihrem Gemahl und der Schwiegermutter nun endgültig die Zügel aus der Hand genommen hat und bereit ist, das vereinte Aranien in eine ruhmreiche Zukunft zu führen. Dass enge Freunde mauscheln, die Mhaharani habe viel von ihrer früheren Fröhlichkeit und Unbeschwertheit verloren, ist wohl eines der Opfer, die die beliebte Königin für den Dienst an ihrem Volk zahlen musste. Oft steht sie stundenlang am Fenster ihres Palastes und blickt hinaus auf die Stadt, als sinne sie darüber nach, welches Schicksal die Götter wohl für ihr Reich bereithalten.



Nach Jahren der Kinderlosigkeit war die Geburt des Thronerben Amaryd 1026 BF eine große Erleichterung für Eleonora – seitdem ist ihre Position gefestigt und selbst für ihre Schwiegermutter unangreifbar. Der

kleine Prinz wird daher auch von einem Heer an Ammen, Erzieherinnen und Leibwächterinnen in einem eigenen Flügel des Palastes wie ein Juwel behütet.

Verwendung im Spiel: Die Mhaharani tritt nur bei offiziellen Anlässen vor das Volk. Nur noch selten verlässt sie Zorgan, um über das Land zu reisen und in den Dörfern und Städten nach dem Rechten zu sehen. Verdienten und berühmten Helden kann sie Auftraggeberin sein, ansonsten können ihr Helden während ihrer Reisen durch das Reich begegnen.

МНАХАРАП АРКОС II. SHAH VON ARANIEN

Das älteste Kind (geb. 992 BF) Sultana Sybias genoss bereits als Jüngling den Ruf eines romantischen Träumers und leidenschaftlichen Verehrers der Göttinnen Rondra und Rahja. Als junger Mann fiel er beinahe einem Attentat zum Opfer, dessen Drahtzieherin seine Schwester Dimiona war. 1022 BF wurde er an der Seite seiner Gemahlin Eleonora zum Mhaharan Shah gesalbt und erwarb sich im Kampf gegen das Moghulat Oron einen Ruf als Heldenkönig. Nach einigen zweifelhaften Entscheidungen und dem Ende Dimionas sinkt sein Stern, und er ist von den eigentlichen Staatsgeschäften zurückgetreten, die er fortan gänzlich seiner Gemahlin überlässt. Stattdessen widmet er sich dem von ihm gestifteten *Orden der Rose* und seinen Leidenschaften als Dichter und Sänger.

Arkos Shah ist ein charmanter, gutaussehender Herrscher, ein Freund weiblicher Schönheit und einnehmender Gesprächspartner, der bisweilen zu unbedachten Taten neigt. Seiner Gemahlin ist er zutiefst ergeben, seine Mutter bewundert und verehrt er, seinem Namensvetter und Vorfahren, dem Heiligen *Arkos I. von Zorgahan*, fühlt er sich in ritterlicher Tradition verpflichtet. Selbst ein kompetenter Kämpfer, trägt er die 'Amethyst-Löwin' *Zhimitarra*, eines der zwölf legendären Löwinnenschwerter des Theaterordens (**Arsenal 110f**). Dem Volk gilt er als Schild und Schwert Araniens und als Verteidiger der Mhaharani. Gelegentlich durchreitet er verkleidet als 'Roter



Ritter vom Leeren Schild' sein Königreich, um inkognito schöne Frauen kennen zu lernen und fahrende Abenteurer zu Heldentum anzu-spornen. Eleonora sieht über die Eskapaden ihres Gemahls großzügig hinweg, weiß sie doch um die Begeisterung, mit der Arkos seine Berufung als *Ritter der Rose* versieht.



**SULTANA SYBIA AL'NABAB
VON ZORGAN**

Im Alter von dreißig Jahren heiratete die Kaufmannstochter Sybia al'Nabab den aranischen Fürsten Muzaraban und gebär ihm die beiden Kinder Arkos und (posthum) Dimiona. Die kleine, energische Frau erwies sich schnell als fähige Herrscherin und geschickte Diplomatin. So stellte sie im Namen ihres Sohnes die Tributzahlungen an Gareth ein und führte Aranien in die Unabhängigkeit. Seit 1022 BF ist sie endgültig als Regentin zurückgetreten und hat Arkos und ihrer Schwiegertochter Eleonora die Regierungshoheit übertragen. Zum Dank wurde sie als Sultana von Zorgan bestätigt.

Nach ihrer Abdankung nahm Sybia die Weihen der Phex-Kirche an und übernahm die Führung des aus der fürstlich-aranischen Handels-Compagnie hervorgegangenen 'Händler-Ordens' *Mada Basari*. Als offen auftretende 'Mondsilbersultana' ist Sybia die höchste öffentliche Phex-Geweihte Araniens und lenkte auch lange Jahre die Geschicke der Mada Basari. Nach dem Fall Orons ist ihre Position innerhalb des Ordens längst nicht mehr unumstritten, so dass Sybia alle Hände voll zu tun hat, die Mada Basari zusammenzuhalten.

Sybia ist eine äußerst kluge und berechnende Frau, die alle Entscheidungen sorgsam durchdenkt, diese dann aber mit letzter Konsequenz verfolgt. Der 'Verrat' ihrer Tochter Dimiona hat sie innerlich zutiefst verletzt; und ihr ganzes Streben galt lange Zeit ausschließlich dem Kampf gegen Oron. In der Politik zog sie oft im Hintergrund die Fäden, doch lässt die Entwicklung ihrer Schwiegertochter dies immer weniger

notwendig erscheinen. Sybias Loyalität gilt in erster Linie Aranien und Phex, erst danach folgen ihr Sohn und dessen Gemahlin. Sybias größte Leidenschaft aber ist der Falknerei, über die sie bereits ein Buch verfasst hat, und es ist allgemein bekannt, dass sie ihre wenige Muße ausschließlich dazu nutzt, mit ihren Vertrauten und ihren Lieblingsvögeln auf die Jagd zu reiten.

Geb.: 962 BF

Größe: 1,70 Schritt

Haarfarbe: silbern

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillante Staatsfrau, meisterliche Falknerin und Phex-Geweihte

Herausragende Eigenschaften: KL 17, CH 16

Herausragende Talente: Staatskunst 18, Überreden (Feilschen) 15, Überzeugen 14, Ablichten (Falkner) 16

Wichtige liturgische Fähigkeiten: alle geschäftsfördernden Phex-Liturgien bis zum III. Grad

Besonderheiten: Sybia ist als Mondsilbersultana das Oberhaupt der Mada Basari, als Sultana von Zorgan Herrin über die Hauptstadt und als Königsmutter die wohl einflussreichste Person am Hof.

Beziehungen: in Aranien immens, sonst sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Sybia zieht die Fäden im Schatten, und so wird sie Auftraggeberin für Questen sein, mit denen das Königspaar selbst nicht an die Helden herantreten kann. Zudem zwingen die Unsicherheiten innerhalb der Mada Basari sie dazu, Helden mit Aufgaben zu betrauen, die früher Sache ihrer regulären Agenten gewesen wären.

LEATMON PHRAISOP DER JÜNGERE, DIENER DES LEBENS

Als die Moghuli Dimiona den Diener des Lebens, *Leatmon Phraisop den Älteren*, und seine Familie ermorden ließ, gelang dem jungen Leatmon (geb. 1015 BF) die Flucht auf einen Apfelbaum, den die Göttin selbst hatte wachsen lassen. Seitdem gilt er als auserwählt. Obschon er gerade erst das Noviziat absolviert, strahlt aus seinen grünen Augen mit den Silbersprenkeln bereits eine ungewöhnliche Reife. Schon jetzt zeichnet sich ab, dass Leatmon dereinst zur Gruppe der Mystiker gehören wird, die im Kreislauf der Jahreszeiten und des Pflanzenwachstums ein Spiegelbild des menschlichen Lebens sehen. In den weltlichen Belangen des Lebens ist er noch sehr unerfahren und wird die Hilfe von Helden benötigen, um seine Visionen umzusetzen.

SHILA AL'AGRAH, HOCHMEISTERIN DES THERBŪNITEN-ORDENS

Die Sultana von Gorien und Hochmeisterin der Therbūniten, deren Amtstitel im Aranischen *Abd'al'Ibis* lautet, residiert im Kloster von Nasir Malkid in Niedergorien. Sie führt auch die Amtsgeschäfte der Peraine-Kirche, solange der

Diener des Lebens noch nicht volljährig ist (was erst 1033 BF der Fall sein wird). Diese Position nutzt Shila, um den Stand der Kirche in Aranien und auch darüber hinaus zu stützen und zu verbessern. Eine solch nüchterne Politikerin und Verwalterin ist sicherlich vorteilhaft für den Status der Peraine-Kirche, und doch gibt es nicht wenige Geweihte, die an ihr die 'Blüten der Göttin' vermissen, den göttlichen Funken, den jedes Kirchenoberhaupt aus dem Hause Phraisop in sich trug.

Shila weiß selbst, dass ihre Zeit an der Spitze des Kultes zu Ende geht, und sie ist auch nicht verbittert darüber. Intrigen gegen den jungen Diener des Lebens sind ihr fremd; sie konsultiert ihn auch oft bei Entscheidungen – aber solange sie treuhänderisch die Kirche führt, nimmt sie sich auch das Recht heraus, Leatmon in einigen Fragen zu überstimmen.

Geb.: 978 BF

Haarfarbe: schwarz mit grauen Strähnen

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: pragmatische Ordensführerin

Herausragende Eigenschaften: KL 16; Gutes Gedächtnis

Herausragende Talente: Überzeugen 16, Pflanzenkunde 15, Staatskunst (Verwaltung) 13, Heilkunde Krankheiten 19

Wichtige liturgische Fähigkeiten: Liturgien der Heilung bis Grad VI

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Die derzeit mächtigste Person der Peraine-Kirche kann in Kontakt zu Helden treten, um sich – und damit die Kirche – im Widerstreit der Potentaten, vor allem zwischen der aranischen Herrscherfamilie und Sultan Hasrabal, zu behaupten.

TAMURA MIRHABOSUPNYA

Wer Tamura aufsucht, tut dies meist auf Empfehlung, denn durch Zufall zu finden ist ihr muffiger Laden im Keller einer verlassenen Häuserzeile Alt-Zorrigans nicht. Die knapp 40-jährige (geb. 991 BF) wuchs nach dem Tod ihrer Mutter, einer aus Fasar geflohenen Waldmenschenklavin, in den Straßen Zorgans auf. Man sagte ihr schon früh das 'Zweite Gesicht' nach. Nach einigen Jahren spurlosen Verschwindens tauchte sie wieder in ihrer Heimat auf, nahm einen neuen Namen an (angeblich wurden ihr 'die Augen geöffnet') und eröffnete ihren Kellerladen, wo sie Kunden die Zukunft vorhersagt und Alchimika herstellt.

Tamura, eine jugendliche, lasziv-morbide Schönheit mit bronzener Haut, umgibt sich mit dem Nimbus des Todes. Sie trägt stets Schwarz, lebt in ihrem Laden auch bei Tage im Kerzenschein und hat ihre Räumlichkeiten mit allerlei Furcht erregenden Trophäen geschmückt. Zwischen Knochen, ausgestopften Tieren, einer Kristallkugel und einem mohischen Schrumpfkopf hüpf krächzend ein Rabe umher. Viele, die zu ihr kommen, wollen Kenntnis über ihren



eigenen Tod, doch die wenigsten berichten, was Tamura ihnen weissagte.

Verwendung im Spiel: Bei Tamura lassen sich einige Heilmittel erwerben, angeblich auch lebensverlängernde Tinkturen. Sie verfügt über einiges Wissen über die Zorganer Gesellschaft, da auch einige hochgestellte Personen zu ihrem Kundenkreis gehören. Ihre Vorhersagen sind stets düster und unheilsschwanger. Dass Tamura eine Hexe der *Seherinnen von Heute und Morgen* ist, verwundert nicht. Gleichzeitig gehört sie der Qabalya der *Erben der Gräber* an (siehe Seite 179). Bisweilen benötigt sie die Hilfe von Helden, um im nahen Ulahshan Nasuleen zu untersuchen oder nach verlorenen Reliquien zu forschen. Andererseits können Helden ihre nekromantischen Forschungen zu verhindern suchen.



METHELESSA YA COMARI, SPEKTABILITÄT ZU ZORGAN

Die größte Illusionistin unserer Zeit ist eine lebende Legende. Methellessa ya Comari aus einem liebevollen Patriziergeschlecht war so talentiert, dass man ihr an der *Akademie der Erscheinungen* zu Grangor bereits mit 15 Jahren nichts mehr beibringen konnte und sie mit Empfehlungsschreiben nach Zorgan sandte, wo sie die nächsten 20 Jahre studierte und lehrte. In dieser Zeit entwickelte sie so viele neue Formeln wie kein anderer lebender Zauberkundiger. Sie kreierte die AURIS-NASUS-Variationen AU-REOLUS, FAVILLUDO und MENETEKEL und rekonstruierte die Sprüche REFLECTI-MAGO und VOCOLIMBO. Viele Gildenmagier sind der Meinung, dass Methellessa die Illusion erst zur Wissenschaft gemacht hat. Nach dem Erfolg ihres 1002 BF veröffentlichten *Liber Methellessae*, das heute schon als Standardwerk der Trugbilderei gilt, stand der Magierin die Welt offen. Sie genoss ihren Ruhm in vollen Zügen und wechselte ihren Wohnort, wann immer ein besser bezahltes und galant vorgetragenes Angebot eintraf. So unterrichtete

sie als Magistra in Punin, Grangor, Methumis und Al'Anfa sowie als teuerste aller privaten Lehrmeister, bevor sie (man munkelt, gegen einen veritablen Drachenhort an Gold und Geschmeide) an die *Schule des Seienden Scheins* in Zorgan zurückkehrte. Nach dem Rückzug der Prinzessin Khorena saba Merisa von Elburum ins Privatleben übernahm Methellessa 1028 BF die Leitung der Akademie. Bei 'Unpässlichkeiten' oder 'Verstimmungen' sowie zu Forschungszwecken zieht sie sich gerne in ihre prachtvolle Villa außerhalb der Stadt zurück.

Geb.: 966 BF

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: grau (meist magisch gefärbt)

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: vollendete Illusionistin

Herausragende Eigenschaften: KL 18, CH 15; Eitelkeit 12, Goldgier 7, Begabung für Illusionszauber

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 15, Menschenkenntnis 14, Lehren 17, Magiekunde (Zauberwerkstatt) 18

Wichtige Zauberkünste und Rituale: Auris Nasus 23, Pectetondo 16, alle von ihr entwickelten Formeln brillant, viele weitere Illusionen und ergänzende Zauber aus den Bereichen Hellsicht, Form und Einfluss meisterlich; SF Simultanzubern, Meisterliche Zauberkontrolle, Matrixkontrolle, verschiedenste Spezialisierungen einzelner Zauber

Besonderheiten: Ein wohl gehütetes Geheimnis ist, dass sie 1018 BF, als sie gerade für ein Jahr an der Universalschule zu Al'Anfa dozierte, den SINESIGIL für die Akademie entwickelte und dafür fürstlich mit Artefakten und Dublonen entlohnt wurde.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Die weltgewandte und weitgereiste Lehrmeisterin wünscht wie eine Prinzessin hofiert zu werden und erwartet mehr als angemessene Gegenleistung. Versuche, ihre Geheimnisse oder Schätze zu stehlen, können die Helden als Wächter oder Wiederbeschaffer ins Spiel bringen. Darüber hinaus kann Magistra *Perishan Yezeminsunyara al'Jhalafai*, die königliche Hofzauberin (geb. 978 BF), Methellessa nicht vergeben, dass sie bei der Nachfolge Spektabilität Khorenas bevorzugt wurde. Perishan intrigiert mit allen Mitteln gegen Methellessa. Der Zwist der beiden Diven mag komische, aber auch gefährliche Züge annehmen.

SULTANA IPHEMIA VON ELBURUM

Iphemia wurde als Tochter unbedeutender Edler geboren und erlebte als Gespielin Dimionas einen rasanten Aufstieg. Auch nach der Verbannung der Prinzessin nach Perricum hielt sie insgeheim treu zu ihrer Geliebten, und nach der Machtübernahme auf der Elburischen Halbinsel beließ ihr Dimiona das Beliyet Narhuabad (Sybia hatte sie dort bereits 1017 BF als Sendgräfin im Range einer Baronin eingesetzt),



wo sie als Wächterin über die westliche Grenze eine Schlüsselposition einnahm. Dennoch tat Iphemia nie den letzten Schritt und behielt sich eine grundsätzliche Skepsis gegenüber den Verlockungen Belkelels vor, so dass sie den Kuss der Shaz-Man-Yat ausschlug.

Nachdem sich die Niederlage im Krieg gegen Aranen 1028 BF abzeichnete und Haffax' Söldner marodierend durch die Elburische Halbinsel zogen, wechselte sie die Seiten und setzte sich an die Spitze der oronischen Adligen, um die verbliebenen Dämonenbuhlen zu vertreiben. Die Unterstützung wurde ihr mit der Verleihung des Sultanats von Elburum gedankt, wo sie mit Charme und harter Hand die Stadt im Sinne der Mhaharani neu aufbaute.

Iphemia ist verspielt, ehrgeizig und klug genug, ihren Vorteil zu finden, wenn es Not tut. Sie zeigt sich loyal an der Seite des Königspaares und des zwölfgöttlichen Araniens und scheint den Zenit der Macht erklimmen zu haben. Rückhalt geben ihr die elburischen Adligen und Bauern, die fest hinter 'ihrer' Sultana und Heldin des Befreiungskrieges stehen. Wenn sie nicht mit Regierungsgeschäften belastet ist, vergnügt sich die Schönheit mit dem Körper einer Tänzerin und dem Gesicht einer Märchenprinzessin bei ausgelassenen Orgien und Festen im Pfauenpalast, zu denen sie auch Fremde einlädt, die ihre Neugierde erweckt haben.

Geb.: 13. Phex 992 BF

Größe: 1,68 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin und Verführerin, kompetente Herrscherin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 17; Herausragendes Aussehen

Herausragende Talente: Ringen 15, Tanzen 13, Betören 16, Etikette 17, Überreden (Lügen) 15, Staatskunst 14; Eiserner Wille II

Beziehungen: groß

Finanzkraft: groß



Verwendung im Spiel: Sultana Iphemia ist die reumütige Überläuferin, die wie keine andere das neue, weiße Araniens und den Sieg der Zwölfe über die Dämonenbuhlen verkörpert. Sie kann den Helden bei Abenteuern in Elburum oder auf der Elburischen Halbinsel begegnen, wo sie ausgedehnte Jagdausflüge macht und die Abenteurer zu einem Besuch auf einem ihrer Feste einlädt – und diese eventuell für die Behebung eines Problems anheuert.

DALILAH AL MHAHACHI SABA EMISSA

Die alternde Beyrouni von Yaisirabad gilt nach Sultana Iphemia als mächtigste Potentatin der Elburischen Halbinsel. Unter oronischer Herrschaft beugte sie sich dem Willen der Machthaber – und profitierte nicht schlecht vom Ausbau ihrer Stadt zu einem blühenden Handelshafen. Im Befreiungskrieg schloss sie sich Iphemia an und vertrieb die Levthansjünger und Paktierer aus ihrem Beyrounat, beließ aber viele berüchtigte Alt-Oronis auf ihren Landgütern und in der Verwaltung des Hafens.

Dalilah ist eine strenge Herrin, deren hartes Durchgreifen bei den Untertanen – Bauern wie Handwerkern – gefürchtet ist. Missgünstigen Gerüchten zufolge ist sie immer noch eine leidenschaftliche Anhängerin der Bel'Khelel. Ihre Liebe gilt jedoch der einzigen Tochter Jashild saba Dalilah, einer jungen, aufbrausenden Frau, die unter Dimiona als Offizierin diente.

Verwendung im Spiel: Beyrouni Dalilah ist die undurchsichtige Alt-Oroni, in ihrer Stadt die uneingeschränkte Herrscherin und gnadenlose Richter, mit der sich die Helden bei Abenteuern in Yaisirabad und Umgebung persönlich auseinandersetzen können.

AGHAHI CHORABA SABA YAPIITH

Die Wesirinnen kommen und gehen, doch die *Aghahi* (Hauptfrau) bleibt in Llanka die Verkörperung des verzweifelten Versuchs, Ruhe und Ordnung in die Stadt einkehren zu lassen. Die ernste Frau, die ihre Aufgabe mit zynischen Bemerkungen kommentiert, will den Kampf um die verlorene Stadt nicht aufgeben und erhofft sich mit jeder ankommenden Wesirin die lang ersehnte Wende. Sie weiß, dass sie sich weder auf ihre (bestochenen) Gardisten, noch auf die vollmundigen Versprechungen der Wesirinnen verlassen kann. Dennoch steht sie loyal zu ihrer Herrin, die sie wie eine Löwin gegen die Untergrundgrößen Llankas und gegen Vorhaltungen aus Zorgan verteidigt. Choraba ist eine entfernte Verwandte der abtrünnigen Satrapa Merissa von Elburum und sieht es daher als ihre persönliche Queste an, für die Untaten ihrer gefallenen Großtante Sühne zu tun.

Geb.: 989 BF

Haarfarbe: schwarz, kurz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: kompetente Offizierin, treue Dienerin Araniens

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 15; Prinzipientreue

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Säbel 15, Raufen (Mercenario) 14, Kriegskunst 13, Rechtskunde 10; einige Kampf-SF

Besonderheiten: Choraba unterstehen (nominal) alle Truppen der Stadt Llanka.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Die Offizierin kann Helden bei Abenteuern in Llanka als Retterin in der Not, als Auftraggeberin oder als Hilfesuchende gegen marodierende Straßenbanden begegnen. Bei einer Llanka-Kampagne ist sie die wichtigste und treueste Verbündete.

HETMANN STIRBJÖRN

'DER SCHWARZE' LEIFSON

Als bei der Eroberung Llankas durch oronische Truppen auch die dort lebenden Thorwaler-Sippen ermordet oder versklavt wurden, konnte Stirbjörn Leifson (geb. 991 BF) mit zwei Ottas, die zu diesem Zeitpunkt auf See waren, entkommen und schwor blutige Rache. Lange Jahre sammelten die Söldner, die sich selbst 'Rache für Llanka' nennen, in Zorgan Mitstreiter um sich, bis mit dem Fall Orons die Zeit für eine Rückkehr gekommen war. Stirbjörn beherrscht heute mehrere Straßenzüge in Llanka und ist unter seinen Leuten, unter denen kaum mehr die Hälfte Thorwaler sind, der uneingeschränkte Anführer. Sein Ziel ist die Ausrottung des 'Hranngar-Gezüchts', der Hummerier und Krakonier, und letztendlich die Vertreibung des Malmers. Trotz dieses hehren Ziels ist er bei der Wahl seiner Methoden keineswegs zimperlich. Um an Waffen und Geld zu kommen und seine Leute versorgen zu können, beteiligt er sich rege an Erpressungen, Raubüberfällen und Plünderungen und ist einer der gefährlichsten Widersacher der Stadtwache und der Wesirin von Llanka. Überdies ist er nicht bereit, sich dem Befehl einer Herrin zu unterstellen, deren Vorgängerin "schon einmal bewiesen hat, dass sie dem Gezücht nichts entgegen zu setzen hat". Auch wollen die Gerüchte nicht verstummen, wonach der Hetmann und seine Leute längst Blakharaz oder anderen Rachedämonen verfallen sind.

Verwendung im Spiel: Der Hetmann ist eine graue Figur, die ebenso auf der Seite der Helden stehen kann wie auch auf der Gegenseite und nicht bereit ist, von seinen Standpunkten abzuweichen. In Llanka können die Helden mit ihm zusammenstoßen, wenn sie seinen Opfern beistehen oder um gemeinsam gegen die Hummerier zu kämpfen, bis die Streitigkeiten über Recht und Unrecht erneut aufbrechen.

SALAMON IBN DAFAR

Salamon (geb. 984 BF), Sohn eines armen Zorganer Gemüschhändlers, gelang es, mit Ehrgeiz und berechnender Klugheit sich der Weihen des Phex würdig zu erweisen. Als erfolgreicher Händler in Zorgan und später für die *Mada Basari* in Barbrück machte er sich einen Namen, bevor er nach der Befreiung Elburums in die 'Weiße Stadt' beordert wurde, um dort die Geschicke des Ordens zu leiten.

Sein brennender Ehrgeiz hat in ihm den Wunsch geweckt, sich selbst an die Spitze der Mada Basari zu bringen und Mondsilbersultana Sybia al'Nabab von Zorgan zu stürzen. Zu diesem Zweck hat er einen eigenen Ring von Spitzeln aufgebaut, die ausschließlich ihm verpflichtet sind. Der aalglatte, freundliche Mann mit dem undurchschaubaren Mienenspiel liebt es, seinem Gegenüber mit geschickten Fragen und Antworten das Gefühl zu geben, ihm bereitwillig helfen zu wollen – und doch keinen Skrupel preiszugeben.

Verwendung im Spiel: Salamon ibn Dafar ist der Gegenspieler Sybias, der den Helden als Gegner oder Auftraggeber begegnen kann, letzteres stets mit doppeltem Boden und heimlicher Rückversicherung. Sein Einfluss erstreckt sich über die gesamte Elburische Halbinsel.

DER ROTE MARAN

Der Exil-Maraskaner, der sich hinter dem Namen 'Der Rote Maran' verbirgt, zählt zu den mächtigsten Untergrundgrößen Elburums. Auch nach dem Exodus der maraskanischen Sippen aus Elburial blieb der ungekrönte König des Hafenviertels in der Stadt, verbarg sich aber vor den misstrauischen Augen der oronischen Machthaber. Mit der Befreiung Elburums und dem Wiedererstarken des Handels hat sich auch der Maran aus seinem Versteck hervorgetraut und führt mit Hilfe seiner drei Dutzend Anhänger, die ihm ergeben folgen, ein strenges Regime über 'sein' Viertel.

Niemand kennt die wahre Identität des Gaunerführers; doch es kursieren Gerüchte, dass es sich um einen Angehörigen des maraskanischen Königshauses, um einem hochrangigen Rur- und Gror-Geweihten oder um einen abtrünnigen Garethija handele, der aus Liebe zu einer maraskanischen Prinzessin seinem Reich und Kaiser den Rücken gekehrt habe und fortan das Leben eines Geächteten führe. Seinen Handlangern begegnet er nur verborgen hinter einer hölzernen Maske, die dem Kopf eines Marans nachempfunden ist.

Verwendung im Spiel: Der 'Rote Maran' ist der heimliche Herr von Elburial. Helden, die sich im Umfeld des Hafenviertels herumtreiben, werden früher oder später mit ihm zu tun haben. Der Maraskaner kann ebenso freundlich wie grausam sein. Es liegt nicht zuletzt am Verhalten der Helden, ob sie in ihm einen Gegner oder Verbündeten gewinnen.



YANA AL'ACHMEDI

Als Tochter freier Bauern 1003 BF geboren, geriet die stämmige junge Frau mit den dunkelroten Haaren in oronische Sklaverei, aus der sie mit mehr Glück als Verstand fliehen konnte und sich in das Oronische Hochland zurückzog. Hier scharte sie im verzweiferten Kampf ums Überleben Leidensgenossen um sich. Misstrauisch und nicht bereit, das kärgliche, aber freie Leben gegen den Dienst auf der Scholle einzutauschen, blieb sie auch nach der Befreiung der Elburischen Halbinsel als Räuberin in den Bergen, von wo aus sie mit ihren knapp fünfzig Mitstreitern regelmäßig Überfälle auf Straßen und Reisende unternimmt. Bauernhöfe haben von ihr nichts zu befürchten und handeln zum Teil sogar mit den Räubern. Yana hat sich mit ihrer Gerissenheit und ihrer ruhigen und gleichzeitig leidenschaftlichen Art den Respekt der anderen Räuber erkämpft und gilt als unangefochtene Anführerin ihrer Bande und meistgesuchte Wegelagerin der Elburischen Halbinsel.

Verwendung im Spiel: Yana ist die typische elburische Bergräuberin, die den Helden ebenso als Gegnerin begegnen kann, wenn es darum geht, Handelszüge vor ihrem Zugriff zu schützen, wie auch als Verbündete gegen die Levthansjünger oder despotische Adlige, die Angehörige der Räuber drangsalierten.

ASSABAN VON ZORGAN

Der gutaussehende Rahja-Geweihte (geb. 993 BF) mit dem dichten, braunen Haar und den melancholischen Augen konnte bei der Einnahme Lankas 1022 BF den Häschern der Moghuli Dimiona entkommen. Doch er musste vom Bord des fliehenden Schiffes aus mit ansehen, wie seine Glaubensschwester und Geliebte grausam hingerichtet wurde. Assaban suchte in den folgenden Jahren als stiller, in sich gekehrter Mystiker in Zorgan die Zwiesprache mit der Göttin. Nach dem Fall Orons schloss

er sich den Hesinde-Geweihten an, die in der Nähe des Unheiligtums Keshal Taref das Kloster Nassori errichteten, um den Geheimnissen des wundermächtigen Ortes auf die Spur zu kommen. Der 'Traurige Geweihte' scheint hier als Gelehrter endlich seine Berufung gefunden zu haben. Er kann Abende damit verbringen, über das Wesen der Rahja und das Leid der Liebe zu philosophieren und gilt in Aranien als einer der wichtigsten Denker der Rahja-Kirche.

Verwendung im Spiel: Assaban von Zorgan ist ein fundierter Kenner der oronischen Belkelel-Verehrung. Er kann den Helden beratend zur Seite stehen, ihnen wertvolle Informationen liefern oder als Auftraggeber in Erscheinung treten, wenn es darum geht, Licht auf längst vergessene Kultpraktiken zu werfen und den Ursprüngen der aranischen Rahja-Verehrung nachzujagen.

SULTANA RASHPATANA AL'KIRA

Die Sultana (geb. 979 BF) verkörpert das Schönheitsideal des östlichen Palmyramis. Mit ihrer alabasterweißen Haut, hüftlangen, ebenholzschwarzen Haar und den imposanten Rundungen entspricht sie dem Bildnis der von körperlicher Arbeit befreiten Frau. Dass die kaum acht Spann kleine und über hundert Stein schwere Herrscherin einst als begnadete Reiterin galt, ist kaum noch zu erahnen.

Die Gedanken der Sultana kreisen allein um den Erhalt ihrer 'Schönheit' und Jugend. Den Ereignissen außerhalb der Palastmauern schenkt sie nur wenig Aufmerksamkeit und legt die Regierung in die Hände ihrer skrupellosen Erbin *Rashpatane* und ihrer umtriebigen Palast-Wesira *Shubinai*, die sich spinnefeind sind. Solange die Schatullen gefüllt sind und die zahlreichen, buckelnden Höflinge ihre Anmut preisen, ist es ihr gleich, dass ihr Wort bereits in Djeristan kein Gewicht mehr besitzt und die dortigen Potentanten eher mit Fasarer Erhabenen, baburischen Beyrounen und sogar Hasrabal ben Yakuban liebäugeln.

Kurzcharakteristik: vollendete Genießerin und launische Gönnerin, unerfahrene Herrscherin

Verwendung im Spiel: Rashpatana pflegt erlesene Prunksucht und Dekadenz, wobei sie ihre Vorlieben und Begierden wie ein kleines Kind sprunghaft wechselt und sich schnell zu langweilen beginnt. Den Verlockungen von exotischen Kunstgegenständen, von Legenden umwobenen Relikten und fremdländischen Künstlern und Gelehrten erliegt sie regelmäßig. Sie ist freigiebig bereit, diese an ihren Hof zu binden – zumindest für eine Weile.

EMIR SHARKHAN SHÂRİM-SHÂR İBAN RACHWAQ

Der einflussreichste und skrupelloseste unter den Kriegerfürsten trägt die Würde des Emirs von Djeristan. Jedoch ist in den unzugänglichen Vorgebirgen und Hügelländern kaum ein Konkurrent gewillt, diesem Titel Beachtung zu zollen. Sharkhan (geb. 974 BF), der nur ein ein-

faches Tulamidya und gar kein Garethi spricht, ist das Sippenoberhaupt der *Bân Karshym*, die je nach Betrachter im höchsten Maße verweichlichte Ferkinas oder ein gefährlicher barbarischer Haufen sind. Die sesshaften Bergbauern und Viehzüchter erkennen nur widerwillig die aranische Oberhoheit an und wissen nur wenig vom Zwölfgötterglauben, obwohl sie bereits viele blutige Bräuche ihrer Vorfäter abgelegt haben. Sharkhan sichert seine Macht mit Härte und Gewalt und schreckt nicht vor Überfällen auf Nachbarsippen zurück. Den Tribut enthält er der Sultana von Palmyramis vor und droht unverhohlen, sich mit Fasar zu verbünden oder die Marmorbrüche und Edelsteinminen in seine Gewalt zu bringen, wenn seine Rechte beschnitten werden.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gewaltherrscher, kompetenter Krieger

Verwendung im Spiel: Der Emir ist ein wilder Kriegsfürst, der trotz seines Hungers nach Macht und Reichtum viel vom Ehrenwort eines Kriegers und nichts vom Hofzeremoniell hält. Im Ringen mit den vordringenden Ferkinas und den ungläubigen Novadis Mhanadistans ist er ein unsicherer, aber wichtiger Verbündeter.

ESCALIO VON MARLESCONYA,

HALBELFISCHER ÜBERLEBENSKÜNSTLER

Den Bastardsohn eines Perricum Landjüngers und einer Auelfe aus dem Yaquirtal zog es einst als Steinmetz an den Hof der Sultana, die seiner schnell überdrüssig wurde und sich auch an seinen dargebotenen Liebesdiensten nicht recht erfreuen mochte. Der gewitzte und leichtlebige Escalio (geb. 984 BF) bestreitet heute mit wechselnden Identitäten seinen Lebensunterhalt zwischen Barun-Ulah und Gandang. Von abergläubischen Bergbauern lässt er sich als machtvoller *Dschinnenkönig* aushalten, zieht aus um als *Wüstenelf der tiefen Khôm* die Sprösslinge wohlhabender Familien in Schwertkampf sowie Philosophie zu unterrichten und kehrt bei liebeshungrigen Baroninnen ein, um als mystischer *Hochelf* ihre Lebensspanne in stürmischen Liebesnächten zu verlängern.

Verwendung im Spiel: Dem schalkhaften Verwandlungskünstler kann man unter den skurrilsten Umständen praktisch überall im Palmyramis und den angrenzenden Regionen begegnen. Mehr als einmal musste die überstürzte Flucht sein Leben retten. Es ist anzunehmen, dass er oft auf die Hilfe Reisender angewiesen ist.

MERKAN VON REVENNIS,

SULTAN VON BABURİN

Der dienstälteste Vasall (geb. 964 BF) der aranischen Krone ist bereits seit mehr als vierzig Götterläufen im Amt und hat durch alle Wirren hindurch treu und offen zum einstigen Fürstentum und heutigen Königreich gestanden. Die Vermählung seiner Tochter mit König Arkos unterstrich dies zusätzlich. Dennoch hält der Nachfahre Weidener Ritter wenig von einer vollständigen Hinwendung zu tulamidischen



Sitten. Er lässt sich nur als Fürst titulieren, bezeichnet seine Wesire als Vögte oder Kanzler und spricht bevorzugt Garethi.

Mittlerweile entgleitet dem gerechten Sultan die Herrschaft über Baburin. Längst trägt er einen verzweiferten Machtkampf aus gegen Höflinge, einflussreiche Familien und auf Selbständigkeit pochende Adlige der Region. So mehren sich die Stimmen, die sein Abtreten zugunsten seines ältesten Sohnes *Erngrim* befürworten, während im Rücken des Sultans eine starke Opposition um die Burgvögtin (Palast-Wesirin) *Byalabeth saba Turmai* ihre Ränke spinnt.

Auch wenn Merkan in der tulamidischen Kultur nie wirklich heimisch wurde, liegt ihm doch viel an der Völkerverständigung und der Aussöhnung der verschiedenen Stämme seines Landes. Er hat es jedoch versäumt, sich unter den Nebachoten und Baburen geeignete Verbündete zu suchen, wodurch er nun kaum mehr Freund von Feind unterscheiden kann.

Kurzcharakteristik: kompetenter Herrscher und Ritter, unerfahrener Intrigant

Verwendung im Spiel: Den Sultanshof von Baburin mit seinen ständig zahlreicher werden den Günstlingen und Hofschranzen begreift Merkan mehr und mehr als eine Natterngrube. Selbst ein so bodenständiger Herrscher wie Merkan von Revennis sucht deshalb vermehrt nach Möglichkeiten, seine Vorstellungen direkt und unkompliziert umzusetzen. Da sein Misstrauen gegenüber seinen Adligen wächst und sich nur noch wenige Weggefährten 'vom alten Schlage' am Hofe befinden, ist er gezwungen, Auswärtige mit Inspektions- oder Botenmissionen zu beauftragen.

BIBERNELL VON HENGISFORD, MEISTERIN DES DOPPELSTURM-BUNDES

Die Geweihte (geb. 969 BF) mit der ungewöhnlich sanften Stimme dient seit vielen Jahren der Rondra-Kirche als Meisterin des Bundes der Senne Süden. Mittlerweile ist sie fast so bekannt wie ihr Oheim *Viburn von Hengisford*, der bis 1014 BF das Schwert der Schwerter war. Bibernell, die mit *Rishal* die alte Klinge der Hochgeweihten von Nebachot führt (*Arsenal 111f*), ist eine Frau von außergewöhnlich mystischer Ausstrahlung. Ihr stilles, selbstbewusstes Wesen gibt ihr den Anschein von erleuchteter Entrücktheit. Da dies der Vorstellung der Einheimischen von einer hohen Götterdienerin entgegenkommt, hat sie sich im schwierigen Umfeld Baburins behauptet und genießt dort große Verehrung. Bibernell trägt ausreichend Weisheit und Ruhe in sich, um viele Wege anzuerkennen, wie sich ein Einzelnier auf dem Feld der Ehre behaupten kann, gleich welchen Geschlechtes oder welcher Profession.

BANAZIR SABA THYRIA, EMIRA VON ULAHSHAN

Hinter dieser Fassade der zuvorkommenden Gastgeberin verbirgt sich eine Herrscherin, die seit Kindheitstagen regelmäßig von einem maßlosen Jähzorn heimgesucht wird. Während sich die Schäden im Palast dabei noch kaschieren lassen, fällt dem Volk die Last zu, die mitunter hart ausfallenden Gerichtsurteile zu ertragen. Die Leibärzte haben der glutäugigen Schönheit (geb. 987 BF) einen beruhigenden Lotosextrakt empfohlen, der sie aber in die Sucht trieb. Mittlerweile ist Banazir unberechenbar geworden: Über Nacht wird sie zur Tyrannin; die meisten Untertanen gehen ihr aus dem Weg.

Verwendung im Spiel: Banazir ist ehrlich entsetzt darüber, was sie im Zorn anzurichten imstande ist und bereut ihr Tun. Helden können ihr dabei helfen, nach Wegen zu suchen, die Scherben heimlich aufzukehren und ihr Gesicht zu wahren.

LESSALINA 'MIT DEN



UNSICHTBAREN HÄNDEN'

Auf den belebten Straßen Baburins ist die Gauklerin Lessalina die Attraktion für Reisende. Oft tritt sie im Basarviertel auf, jongliert oder vollführt Kartenspielertricks. Dabei zeigt die in Würde gealterte Gauklerin (geb. 981 BF), die im Alter noch nichts von ihrer Attraktivität eingebüßt hat, ein so behändes Fingerspiel, das man ihr den Beinamen 'mit den unsichtbaren Händen' verlieh. Begleitet wird sie von einem kräftigen glatzköpfigen, aber wortkargen Tulamiden namens *Haqil*, der sich abends als Feuerpucker hervortut, und von dem man munkelt, er sei mehr als nur ihr Begleiter. Gleichfalls an ihrer Seite ist das Moosäffchen *Laskes*, das darauf dressiert wurde, mit einem Hut die Kupferstücke der staunenden Zuschauer einzusammeln.

Zweimal im Jahr zieht Lessalina mit ihrer Gauklersippe nach Palmyrabad, um dort für

einige Wochen ihre Darbietungen zu präsentieren.

Verwendung im Spiel: Lessalina ist eine Hexe der *Fahrenden Gemeinschaft* und Zirkelvorsteherin im nordwestlichen Teil Araniens. Die Reise nach Palmyrabad dient der Vorbereitung für die Hexenfeste, zu denen eine stattliche Anzahl von Töchtern und Söhnen Saturias kommen. Die Schnelligkeit von Lessalinas Fingern gründet sich auf der Formel des *AXXELERATUS*. Und Laskes, ihr Vertrautentier, vermag noch 'possierlichere' Sachen zu tun, als Spenden einzusammeln: Wer kein Kupfer geben will, wird in einem unbeobachteten Moment seines Goldes und Silbers beraubt.

WEITERE PERSÖNLICHKEITEN (NORD-)ARANIENS

Hamar Cherk'avar wird in Perricum als Aufwinder gesucht. Gemeinsam mit seinem Vater *Aslam*, einem Stammesfürsten der Nebachoten, rief er 1026 BF in der mittelreichischen Grenzgrafschaft zum Abfall vom Kaiserreich auf. Als sein Vater den Tod fand, floh Hamar nach Aranien, um sich der Strafe zu entziehen. In Nord-Aranien nutzt er nun seinen Einfluss, um nach Perricum zurück zu kehren. Dass er dabei keine diplomatischen Mittel im Sinn hat, macht ihn zu einem gefährlichen Gast.

Der **Aranische Fuchs**, wie man *Tiros Artag* nennt, ist der berüchtigtste Räuberhauptmann zwischen Raschtulswall und Trollzacken. Seine Bande zählt gewiss fünfzig Köpfe, mehr noch, wenn man Angehörige, Alte und Kinder hinzuzählt. Seine Raubzüge erstrecken sich dabei hauptsächlich auf mittelreichisches Gebiet, während im Aranischen seine bevorzugten Verstecke liegen. Viele Adlige, Händler und Bauern in Nord-Aranien verdienen gut an den Geschäften des *Fuchses* und stehen Abenteurern, die das Kopfgeld des Kaisers einstreichen wollen, misstrauisch bis feindselig gegenüber. Da sich die Schurkenstücke mittlerweile über einen Zeitraum von über vier Jahrzehnten erstrecken, wird gemunkelt, hinter dem legendären Spitznamen verberge sich längst ein anderer als der alte *Tiros Artag*. Bestätigung konnte dies aber noch niemand (siehe auch *Land der Stolzen Schlösser* Seite 70).

Ariana von Pfiffenstock-Ruchin ist nicht nur die oberste Landrichterin Perricums sondern auch die Kadi der Nebachoten. Sie ist damit die einzige Amtsperson mit Kompetenzen beiderseits der Grenze zwischen Mittelreich und Aranien. Das schwierige aber einflussreiche Amt der Kadi bringt ihr den Neid vieler aranischer Potentaten ein, die nach Möglichkeiten suchen, Druck auf sie auszuüben. Das Schlafzimmer der wohlgeratenen Richterin bietet einen vielversprechenden Ansatzpunkt, allerdings bislang ohne Erfolg. Ariana verfügt nämlich über eine spärliche magische Begabung, die ihr sehr dienlich ist, und die sie wohl zu verheimlichen weiß.



PERSÖNLICHKEITEN THALUSAS

DOLGURUK, SULTAN VON THALUSA

Von seiner Sippe ausgestoßen, weil er sich zu sehr für die Magie der Menschen interessierte, ließ der Auelf sich zum Kult des Herrn der Rache verführen, um mehr Macht zu gewinnen. Nach einem misslungenen Ritual, bei dem sein druidischer Lehrer und ein als Blutopfer vorgesehener Magier ums Leben kamen, musste er seinerseits vor der Rache der Magiergilden fliehen. Im fernen Thalusa übernahm er das willkommene Scharfrichteramt und gab sich einen einheimischen Namen: Dolguruk. Sein Dämonenmal, die völlige Nachtschwärze seines Leibes (inklusive Zähne und Augäpfel), half ihm, sich mit einer Aura des Schreckens zu umgeben – auch als er den paranoiden Fürsten Ras Kasan stürzte und selbst die Macht ergriff. Er ist ein Despot, der Folterwerkzeuge sammelt und die Angst der Menschen liebt. Dennoch tötet und quält er keineswegs willkürlich. Dolguruk sieht sich selbst vor allem als Henker, der den Schuldigen ihre gerechte Strafe erteilt. Die Urteile lässt er andere fällen. An politischen Bündnissen hat er sich bisher nicht interessiert gezeigt, sondern stets die Unabhängigkeit seines Stadtstaats betont.



Geb.: 973 BF

Haarfarbe: kahlköpfig

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: ein meisterlicher Zauberer und kompetenter Tyrann

Herausragende Eigenschaften: GE 17, KK 16; Aberglaube 7, Gerechtigkeitswahn 10

Herausragende Talente: Überreden (Einschüchtern) 16, Magiekunde 14, Anatomie 12, Zweihandschwerter 17

Besonderheiten: Der Tyrann von Thalusa führt den *Tausendjährigen Zweihänder*, das traditionelle Richtschwert der Stadt; Dolguruk wendet seine Magie (vor allem Einfluss und Herrschaft, viele unter Elfen und Magiern gängige Sprüche) nur ungern an, da er fürchtet, damit Blakharaz' Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Dolguruk ist ein brutaler Tyrann, der Thalusa zu einer Stadt der Angst gemacht hat. Helden können dort im Verborgenen gegen ihn arbeiten. In die große Politik würde er sich kaum aus Machtstreben mischen, sondern eher wegen seiner speziellen Form von Gerechtigkeitsinn. Beispielsweise trägt er Selo von Khunchom immer noch nach, dass dieser einstmals seinem Richtschwert entging (siehe Seite 137, Geschichte Thalusiens).

HASCHNABAH IBN DJINNI

Haschnabah ibn Djinni ('Dschinnensohn'), 966 BF in Thalusa als Bäckerssohn Haschnabah ibn Waddif geboren, ist einer der berühmtesten lebenden Illusionisten. Manche nennen ihn den Erfinder des VOGELZWITSCHERN; jedenfalls hat er diesen Zauber bekannt gemacht. Gemeinsam mit der zwanzig Jahre jüngeren Sharisad Ayrina saba Tharisha ('Tochter des Bergwinds') trat er über Jahre hinweg an allen Herrscherhöfen des Tulamidenlands auf. Reich und berühmt kehrte er 1020 nach Thalusa in sein Elternhaus zurück, das fast zwanzig Jahre lang leer gestanden hatte, um sich zur Ruhe zu setzen. Obwohl Dolguruks Herrschaft ihm nicht gefällt, harrt er aus (zusammen mit seiner nunmehrigen Ehefrau Ayrina, zwei Nebenfrauen und den Kindern) und lebt nicht einmal schlecht. Er verkauft Schminke, Haarfärbemittel und Tinkturen aus dem maraskanischen Tarnblatt zum Färben der Augen an die Reichen und tritt hin und wieder auch auf deren Festen auf. **Verwendung im Spiel:** Haschnabah kann Helden mit Rat und Tat beistehen, wenn sie in Thalusa allein nicht zurecht kommen. Seine Schminke, Tinkturen und die umfangreiche Sammlung an Kostümen und Requisiten sind praktisch, wenn die Helden gesucht werden oder getarnt spionieren wollen. Für Helden, die im Auftrag von

Freunden, Geschäftspartnern oder ehemaligen Gönnern des Scharlatans aus Zorgan, Sinoda oder Khunchom anreisen, kann sein Haus der erste Anlaufpunkt sein. Vom Haus des Scharlatans führt ein vor langer Zeit von Einbrechern gegrabener Geheimgang in die Vorratskammer des Sultanspalastes, um den heute außer Haschnabah und Großfürst Selo von Khunchom nur noch wenige Menschen wissen.

HOLZBEIN-AHMED

Im Hafen von Thalusa liegt die augenscheinlich abgewrackte Zedrakke *Sharm en'Nupharim* und dient zwielichtigen Gestalten als Gaststätte: schmutzig, schäbig, und es gibt nicht einmal Fisch zu essen. Die Bedienung ist wortkarg und abweisend – es sei denn, man ist rastullahgläubig.

Der Wirt Ahmed ben Jahlif (geb. 971) war lange Zeit Pirat in El Harkirs Flotte. Der Verlust des rechten Fußes zwang ihn an Land, wo er im Widerstand der Rastullah-Gläubigen gegen Sultan Dolguruk eine neue Aufgabe fand. Zutiefst gläubig, aber auch pragmatischer Organisator, schleust er Waffen, Nahrungsmittel und Spione in die Stadt und Flüchtlinge heraus. Ihm zur Seite stehen der einäugige Koch *Lucan Jamil ay Sylla*, der seine Hakenhand nach Bedarf gegen Fleischerbeil, Gurkenhobel oder Entermesser austauschen kann, der Rausschmeißer *Babur* (ein bekehrter Utulu) und *Erkaban ben El Harkir*, ein Sohn des berühmten Kapitäns (für diesen siehe **Raschtul 151f**). Für einen Piraten ist Ahmed gebildet; gern zitiert er novadische Dichter oder die Klassiker der tulamidischen Literatur ("Der Teppich ist ausgerollt, die Spielsteine sind gesetzt." "Von den Wellen geschüttelt, werden wir doch nicht untergehen.").

Verwendung im Spiel: Die Zedrakke kann Zuflucht und Anlaufpunkt für Spionagemissionen und Schmuggel in Thalusa sein oder zur Vorbereitung von Überfällen dienen. Ahmed kann den Helden mit seinen Ressourcen, Erfahrungen und Kontakten sowie seiner Ortskenntnis weiterhelfen. Andererseits haben die ehemaligen Piraten nichts übrig für Neugierige und Plaudertaschen und würden Fremde, die ihre Aktivitäten stören, notfalls beseitigen.





MYSTERIA ET ARCANIA

Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf einer Kampagne im Land der Ersten Sonne dienen können.

Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offizi-

ellen Publikationen *unwahrscheinlich* ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem 'offiziellen Aventurien' in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

AUS DEN TAGEN, DIE DA WAREN

DIE ERBEN DER MAGIERMOGULE

Überall im Land der Ersten Sonne finden sich Hinterlassenschaften der Magiermogule vom Gadang und von ihren Bezwingern, den Diamantenen Sultanen. Zahllose magische Orte, Artefakte, Aufzeichnungen, Bauwerke und Wesenheiten wurden im Zuge der Skorpionkriege von Deres Antlitz verbannt. Viele von ihnen liegen bis zum heutigen Tag in Sumus Leib verborgen.

Die Tulamiden kennen jene Zeit nur aus den Märchen der Haimamudim. Wenn einmal Relikte aus der Zeit der Magiermogule gefunden werden, so ist dies jedes Mal eine kleine Sensation. Auch die Augen der großen tulamidischen Potentaten richten sich auf diese Fundstücke. Denn möglicherweise hilft dieses Relikt, neues Wissen zu entdecken und die eigene Macht zu mehren.

Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien (siehe Seite 147) sieht sich selbst deutlich in der Reihe großer Sultane und ist bestrebt, sein Reich bis an den Golf von Perricum und bis an die Tränenbucht auszudehnen. Er will ein neues Diamantenes Sultanat schaffen und seine Dynastie etablieren. Da er sich als *'Sahib al'Sitta'* als 'Meister der Sechse' bezeichnet, der über alle sechs Elemente gebietet, fühlt er sich auch magisch dazu berufen, das Erbe der Magiermogule und der Diamantenen Sultane anzutreten. Ein wichtiges Ziel hat er inzwischen erreicht: die komplette Herrschaft über die Gorische Wüste. Hier vermutet er nicht nur die zerstörte Elementare Zitadelle der Kraft sondern auch einige mogulische Geheimnisse, die durch den Großen Schwarm und die gorische Dürre verschluckt wurden. Hasrabal wird erst ruhen, wenn sein Lebenslicht erloschen ist. Bis dahin wird er in gewohnt umtriebiger Manier nach den Geheimnissen der Magiermogule forschen.

Mhaharani Eleonora Shahi von Aranien (siehe Seite 153) ist die große Rivalin für Sultan Hasrabal. Oft werden in Aranien beim Anlegen eines Grabens oder einer Grube alte Überbleibsel – Gegenstände, Knochen, ganze Gräber – gefunden. Diese lässt sich Eleonora nach Zorgan bringen, um sie zu sammeln und zu sichten. Sie betont die Notwendigkeit, dass solche Dinge unter Verschluss gehalten werden, da von ihnen einstmal eine große Gefahr ausging. Und angesichts des Eifers anderer tulamidischer Potentaten ist dieser Entschluss sicherlich nicht unklug. Eleonora ist bestrebt zu verhindern, dass der feindliche Sultan Hasrabal noch mehr Geheimnisse aus der Zeit der Magiermogule enträtselt und für sich nutzt. Die Kenntnis um die berühmten Fließsandgolemiden war für Aranien schon ein schwerer Schlag. Stattdessen will Eleonora dieses Wissen selbst nutzen, um den alten Feind mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Oft schickt sie Heldengruppen aus, um Sultan Hasrabal ein Artefakt abzugewinnen.

Abseits dieses mehr oder weniger offenen Konfliktes sammelt **Dolguruk von Thalusa** (siehe Seite 159) eifrig magische Artefakte. Seine Bestrebungen, das Erbe der Magiermogule anzustreben, sind nicht eindeutig, denn möglicherweise benötigt er auch zauberkräftige Hilfe für oder gegen die Aufrechterhaltung seines Paktes. Dolguruk kümmert sich wenig darum, was die anderen Potentaten tun. Er schickt dann und wann seine Schergen aus, die ihm neue Artefakte besorgen oder einen angeblich magischen Ort untersuchen sollen. Dabei zeigt sich, dass Dolguruk durchaus eine profunde, detaillierte Kenntnis über die Hinterlassenschaften der Magiermogule besitzt, die sich vor allem auf die *Obsidiantafeln von Samra* gründet (siehe Seite 112).

Fürst Khajid ben Farsid von Fasar (siehe Seite 152) ist Abkömmling einer alten Dynastie und behauptet mit einigem Recht, in der Tradition

der Fasarer Satrapen zu stehen. Damit beansprucht er alle Relikte und Funde aus der Zeit der Magiermogule für sich, selbst wenn er nichts mit ihnen anfangen kann. Khajid ist kein Zauberer, und deswegen bleibt ihm die Bedeutung vieler Funde verschlossen. Aber er sucht stets vertrauenswürdige Magier, die Analysen für ihn durchführen und nicht gleich ihre Kenntnisse an Sultan Hasrabal oder Stipen Kulibin verraten. Khajid sammelt diese Überbleibsel mit großem Eifer und verkauft auch Relikte an den Meistbietenden. Dabei spielt er die konkurrierenden Parteien gegeneinander aus, um persönlich den größtmöglichen Gewinn zu erzielen. In den kommenden Jahren werden sich **Stipen Kulibin** und seine Gemahlin **Madra saba Yakuban** (siehe Seite 144) in die Rivalität dieser vier etablierten Potentaten einmischen – als eigenständige Partei. Denn der junge Adeptus der Elementarmagie und die noch talentiertere Enkelin Sultan Hasrabals möchten in Khunchom die glorreiche Vergangenheit des Diamantenen Sultanats neu erblühen lassen. Während Stipen schon lange diesen Traum hegt, besitzt Madra auch die Entschlossenheit, ihn in die Tat umzusetzen. Ein erstes Hindernis auf diesem Weg ist Khadil Okharim, der befürchtet, Stipen könne ihm das Amt der Spektabilität der *Drachenei-Akademie* streitig machen. Wenn der junge Prinz sich aber mit der hoch angesehenen Spektabilität einigen kann, vermag ihm der alte Okharim ein väterlicher Ratgeber und Mentor zu werden.

URTULAMIDISCHE GÖTTER

Die Urtulamiden kannten eine Vielzahl von Göttern und vergötterten Helden, von denen einige in Vergessenheit gerieten, andere aber noch bis in die heutige Zeit verehrt werden. Wie viele Götter die Urtulamiden verehrten, zeigt die nachfolgende Aufzählung, die auf einer stark verwiterten Steinstele am oberen Gadang gefunden wurde:

»Ich bin Sharanbel, König über die Herrscher, Beherrscher der Sternenkraft, Gebieter der Länder: Rashamanu war mein Vater, sein Vater war Amr-Khasim, [hier ein langer Abschnitt unleserlich], sein Vater war Bastrabun. Acht meiner Vorfahren regierten über Yol-Fassar; ich bin der neunte. Durch die Gnade der Götter bin ich Mogul, denn die Götter haben mich dazu gemacht. Rahandra fuhr mir voraus in seinem Streitwagen und machte mir das Land untertan. Wir unterwarfen das ferne Nebachot und das fruchtbare Gorien. Das Sumpfland von Asab-Uruch liegt uns zu Füßen, das Schlangennest Bey'El'Unukh überzogen wir mit Krieg. Die Götter der besiegten Städte führten wir in Ketten heim: den Anandusha von Zhamorrah, die Maha Koscha von Anchopal, die Tsa Atuara von Chaluq Kandha, den Amradakor von Bab-ar-Rih, die Baalat Khelevatan von Yerkesch und den Shulvor von Zorgan. (...) Ich schmückte die Tempel unseres Stadtherrn (...) und dem Avesha. Stelen errichtete ich für Baal, Ankhatap, Mathan, Meriba, Atvarya, Adschaja und für Chalhiban, die mir den Sieg verheißen hatte. Ich mehrte die Herden und die Zelte meiner Untertanen, denn Ras ar-Ragh nahm meine Opfergaben (...) an. Uschtammar, der Umm Ghulshach, Byllharas und ihren Kindern Bymazar und Bylmaresh sowie [hier ist ein längerer Abschnitt unleserlich] opferte ich die gebührende Zahl meiner Feinde. (...) Dem A'Dawatu sandte ich (...)«

Man erkennt hier den Riesen **A'Dawatu**, der als Freund und Beschützer der Menschen noch immer großes Ansehen genießt, erschuf er doch der Sage nach einst **Zulhamid** und **Zulhamin**, die Stammeltern des Menschengeschlechts; die Bauerngottheit **Rahandra** den Regenbringer, der in einem von Löwen gezogenen Wagen über den Himmel fährt



oder die Wildnisgottheit **Atvarya**, Gebieter über die wilden Tiere und Behüter der Heilkräuter, sowie **Adschaja** und **Ras-ar-Ragh**, Götter der Kühe und Rinder. Der Anführer – einen König der Götter kannten die Urtulamiden nicht – des urtulamidischen Pantheons aber war **Feqz**, ihm zur Seite stand **Radscha Uschtammar**, die Rote Schwester, Herrin der Leidenschaft, des Rausches und sowohl Mutter als auch Geliebte aller anderen Götter.

»Seine Gestalt war die eines Aufrecht gehenden Mungos mit Menschenkopf (...) Als Gott der Nacht behütete er diejenigen, die gegen die Echsen voringen oder sich rächen wollten. Vermerk: den Maraskaner anfragen, bzgl. Verbindung zwischen Feqz und Phex dem Nachtrichter. Interessanter Hinweis gefunden, dass er als Gott des Sternenhimmels ebenfalls für die Astronomie und Rechenkunst zuständig war, wohingegen er den Handel, ja gar die schützende Hand der Diebe, seinem Sohn Avesha überließ (...) Verheiratete seine Tochter Mathan mit dem Schöpfergott A'Dawatu, um den Menschen sein größten Geschenk zukommen zu lassen: die Magie (...)«
—aus den Aufzeichnungen Mharbal al'Tosras, Fasar, 1019 BF

»Keine andere Kultur kennt eine Gottheit mit so vielen Machtbereichen wie sie einst die Urtulamiden beim Feqz kannten (...) Und auch, wenn man die besondere Verehrung der Urtulamiden für die Symboltiere kennt, stimmt es niemand misstrauisch, dass landläufig Feqz nebst dem Mungo auch die Ratte zugeschrieben wird (...) Die Tatsache, dass es lange Zeit verboten war, seinen Namen auszusprechen lässt nur eine Schlussfolgerung zu (...)«
—aus den Chroniken von Ilaris; um 805 BF von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan verfasst

Die Symboltiere der Götter wurden besonders verehrt; in manchen Gegenden stellte gar das Berühren eines solchen heiligen Tieres ein Frevel dar. Die Götter wurden stets auf ihren Symboltieren reitend oder aber mit einem halb menschlichen und halb tierhaften Leib dargestellt. Eine weitere Besonderheit waren die Stadtgötter, von denen jede befestigte Ansiedlung einen besaß (große Städte mitunter auch mehrere). Den Namen dieser Gottheit hielt man in vielen Gegenden vor Fremden geheim. Zu groß war die Furcht, die anderen könnten sich mit dem Namen auch des Wesens und des Schutzes der Gottheit bemächtigen. Spuren davon finden sich noch heute in der Beschwörungskunst und

der Artefaktmagie, wo man die so genannten *Tagesherrscher* anruft, damit sie mächtiges Zauberkunstwerk gelingen lassen – viele dieser Namen sind Verballhornungen alttulamidischer Götter. Später setzte sich der Glaube durch, dass in den Statuen und Bildnissen der Götter tatsächlich ein Teil der göttlichen Essenz gefangen wäre, die man mittels magischer Ketten binden und unter seine Herrschaft zwingen könnte.

Die Urtulamiden identifizierten sich stark mit ihren Göttern und glaubten daran, dass jeder Sterbliche mit entsprechenden Taten von Feqz selbst zu einer Gottheit berufen werden könnte. So kannte man **Raschtul'al'Sheik** oder **Bastrabun** als Patronen der Herrscher, **Calaman** und **Assaf** als Behüter der Freundschaft, aber auch so manche Wissenschaftler oder Zauberer der urtulamidischen Geschichte wurden, manche gar noch zu Lebzeiten, als Gott verehrt.

»Shulvor ist ebenfalls schwer zuzuordnen, vielleicht Sulvo, das rot leuchtende Auge im Sternbild der Stute? Er trägt aber manche Züge des Gierigen Götzen. (...) Das nenne ich eine gefährliche Vermischung zwischen heptasphärischen und pentasphärischen Wesenheiten!«

—Aus dem Buch der Schlange des Hesinde-Geweihten Thuan Melior, 1021 BF

»Achte auf das Surren der Flügel, das Krabbeln der Beine, die ausgestreckte Fühler, denn die Erben des verlorenen Zeitalters warten auf ihre Rache (...) Der Große Schwarm aber ist nur eine mindere Gottheit, und fürchte den Tag, da Mish Shakar seine Töchter und Söhne entfesselt (...)«

—auf Chitinpanzer festgehaltener Text, aus dem Urtulamidya, undatiert, im Besitz Thomeg Atherions

BERÜHMTE EDELSTEINE

Das **Drachenei** ist ein mehr als faustgroßer Adamant (Diamant), Kronschatz und Symbol des nach ihm benannten Diamantenen Sultanats. Bastrabun ibn Rashtul soll ihn bereits aus der zerstörten Hauptstadt der bezwungenen Echsen nach Khunchom gebracht haben, wo ihn Sulman al'Nassori später zum höchsten Juwel des Reiches erhob. Bei der Eroberung des Diamantenen Sultanats durch die Bosparaner verschwand der Stein allerdings wieder. Über seinen derzeitigen Aufenthaltsort gibt es nur Vermutungen, darunter die, dass er sich in den magisch gesicherten

Kellern der Khunchomer Drachenei-Akademie befinden soll (siehe auch 162, Khunchomer Drachenei-Mysterium).

Beinahe ebenso bekannt ist der **Stern von Selem**, ein taubeneigroßer Almadin (Rubin), in dem unzählige Flammen funkeln. Er wurde nach der Flutwelle, die Elem zerstörte, in den Ruinen der Stadt gefunden und in Form eines Dodekaeders geschliffen. Gegen guten Rat trugen ihn die letzten Diamantenen Sultane an ihrem Turban, obwohl es schon damals hieß, das Funkeln seien die Seelen der toten Elemer. Sultan Najara hielt ihn in der Hand, als er sich den Tod gab, auch Kaiserin Hela-Horas trug ihn an ihrem Todestag in ihrer Krone. Jahrhunderte lang lag er in der Schatzkammer von Gareth, bis ihn während der Kaiserlosen Zeiten einer der





vielen Thronanwärter des Mittelreichs raubte und prompt von seinem Rivalen Perval erschlagen wurde. Später trug ihn Kaiserin Cella, ehe sie vom Thron gestoßen wurde. Anlässlich seiner ersten Wiederwahl zum bornländischen Adelsmarschall wurde das Juwel dann Großherzog Jucho von Dallenthin zum Geschenk gemacht, der sich damit später Titel und Lehen im Horasreich erkaufte. Zuletzt soll ihn Kaiserin Amene-Horas getragen haben, bevor auch sie verstarb ...

Von hohem symbolischen Wert war der Achat **Al'Dabar**, der bis zur Unabhängigkeit des Landes als Stein Araniens Teil der mittelreichischen Raulskrone war. Als er nach der vollständigen Anerkennung der Unabhängigkeit Araniens durch das Mittelreich von Gareth nach Zorgan entsandt wurde, raubte ihn die Moghuli Dimiona, die mit ihm später den gesamten aranischen Adel unterjochen wollte. Ein Wunder Peraines verwandelte den Stein in einen Apfel, aus dem während des Massakers an der Familie Phraisop in wundersamer Weise ein Baum wuchs, der den jungen Erben der Dynastie vor den Meuchlern schützte (siehe Seite 25).

Das **Eidechsenauge** ist ein klarer, grüner Emerald (Smaragd) von der Größe einer Aprikose, der vor mehr als 1.700 Jahren bei Khunchom gefunden wurde und seither der größte und einzige Schatz des dortigen Tsa-Tempels ist. Sein stilles, grünes Feuer hat eine beruhigende Wirkung auf den Betrachter und scheint die Besucher zu stärken. Obwohl keine Wache den Edelstein schützt, ist er bisher niemals gestohlen worden, denn bei allen, die es versuchen, tritt ein derart gründlicher Sinneswandel ein, dass viele dies für das Wirken der Göttin der Erneuerung halten. Vielfach geraubt wurde dagegen das **Herz von Barrakash**, ein hühnereigrößer Saphir, in dem sich das Fließen sanfter Wellen abzubilden scheint. Der Stein besitzt eine besondere Affinität zum Wasser und scheint dieses geradezu anzuziehen, wo auch immer er sich befindet. In der Wüste sollen um ihn ganze Oasen entstanden sein, die ebenso schnell vergingen, sobald ihn ein Dieb wieder entwendete. Am Mhanadi sind Orte, in denen er einige Zeit verwahrt wurde, mit besonderer Fruchtbarkeit gesegnet gewesen – bis sie von einer Flutwelle davon gespült wurden. Woher der Name des Steins stammt, vermag heute niemand mehr zu sagen. Den Märchen zufolge kann es sich bei Barrakash ebenso um eine alte Stadt wie um einen großen Zauberer gehandelt haben.

Der gelb funkelnde Topas **Seelenfeuer** ist der Legende nach ein Stein, der die Empfindungen der Menschen in seiner Umgebung – gleich ob es Freude oder Leid, Liebe oder Hass sind – bis ins Extrem steigert. Aus mancher anfänglich leichten Verärgerung sollen durch ihn blutige Sippenfehden und ganze Kriege erwachsen sein, doch auch die wüsten Orgien des Tulamidenlandes haben in seiner Nähe statt gefunden. Die beiden letztgenannten Edelsteine stehen zur freien Verfügung (*).

DRACHEN IM LAND DER ERSTEN SONNE

Der Kaiserdrache *Agapyr* gilt als Bruder Apeps von den Drachensteinen und hat irgendwo in der Nähe der Quellen des Barun-Ulah seinen Hort. Er beansprucht das Kloster *Tarf'el'Hazaqur Mor* als sein Eigentum (siehe Seite 176, Mysterien). Mit *Atlassar* hat ein weiterer angeblicher Bruder Apeps lange Zeit immer wieder Aranien heimgesucht. Seine letzte Sichtung liegt aber schon lange zurück, so dass man vermutet, er habe sich in andere Gefilde begeben.

Nordwestlich von Fasar liegt das Revier des vergleichsweise jungen Purpurwurm-Weibchens *Leskarines*, die Menschen mit Neugier und Verachtung gleichermaßen gegenübersteht und sich schnell beleidigt fühlt. Sie hat gute Beziehungen zum Fasarer Akademieleiter Thomeg Atherion, mit dem sie einen Austausch von Wissen gegen Sklaven pflegt.

Nur aus alten Märchen hingegen ist der Wurm *Abd al'Tughra* bekannt. Doch ist er anscheinend jüngst aus seinen Höhlen hervorgekrochen, denn dem Bergkönigreich Angralosch hat er vorgeworfen, den alten

Grenzvertrag gebrochen zu haben, der Yaquir, Raschtulswall und Darpat als Grenze zwischen Zwergenreich und dem Drachenreich Pyrdacors festgelegt hat. Bis das Sternbild des Drachen wieder am Nachthimmel aufsteigt (ab 1031 BF), hat er Zeit gewährt, die Zwergenstadt Simiador zu räumen, ehe er Vergeltung üben wolle. Schon jetzt schreiben ihm die Brillantzwerg erste Racheakte gegen vordringende Sippen zu. Bestürzend für die Angroschim ist, dass auch ihre erfahrensten Drachenjäger nicht wissen, um was für einen Drachen es sich handelt. Doch übereinstimmend sagen sie, dass sein stahlblaues Schuppenkleid ihn als wahrhaft uralt ausweise.

An den Küsten des Yalaia sind Perldrachen kein ungewöhnlicher Anblick. In manchen klaren Mondscheinnächten kann man sie bei Balztänzen unter den Sternen beobachten. Als ihre Königin gilt *Yasandyr*, die in der Gegend auch ihren legendären Perlenhort hüten soll. Noch bekannter ist der uralte *Ben Khersir*, der als Sultan der zahlreich in den Zedrakim-Hügeln südlich von Mendlicum horstenden Perldrachen gilt. In den Wäldern an der Quelle des Tebah gebietet *Mourmadine Shahi* angeblich seit Jahrhunderten über ein Reich der Meckerdrachen – die ebenso wie Baumdralen in der ganzen Region verbreitet sind – und hat gewaltige Juwelenschatze angehäuft. Am mysteriösesten ist aber sicherlich der *Drachenkaiser Thufir vom Djer Mussa*, der selbst unter Drachen legendär ist. Einen Berg Mussa kennt man im Land der Ersten Sonne nicht. Uralte brüchige Karten der Khunchomer Kartothek weisen allerdings ins Riesland.

Weiteres zu Drachen und ihren Relikten finden Sie ab Seite 15.

MYSTERIEN KHUNCHOMS

DIE DRACHENEI-AKADEMIE

Die Akademie gilt zu recht als eine der Wiegen der aventurischen Gildenmagie und kann sich darauf berufen, durch Bastrabun ibn Raschtul gegründet worden zu sein. Der erste Diamantene Sultan, Sulman al'Nassori, stand ihr vor und sorgte dafür, dass die Schule nach der Drachenei-Allee benannt wurde und so eine Verbindung zu seiner Herrschaft schuf.

Noch heute hütet die Drachenei-Akademie die Geheimnisse der *Mudramulim*, der alt-tulamidischen Zauberzeichen-Magier, obwohl das ursprüngliche Gebäude vor über 500 Jahren ein Raub der Flammen

wurde. Zwar wurde damals viel Schriftwerk vernichtet, doch im Verlaufe der Forschungen zu Bastrabuns Bann wurde die Aufmerksamkeit der Magier auf das lange vernachlässigte Tontafel-Archiv und die verschiedenen Verzierung von Artefakten gelenkt. Und es stellte sich heraus, dass sogar einige wenige Bücherkisten den Brand überlebten und noch heute in den Kellern existieren. Bisher ist es allerdings erst gelungen, eine der Kisten erneut zu öffnen.

Viele Geheimnisse ruhen in den Kellern und Katakomben unter der Drachenei-Akademie, die zu Teilen in alte echsische Bauwerke übergehen, seit Tuleyman ibn Dunchaban sie mit Dschinnenhilfe binnen



eines Tages 492 BF neu errichtete. Diese Keller erstrecken sich über mehrere Etagen und bis weit über die eigentlichen Gebäudefundamente hinaus. Gerade diese Teile sind einsturzgefährdet und teilweise sogar mit Sumpfwasser aus dem Delta überflutet. Die Katakomben stellen sich als verwirrende, breite Gänge mit Rampen anstelle von Treppen dar, die sich unvermittelt in Säulenhallen öffnen, mit mächtigen Basreliefs und Glyphen in der Schrift von Yash'Hualay verziert. Selbst die Akademiemagier haben bisher nicht alle dieser Gänge und Kammern erforscht, denn in einigen wirken bis heute altechsische Zauber.

Aber auch die bekannten Katakomben, in denen zum Beispiel die Materialien der Zauberwerkstätten und etliche Artefakte aufbewahrt werden, sind selbst für Meisterdiebe kaum zu bezwingen, denn sie werden durch mechanische Fallen geschützt, die noch zu Zeiten des Diamantenen Sultanats entwickelt wurden. Es gibt perfekt getarnte Falltüren und Speere, die aus den Wänden schießen, sogar Räume, die voll Wasser laufen, wird eine bestimmte Bodenplatte berührt. Viele Türen sind magisch gesichert, durch ADAMANTIUM verstärkt, mit heiß werdenden Türknaufen versehen oder mit Schlössern, die sich nur auf ein Zauberwort hin öffnen. Wenige Türen sind mit Zauberglyphen versehen, die den Uneingeweihten mittels eines PARALYSIS versteinern oder durch einem BLITZ DICH FIND blenden. Auf einigen Truhen und Artefakte ruhen Sprüche wie OBJECTOFIXO und OBJECTO OBSCURO, um sie zu schützen. Es gibt gar Gerüchte von beseelten Türen, die sich nur durch Schmeicheleien zum Öffnen bewegen lassen und von Kammern, die von Dschinnen bewacht werden.

Irgendwo in einem prächtigen Saal tief unter der Akademie ist das *Drachenei* verborgen, der Sultans-Diamant, das Namen gebende Artefakt des Diamantenen Sultanates. In diesem Stein vermuten die wenigen Kundigen den Karfunkel eines wahrhaft übermächtigen Drachen (so zum Beispiel der Leiter der Akademie, Khadil Okharim, dessen Familie seit langem versucht das Geheimnis des Steins zu lüften). Allerdings weiß kaum mehr als ein Dutzend Aventurier überhaupt, dass die Akademie diesen Schatz hütet.

Generell ist nur wenigen Eingeweihten bekannt, dass die Magier der Akademie und die Ritter vom Immerwährenden Kampf tatsächlich nicht nur einen sondern etliche Karfunkelsteine hüten. Diese werden in Khunchom in Ehren gehalten und unter keinen Umständen zu Artefakten verarbeitet, eine Tradition, die auf eine Weisung des Großmeisters Tuleyman zurückgehen soll. Es ist überliefert, dass der Kaiserdrache Faldegorn, der mit dem Erzmagier Rohezal befreundet war, wünschte, dass sein Karfunkel nach seinem Tode hierhin gebracht werden sollte. Die Karfunkel sind auf prächtigen Säulen um das Drachenei gruppiert, um den Geist dieses Steins in seinem traumlosen Schlaf zu halten.

Unweit des Karfunkelsaals gibt es eine kleine Meditationskammer, die mit geschliffenen Obsidianplatten ausgekleidet ist, um mit den Drachengeistern im Karfunkelschlaf in visionären Kontakt zu treten. Allein bleibt häufig fraglich, mit welchem Drachengeist man Kontakt hat und wie dieser auf die Störung reagiert. Verwirrend und andersartig sind sie

alle – böse oder den Menschen feindlich gesonnen sind glücklicherweise nur wenige.

Entdeckt wurde das Drachenei durch den Erzmagier Tuleyman, als er erstmals die Katakomben unter der neuen Akademie erkundete. Er hielt den Stein in den tiefen Kellern versteckt und beriet sich darüber mit seinem Freund Rohal in Gareth. Es kann daher kaum ein Zufall sein, dass Rohal der Weise die Gründung der Ritter des Immerwährenden Kampfes anregte, nachdem seine Gesandtschaft zu Fuldigor im Jahre 511/512 BF zurückgekehrt war. Die Ritterschaft fungiert nur nach außen als Schutztruppe der Akademie; in Wahrheit ist sie der bewachende und behütende Orden der Karfunkel. Neben Kor sind sie auch dem Hohen Drachen Famerlor verpflichtet. Die Ritter agieren völlig autark, und ihr Neunter Streich (so der Titel ihrer Anführerin) hat das letzte Wort, was den Einsatz der Ritter angeht. Das führte in der Vergangenheit schon zu manchem Konflikt mit der Akademieleitung. Die Ritter tragen nichtsdestotrotz Sorge dafür, dass die Fallen in den Kellern stets tadellos funktionieren und patrouillieren auch von Zeit zu Zeit durch die Kellergänge.

JASCHALEI – DIE RUINEN VON YASH-HUALAY UND DAS MĤANADI-DELTA (+)

Khunchom ist auf den Ruinen der Echsenstadt Yash'Hualay errichtet. Noch heute holen Fischer manchmal echsische Opfergaben aus den MĤanadi-Armen und dem Hafenbecken ans Licht, um sie dann für gutes Geld auf dem Basar zu verkaufen.

Der Efferd-Tempel der Stadt wurde tatsächlich über einem alten Charyb'Yzz-Heiligtum errichtet, und es gibt hin und wieder unheimliche Vorfälle: Der Boden vibriert leicht, und selten lässt sich ein seltsames Gurgeln vernehmen – ganz so, als ob der launische Gott noch heute die Seeschlange fest im Würgegriff halten müsste.

Die geschliffene Echsenmetropole erstreckte sich allerdings deutlich weiter, als die heutige Stadt Khunchom reicht. Daher kann man auch in den ertümlichen Mangroven-Sümpfen des Deltas immer wieder auf überwucherte Ruinen Yash'Hualays stoßen.

Auch wenn die Khunchomer von den sagenhaften Edelsteinschätzen der legendären Stadt Jaschalei schwärmen, gelten die halb versunkenen Ruinen als hochgefährlich. Viele Glücksritter kehren niemals aus den Sümpfen zurück. Zwar bieten professionelle Delta-Gänger ihre Dienste als Expeditionsführer für klingende Münze an, doch nicht wenige von ihnen sind Scharlatane oder gehören zu den Delta-Piraten. Sie versuchen, die Expeditionen in Hinterhalte führen und deren Ausrüstung auf den umliegenden Basaren zu verkaufen. Einige der Schatzsucher lässt das Delta nicht mehr los, übt eine hypnotische Wirkung auf sie aus: Ob das am betörenden Duft der vielen Lotusblüten auf den Tümpeln oder an alten Flüchen der Echsen liegt, lässt sich schwer feststellen. Tatsache ist, dass dort noch heute alte echsische Zauber wirken und auch mechanische Fallen auf Leichtsinige warten.

MYSTERIEN GORIENS

DIE GORISCHE WÜSTE

»Und SUMU gab Seinem Werben nach, und LOS drang zärtlich in Sie, und sie zeugten das Kind, das aller Kinder Anfang war. Nayrakis verschmolz mit Sikaryan, und als Heptessenz allen Seins und Werdens entstand KRAFT. Und KRAFT sprach "Ich bin Nichts – und Alles!" und verschloss das Auge des LOS und verschloss SUMUs Schoß und gab sich auf, um zu sein. Denn vollständige Selbstaufgabe ist die Freiheit zum vollständigen Sein. Und so gehen wir ein in die Freiheit, geben unsere Menschlichkeit auf, um Göttlichkeit zu erlangen, und eins zu sein mit der KRAFT.«

—Elon Carhelan, *Philosophia Magica, Teilabschrift aus der frühen Cirendo-Kompilation, von ungeklärtem Echtheitsanspruch, Bibliothek der Drachenei-Akademie Khunchom*

Um die Gorische Wüste ranken sich zahlreiche Sagen, Legenden,

lokaler Aberglaube und Gerüchte. So vermuten einige Sphärologen und Magietheoretiker hier die Überreste der elementaren Zitadelle der Magie, wie auch viele Tulamiden glauben, dass alle Lande um die Gor besonders mit der 'Sternenkraft' gesegnet sind. Schon lange bevor Borbarad hier vor über 400 Jahren seine Schwarze Feste erbauen ließ und die Umlande tyrannisierte, galt die Gor als Quelle großen Übels und als Fokus für dämonische Magie gewaltigen Ausmaßes. Echsische Quellen deuten gar auf einen gewaltigen Monolithenkreis Pyrdacors mitten in der Gor hin, und die Skrechu von Maraskan soll in einem geheimen Tal über einen Hort verfügen. Auch während der jüngsten Borbarad-Kriege versuchte – nach Meinung von Experten in Punin, Rashdul und Drakonia – der Dämonenmeister sich die Weltenwunde im Herzen Goriens zunutze zu machen: Verheerende Staubstürme und dämonische Manifestationen brachten Leid über die Umlande, und



durch den Sphärenriss im Firmament über der Gor versuchte Borbarad schließlich, niederhöllische Heerscharen auf Dere herabzurufen. Nur durch den heldenhaften Einsatz Sultan Hasrabals, so heißt es, konnte der astrale Riss mit Hilfe des letzten verbliebenen Dschinns der Magie rechtzeitig geschlossen werden.

Seitdem sind auch die Staubstürme, die das Leben in Gorien zu allen Zeiten geprägt haben, ein wenig abgeebbt (sie unterscheiden sich kaum mehr von den Fallwinden, die es an anderen Hochplateaus gibt), und in Anchopal, Rashdul und Al'Ahabad wurde ein deutliches Erstarken elementarer Kräfte im Umkreis der Gor registriert. Nach wie vor ist die Gorische Wüste ein Ort von großer magischer Macht, und in Magierkreisen wird bereits gemunkelt, ob die Eroberungen Sultan Hasrabals nicht letztlich allein der Sicherung der Gor dienten.

Der einzige bekannte zuverlässige Bericht einer Expedition in die Gorische Wüste wird im Hesinde-Tempel zu Khunchom aufbewahrt, ist aber mittlerweile Verschlusssache und kann hier nur in Auszügen wiedergegeben werden:

»Gegeben im Jahre 12 der Kaiserlosen Zeit zu Khunchom durch Barrado Shahrach, Geometer Ihrer Durchlaucht der Fürstin von Aranien, Mitglied der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, Edler zu Anchopal, Hauptmann i.R. des II. Fürstlich Aranischen Reiterregiments (...).

9. Rondra: Von Anchopal brachen wir auf mit sechsunddreißig Gelehrten und Waffenknechten, einem Magus, einem wüstenerfahrenen Rastullah-Anbeter, einer Geweihten der Hesinde, vierzig Kamelen und Wasser und Proviant für vier Wochen.

11. Rondra: Gestern stieg das Land noch sanft an, und die Reise war nicht übermäßig beschwerlich. Seit heute scheint es uns, als würde die Luft merklich kälter. Der Wind weht ständig von Südsüdost und treibt gelegentlich rollende Büsche und Staubfahnen vor sich her. Der Boden unter dem kargen Gras schimmert in rostigem Rot und stumpfem Gelbbraun. Hin und wieder finden wir auch einzelne Felsblöcke, wild in der Landschaft verstreut, als habe sie ein zorniger Zyklop geschleudert und dann vergessen (...)

13. Rondra: Wir kommen nur langsam voran. Viele der ansteigenden Schluchten winden sich wie Schlangen und enden dann im Nichts. Die Steilwände sind zernarbt wie nach schwerem Bombardement. Seit gestern haben wir kein einziges Tier mehr gesehen, und auch der Bewuchs wird immer spärlicher. Wasser scheint es keines zu geben. Neben dem roten Sandstein finden wir gelegentlich auch Felsrippen und Türme aus dunklem Basalt, die dem Zahn der Zeit besser widerstanden haben (...)

16. Rondra: Am frühen Nachmittag fanden wir endlich den Weg nach oben. Auf einer natürlichen Brücke über eine finstere Klamme haben wir zwei unserer Kamele mit all ihren Vorräten verloren, als sie wohl hundert Schritt tief stürzten.

Wir befinden uns jetzt am Rande einer Hochebene, wohl dreihundert Schritt über dem Umland. Die Luft ist klar und eiskalt, was unseren Wüstensohn sehr erstaunte. Das Land ist eben bis zum Horizont, nur gelegentlich ragen in der Ferne basaltene Monolithen in die Höhe wie Finger oder verdorrte Hände. Der Wind weht jetzt von Südost – und, wenn uns unsere Sinne nicht trügen, von schräg oben. Es gibt keine Spur von Leben. Wir schlagen unser Lager auf (...)

17. Rondra: Wir sind dem Wind entgegenmarschiert, der uns in der Nacht ein unheimliches Lied gesungen hat. Das Marschieren ist schwieriger, als es der erste Blick verheißt, denn wir legen kaum eine Meile pro Stunde zurück (was

ich aber nicht beschwören will, denn es ist schwierig, eindeutige Landmarken festzulegen). Was wie flaches Land aussieht, sind trügerische Staubsümpfe, die Mulden von einem und mehr Schritt Tiefe ausfüllen. Darüber strömt noch feinerer, roter Staub wie ein träger Fluss, getrieben von jenem Wind. Gelegentlich senkt sich der Grund auch mehr denn zehn Schritt. Als wir eine solche Senke erkundeten, fanden wir unter dem Staub eindeutig wärmere Luft, die abgestanden und nach Schwefel roch.

Der erste Monolith, den wir erreichten, hatte eine Höhe von fast dreißig Schritt, war annähernd von sechseckiger Grundfläche und bestand aus verwittertem Basalt, so dass er an eine Säule aus einem ertümlischen, längst vergessenen Boron-Tempel gemahnte. Das Land scheint weiterhin leicht anzusteigen (...)

18. Rondra: Die letzte Nacht war ein grausiges Erlebnis. Nicht nur, dass es bitterkalt war, so dass unserem Waffenknecht Germon zwei Zehen abfroren, nein, auch die Kamele fanden keine Ruhe, so als schleiche ständig ein Raubtier um das Lager herum. Dazu kommt das Heulen und Singen des Windes – wie ein Chor der Verdammten. Zu allem Überfluss fand der Wachhabende auf seinem Rundgang auch noch das Skelett einer riesenhaften Kreatur, dessen Knochen vom Staub blankpoliert und so dünn geschliffen waren, dass das Mondlicht hindurch schien.

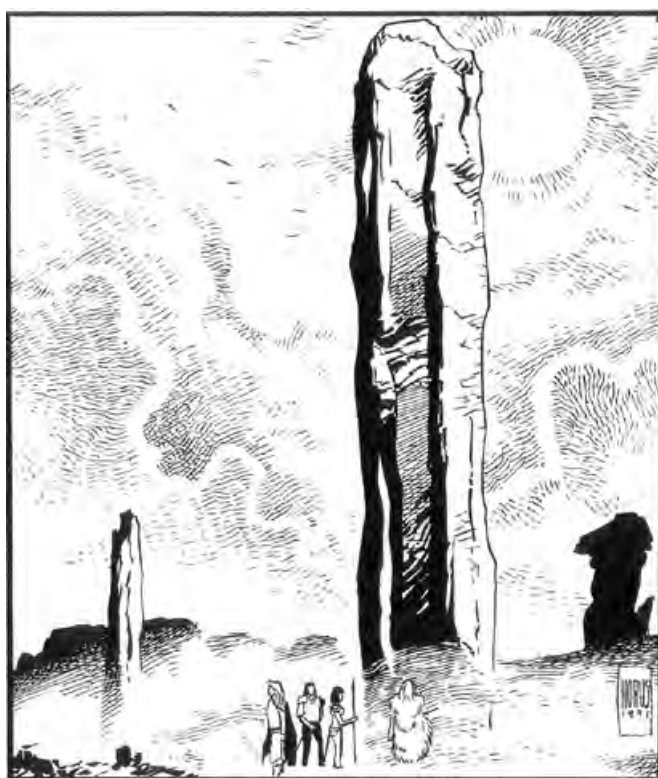
Unser Feuerholz ist aufgebraucht, und auch unsere Wasservorräte stehen nicht zum Besten, so dass wir nun Kamelmist verfeuern und trotz des Staubes unsere Trinkgewohnheiten einschränken müssen. Ich habe mich entschieden, trotzdem weiterzumarschieren und im Süden den Abstieg zu versuchen.

Etwas um die Mittagsstunde erreichten wir eine gewaltige zersplitterte Basaltformation, die aus der Entfernung einer aus dem Boden ragenden, geballten Faust ähnelte. Beim Näherkommen fanden wir Spuren eines Bauwerks, dessen geschliffene Grundmauern wie aus dem schwarzen Basalt und dem roten Sandstein herausgewachsen schienen. Die Fundamente eines Turmes und mehrerer Nebengebäude konnten wir identifizieren, alles von riesenhafter Gewalt eingeebnet. An

einigen Stellen fanden wir noch Reste von Zauberrunen. Unser Magus ist der festen Überzeugung, dass wir vor den Resten von Borbarads Festung stehen, und er befindet sich gerade in einem heftigen Streitgespräch mit Schwester Callyana, die zum sofortigen Verlassen dieses unheiligen Ortes mahnt. Der Wind kommt jetzt übrigens fast direkt von oben und ist auch stärker als bisher. Später: Wir sind bis zum Einbruch der Dunkelheit noch eine Meile weit marschiert, um den grausigen Fund hinter uns zu lassen. Bei Nacht will ich nicht weiterziehen lassen, da wir gestern bereits ein Kamel in den Staubsümpfen verloren haben. Das Heulen des Windes zerrt an unseren Nerven, und wir vernehmen Modulationen, die sich wie Sprache anhören. Im Südwesten kann man einen sanften Hügel erkennen, der anscheinend von innen pulsiert und leuchtet. Die Sterne sind fast zum Greifen nahe.

Noch später: Eins unsrer Kamele hat sich losgerissen und ist in wilder Panik davon gestürmt. Auch alle anderen Tiere sind kaum zu beruhigen. Und das schlimmste von allem: Unser Magus ist verschwunden, offensichtlich, um die Ruinen von Borbarads Turm auf eigene Faust zu erkunden. Mögen die Götter ihm gnädig sein. Etwas drei Stunden nach Mitternacht verstummte übrigens das Heulen des Windes, nachdem es sich vorher zu einem ertümlischen Gebrüll gesteigert hatte. Der Wind beginnt aber jetzt langsam wieder einzusetzen, wobei er große Mengen von Staub aufwirbelt, die uns Sicht und Atem nehmen (...)

19. Rondra: Wir haben unseren Magus wiedergefunden, oder besser: seine





Reste; sein Gesicht von Todesangst verzerrt, seine Hände verkrampft – und ohne einen einzigen Tropfen Blut in seinen Adern, obwohl wir keine Wunde entdecken konnten (...)

Der Hügel, den wir letzte Nacht gesehen haben, bleibt verschwunden, also haben wir uns entschlossen, direkt nach Süden vorzustößen, dem ewigen Wind und dem Staubstrom folgend.

21. Rondra: Häufige Basaltformationen. Westlich von uns ein Gebilde, das an eine Kralle erinnert, fast genau südlich davon ein gigantischer Turm, wohl eine halbe Meile im Durchmesser und sicherlich ebenso hoch. Stoßen immer häufiger auf Skelette. Der Staub hat unsere Stiefel blankpoliert und durchlöchert; die Beine der Kamele sind blutig gescheuert. Zwei der Tiere sind wild geworden und mit der Ausrüstung davon. Unser Wasser reicht noch für sechs Tage (...)

22. Rondra: Haben den Südrand erreicht und schauen auf die Gorische Steppe hinunter, die uns gegen das, was hinter uns liegt, wie ein blühendes Paradies anmutet. In der Nähe des dämonisch drohenden Turmes fanden wir eine riesige Spalte, die uns Schwester Callyana und zwei Kamele forderte. Wir haben zwei Waffenknechte abgesiebt, die berichteten, dass es unter dem Staub wohl mehrere hundert Schritt in die Tiefe ginge. Kein Abstieg zu erblicken. Wir machen uns gen Westen auf (...)

26. Rondra: Vor uns erhebt sich ein gigantisches Tor aus Basalt, offensichtlich natürlichen Ursprungs, aber bestimmt fünfzig Schritt hoch. Darunter beginnt eine Klamm. Wir steigen hinunter (...)

Später: Nach etwa vierzig Höhenschritt Abstieg haben wir einen Talkessel erreicht, an dessen Ostwand sich ein poliertes, doppelflügliges Basalttor erhebt, das in den Berg führt. Beide Flügel tragen das Symbol des Raben. Ich glaube, das Werk des Heiligen Khalid al'Ghunar gefunden zu haben. In Abwesenheit der Geweihten habe ich die Rituale durchgeführt, aber zu einer würdigen Andacht ist niemand mehr in der Lage. Die Klamm führt weiter nach unten (...)

Später: Ich glaube, wir haben es geschafft, wenn wir auch an Körper und Seele gelitten haben. In der Klamm heult der Wind wie eine missgestimmte Orgel oder ein waidwundes Tier. Auch gibt es dort Geister, viele Gespenster und Erscheinungen, wie die Reste einer großen Armee. Bosik und Ferlana sind schreiend davon gerannt. Jetzt sind wir unten, nach bestimmt zweihundert Mannshöhen. Das letzte Stück müssen wir klettern. Wir werden die Kamele zurücklassen. Unter uns erkennen wir ein breites Tal mit spärlich bewachsenen Hügeln am anderen Ende (...)

27. Rondra: Allen Göttern sei Dank. In den Hügeln haben wir ein sandiges Wasserloch gefunden. Nördlich von uns dräut die steile Wand des Tafelberges, an deren Fuß Basaltsäulen wie ein Korsett oder Schiffsspannen aufragen. Immer wieder die sechseckigen Formen. Tiere haben wir noch keine gesehen; das Heulen des Windes dauert an, und ich werde es wohl bis an mein Lebensende nicht aus meinen Ohren verlieren (...)

5. Efferd: Wir 19 haben Mherwed erreicht, wo man uns zuerst für Räuber und Wegelagerer hielt. Wir werden mit einem Treidelkahn nach Khunchom fahren, und niemand wird mich mehr dazu bewegen, auch nur einen Schritt in diese götterverlassene Gegend zu setzen!«

—Bericht des Landvermessers Barrado Shahrach aus dem Jahre 914 BF. (Meister Shahrach rüstete übrigens 13 Jahre später eine weitere Expedition in die Gor aus und ist seitdem verschollen.)

DIE RUINEN VON ZHAMORRAH

»Zehn mal zehn Krieger der entsetzlichen Leviatanim lebten in der Festungsstadt, wo Gadang Bey und Mhanadi Bey sich vereinen, und zehnmal hundert ihrer echsischen Dienervölker. Doch der Sheikh'al'Sheik sagte nicht: In der kältesten Nacht des kältesten Mondes führte er das vieltausendköpfige Heer unserer Väter gen Zhamorrah, bereit zu sterben oder zu siegen. Der Zug des tapferen Rashal al'Kabir stürzte sich auf Wachen, die Zauberkunst vor Nacht und Frost schützte, und verging trotz dreißigfacher Übermacht. Doch durch ihr Opfer konnte es den Sternenkriegern Raschtuls gelingen, die schlafenden Donnerechsen zu besiegen. Kaltes Blut floss bächeweise in dieser Nacht, doch auch warmes, und der göttliche Feqz ließ Sterne vom Himmel regnen aus Trauer über den Verlust so vieler Kinder Raschtul al'Sheiks. Doch als der Sonne erste Strahlen auf die eroberte Stadt fielen, da war das Geschlecht der

Leviatanim niedergeworfen, um sich niemals mehr zu erheben. Und auf dem Schlachtfeld errichtete Bastrabun ibn Rashtul einen gewaltigen Pfeiler aus Mondstein zur Warnung für alle Zeit.«

—aus einem Märchen über die Zeit der tulamidischen Echsenkämpfe

»Und dem ewigen Fluch der Levjaschim zum Trotz herrschte die zaubermächtige Satrapa Hulya al'Mrinda; und neben ihrem Thron stand der schlangenneidige Anandusha, von dem sie viele Mysterien und Zaubersänge eröffnet bekam, und die Macht ihrer Dynastie war die des Almadins. Dann erhoben sich die Mogule von Fasar, und die Satrapa floh, und Zhamorrah wurde erobert, doch der kobraköpfige Anandusha wurde gekettet und verschleppt. Und mit doppelter Zunge verriet er den Moguln das Geheimnis des Almadins, den sie im Blute von Kindern wuschen fortan und so Unsterblichkeit erlangten.«
—alte Tontafel in der Bibliothek Keshal Rohals, Anchopal

»... und durch das Gigantentor betrat der siegreiche Schlachtenherr die Stadt, und im Triumph warf er das Haupt seines großen Feindes vor den Sonnenthrone des Moghuls (...) in seinem Gefolge aber zogen die hundertmal hundert vielgestaltigen Krieger durch das Bab ar'Raschtul, und da war ein Jubel unter dem Volke, und die Weiber warfen sich zu Boden und wälzten sich im Staube und dankten den Göttern für ihre Gnade, und die Väter riefen "Ach' Barrad! Ach' Barrad!" und gaben dankbar von ihrem Blute. Zerschmettert, gefesselt und gebunden führten die hundertmal hundert die Götter des Feindes, und ihnen folgten die Unterworfenen, die Faatas verriet, und bei ihnen waren ihre Weiber und ihre Kinder, denn das Ende ihres Reiches sollte auch das Ende ihres Volkes sein, das nun namenlos den Herren von Zhamorrah zu Diensten sein würde. Getragen von dreimal sieben Ay'levschim aber wurden ihre Schätze, und voran trugen sie den Stein al'Imra, für den so viel Blut vergossen ward, und der im Licht des Tages gleißte als wie eine zweite Sonne. Die Hallen der Götter waren an diesem hohen Tage geschmückt mit den tausend Almadinen der Bel'Zanthari und den sieben Zeichen Al'chaitarra, und die Wasser des ewigen Brunnens leuchteten in allen Farben. Und die Siegreichen brachten die Schätze des Feindes den Alten als Opfer dar, und es bespuckten die Kinder das Haupt der unterjochten Götter. Ein Wohlklang war es, als hundertmal hundert blutige Klingen auf sonnenglänzende Schilde schlugen. An den Stufen Ab'Barachsul aber empfing der Herr das Heer seiner Diener, und die Schar der Siegreichen und die Herzen der Tapfersten brachten sie Ihm dar ...«
—Bericht über einen Triumphzug des zhamorrischen Heeres nach der Unterwerfung einer feindlichen Stadt, undatiert, Bibliothek der Drachenei-Akademie zu Khunchom

»... dreiunddreißig Krieger aus dem Hybridarium Girgans, die vierarmige Lieblingssklavin, das Flügelpferd Firras, siebenundzwanzig güldene Amphoren, gefüllt mit edlen Steinen, dreimal drei Truhen mit Geschmeide aus den Gelassen Yol-Fassars, sechs Urnen mit den Siegeln des Mächtigen, Vasen und Schalen und Kelche voll der Reichtümer Al'Guriyas, Kandelaber von Alabaster vom verbotenen Eilande, siebenmal sieben Krüge von Silberwasser, das Szepter der Maha Koscha von Anchopal, das Diadem von Ma'a Gor, die Sonne von Arg'a'Mul, das Herz der Morkana ... «

—Fragment der Aufzählung über die Beigaben zur Grablegung des Moguls Adarbad von Zhamorrah, etwa 1000 v.BF, heute in der Bibliothek der Al'Achami

»... so geführt von der stolzen Nebah sa'bah Ahath hatten die nach Zhamorrah verschleppten Sklaven sich erfolgreich erhoben und die Herrschaft über die Stadt an sich gerissen, doch sie wagten es nicht, von den Zauberraffen Gebrauch zu machen, während die Magiermoguln bereits mit ihren mächtigsten und schrecklichsten Kreaturen herannahten.

Aus dem Norden den Gadang herab kamen Mukarrab und seine Kämpfer auf kamelgroßen Ameisen. Aus dem Westen den Mhanadi herab zog Schamscherib mit seinen schrecklichen Skorpion-Menschen. Von Süden aber eilte Assarbad mit Schrecken ohne Zahl den Mhanadi herauf.

Doch als sie den Belagerungsring um ihre eigene Stadt Zhamorrah schließen wollten, zog von Osten der Sultan von Khunchom mit seinen Getreuen heran und zersprengte ihre Reihen, denn durch die Magie des Goldenen Diamanten hatte er es seinen Kriegern ermöglicht, durch die noch junge Wüste zu ziehen



und furchtbare Rache zu nehmen für die Greuel, die sie im geschlagenen Gorien erblickt hatten ...»

—aus dem Märchen-Zyklus Elem und Zhamorrah

»Doch als Zaubermacht und Götterspruch die Stadt der Mogule nicht stürmten, als die Trompeten von Nebachot und das Drachenfeuer von Alkam Zul das verderbte Zhamorrah nicht erschütterten, da eröffnete Sulman al'Nassori den Getreuen sein letztes Geheimnis. Und vor seinen gewaltigen Namajinaqqim fielen die Mauern mit lautem Getöse.«

—häufig gebrauchte Formel in Geschichten über die Bezwingung der Stadt; nach dem Privatgelehrten Tamorlan von Shamaham soll es sich bei den 'Namajinaqqim' um riesige Geschütze, die tulamidischen Vorgänger der heutigen 'Zyklopen', gehandelt haben

»Und der Mogul von Zssah'Marr fürchtete um sein Leben, als er die Armeen des großen Sulman al'Nassori erblickte, doch seinem Herrn blieb er treu, und er schuf ein letztes großes Bollwerk gegen die anstürmenden Scharen. Granit aus den Basalt-Stelen der Weltenwunde und Sandstein aus Al'Churâm ließ er auftürmen, den feinsten Sand aus Kaffat ließ er bringen und sogar Marmor aus dem verbotenen Tal des göttlichen Adawatu herbeischaffen, und Wasser nahm er aus dem zauberkräftigen Kaluqa-Quell. Und in dreimal drei Nächten erhob der Mogul den Letzten Wächter, und die Erde bebte unter seinem Tritt, als er sich aufrichtete, hoch wie die Türme von Zssah'Marr. Und der Mogul sprach: "Du sollst mein Reich bewachen auf ewig! Du sollst allein mir gehorchen! Du wirst kommen, wenn ich dich rufe bei deinem Namen. Und dein Name sei Beben und Grollen, Malmen und Stampfen, Wühlen und Graben – du bist mein Erderschütterer!" Und als der Mogul diesen Namen sprach, da bebte die Erde von Yol-Fassar bis Yashalay, und es knirschte das Gefüge der Sphären, und selbst die Götter verzagten, und das Heer des Moguls verharnte in Zweifel, und das Heer Sulmans warf sich zu Boden in Furcht. (...) Doch so verging der Mogul, und es wurde begraben der buntschillernde Brunnen von Zssah'Marr unter den Trümmern der Stadt. Nur der Letzte Wächter stand noch immer, und er stöhnte und ächzte, seines Herrn beraubt, und verharnte still inmitten des Schlachtfelds. Und der große Sulman al'Nassori sprach Bannspruch und Göttersegen und zog glorreich gen Yol-Fassar, die Stadt zu schleifen. Der Letzte Wächter von Zssah'Marr aber blieb, und auch wenn die Jahrhunderte seinen turmhohen Leib zerstreuten, so wartet sein Name bis in alle Ewigkeit darauf, zu neuem Dienst gerufen zu werden.«

—Schrift über den Fall der Magiermogule, gelagert in der Bibliothek der Pentagramm-Akademie von Rashdul, in modernerer Form auch als Märchen verbreitet

»... die verruchte Stadt fiel. Und es war der Götter Ratschluss, dass nicht ein Stein auf dem andern, dass nicht ein einziges Leben dort mehr sei (...) und auch das Heer der Ratten, die Schabe und der Kakerlak zogen aus, gefolgt von denen, die den verderbten Herren so treulich gedient: Die Cha ay Zhamorrah, die 'Wächter Zhamorrahs', Diener der Dämonin Aphasmayra, sandgetigerte Katzenwesen mit giftgleißend Augen, verstreuten sich in den Winden. Möge sich Rondra ihrer einstigen Heerschar erinnern und ihren Schild über sie gehalten haben. Denn nicht ein Leichnam einer Cha ward in den Ruinen gefunden ...«

—aus Annalen des Götteralters, Khunchomer Ausgabe, 1013 BF

Vier Meilen östlich der kleinen Stadt Samra, am Zusammenfluss der beiden großen Ströme Mhanadi und Gadang liegen die sagenumwobenen Ruinen von Zhamorrah. Viele Legenden um Geister, verborgene magische Schätze und Weisheiten ranken sich um diesen Ort. Tharsonius von Bethana soll hier geforscht haben wie auch der Saurologe Rakorium Muntagonus. Letzterer hüllt sich, wenn man ihn über Zhamorrah zu befragen versucht, nur in düsteres Schweigen.

Einst, soviel weiß man, erhoben sich hier, wo schon immer auch magische Strömungen zusammenflossen, große und stolze Städte. Möglicherweise hatte sogar die Metropole der Leviatanim, die von Raschtul al'Sheik vor 3.000 Jahren erobert wurde, Fundamente aus früheren Zeitaltern.

Denn hier sollen Kräfte wirksam gewesen sein, die den Kundigen große Zaubermacht schenkten, Unsterblichkeit gewährten und mächtige Beschwörungen ermöglichten.

Für die Tulamiden war die Eroberung Zhamorrah der entscheidende Wendepunkt im Kampf der Menschen gegen die Echsenfürsten. Es muss vermutet werden, dass Raschtul hier jenes magische Wissen der Geschuppten entdeckte, mit dem sein Sohn Bastrabun den Bann wob und auf dem Kophtanim und Mudramulim ihre Traditionen begründeten. Die Magiermogule hatten in Zhamorrah eine ihrer mächtigsten Metropolen, die in den Skorpionkriegen jedoch restlos geschliffen wurde.

Über die Jahrhunderte seit dem Fall haben der Schlamm der zwei Ströme, der Staub der Gorischen Steppe, Dornen und Gras die Reste der Stadt bedeckt, und doch sind nicht alle Geheimnisse Zhamorrah mit seinem Fall vernichtet worden. Riesige Mauerfundamente, Standsteinblöcke mit dem Zeichen des Rubins und Trümmer von Chimären-Statuen zeugen noch von den Magiermogulen, und es heißt, ein alter Echsenfluch liege schon seit Raschtuls Zeiten auf dem Ort. Eine Legende, die selbst die gelehrtesten Männer und Frauen nicht ignorieren, handelt es sich bei den kaum sichtbaren Zeichen und Glyphen, die jeden Stein des Trümmerfelds bedecken (und wie von Geisterhand auch auf Gegenständen erscheinen, die erst später dorthin gebracht werden!) doch um das sagenumwobene Chuchas von Zze Tha. Diese wohl mit den Echsen untergegangene Zauberschrift hat mit den jüngeren Zeichen des Chrmk nur wenig gemeinsam und ist selbst von Echsenkundlern kaum zu deuten. Nur jüngere, nicht magisch erscheinende Inschriften sind in alten Zelemja-Glyphen oder Urtulamidya abgefasst. Ob, wie bisweilen behauptet, es sich bei dem legendären Liber Zhamorricam per Satinav tatsächlich um eine Übersetzung der mysteriösen Glyphentexte handelte, vermochten die Gelehrten bis heute nicht zu ergründen.

Welche Bewandnis hat es schließlich mit jenen scheinbar belebten Schatten, die selbst an flirrend heißen Sommertagen zwischen den Hügeln umherhuschen? Warum sonnen sich so auffällig viele Eidechsen, Schlangen und Skorpione auf den warmen Steinen? Kurz: Was haben uns die Ruinen von Zhamorrah zu erzählen?

DIE RUINEN VON ZHAMORRAH IM SPIEL

Die Geheimnisse Zhamorrah mögen einstweilen nicht entdeckt und die Schätze der versunkenen Stadt nicht gehoben werden. Das Umfeld und die Mysterien der Stadt bieten dennoch Anlass, Anregung oder auch würzendes Detail für allerlei Abenteuer. So können die Helden als Begleitschutz für eine Expedition nach Samra angeworben und in merkwürdige Vorfälle verwickelt werden, wenn sie zum Beispiel im Auftrag der Drachenei-Akademie das Geheimnis einer einzelnen Glyphe zu lüften versuchen. Die Entdeckungen, die missgünstige Konkurrenz oder ein alter 'Fluch der Mogule' bieten Stoff für viele Geschichten. Vielleicht will aber auch das Schicksal eines Forschers, der in den Ruinen der Stadt dem Wahnsinn verfallen ist, ergründet und sein Verstand gerettet werden. Oder die Entschlüsselung einer urtulamidischen Inschrift in den Ruinen gibt einen Hinweis auf andere, längst vergessene Geheimnisse.

DIE PENTAGRAMM-AKADEMIE VON RASHDUL (+)

»Auf dass geschützt sein Hort, sprach er Alhandras Wort, und so trägt Zurkans dritte Pfort dich weit im Nebel fort.«

»Die goldne Treppe Umars meide, auf dass nicht deine Seele leide.«

»Ans Bab az'Zul dein Weg dich führt? Merk' dir: 'Blut, wem Blut gebührt.' Sprich die Formel, sei nicht dumm – und sprich sie schnell. Dann kehre um.«

—Merkreime von Schülern der Akademie



Seit Jahrtausenden ist es Tradition, dass die Spektabilitäten der *Pandjash-tra* sich durch Veränderungen und Erweiterungen des ehrwürdigen Akademiegebäudes verewigen. Die Akademie ist damit nicht nur eines der spektakulärsten Bauwerke Aventuriens, sondern auch Stein gewordener Beweis für Geschichte und Tradition der Schule. Denn sie ist das Werk von Dschinnen und Dämonen: fugenlose Mauern, phantastisch sich empor windende Türme, von Blitzen umspielte Zwiebeldächer, elegante Brücken aus wirbelnder Luft, bizarre von nachtschwarzen Säulen getragene Kuppelsäle, prächtig blühende Haine und ordentliche Steingärten, Arkaden aus den Knochen großer Echsenwesen, in Statuengestalt gezwungene Unelemente oder feuersprudelnde Brunnen – man kann Monate damit zubringen, all die Wunder zu erforschen.

Die Großmeister der beiden Ausbildungszweige haben dabei stets versucht, sich in ihren Anbauten zu übertrumpfen. Das Prunkstück der Elementaristen ist der frostige Eisblumengarten, dessen filigrane 'Gewächse' in der Mittagssonne leise klingend vergehen und in der Nacht bläulich glühend wieder emporwachsen. Der Stolz der Dämonologen dagegen ist das freistehende *Bab az'Zul* mit seinen unübertroffenen Zhayad-Kalligraphien, das die Studiosi durchschreiten, um gegen ein Blutopfer bestimmt zu bekommen, welche Domäne sie beherrschen sollen.

Berüchtigt ist der 'Saal der Kämpfenden', *Oth al'Achmadim*, denn bei seinem Bau verwirklichten sich Großmeister beider Zweige. Hier ringen elementare und dämonische Kräfte so heftig miteinander, dass der Saal und die umliegenden Räume wegen gefährlicher Perturbationen aufgegeben werden mussten. An anderen Orten der Akademie aber soll es seit einiger Zeit zu unkontrollierbaren dämonischen Ausbrüchen kommen; auch der Turm der dämonologischen Großmeister *Djer'Rik*, der aus der Bastrabunszeit stammen soll, wurde bereits wegen des angeblichen 'Fluchs der Belizeth' geschlossen. Die Elementaristen können diese Störungen nur mühsam eindämmen, und manche Magister warnen insgeheim, dass die Akademie ohne die 'Zweiheit der sich ergänzenden Widersprüche' nicht lange fortbestehen könne.

Hinter verborgenen Türen sollen sich die 'Vergessenen Kammern' befinden, und geheime Kavernen die zwei bekannten Kellergeschosse erweitern. Viele Räume sind den Großmeistern vorbehalten, andere wurden vor Jahrhunderten versiegelt und seither von keinem Menschen betreten. Die Haimamudim aber berichten von der Bibliothek Sultan Sheranbils, Statuen alter Götter, den Geistern nie gesehener Wesen, Tunnelverbindungen zu den Felsengräbern, Quellen elementarer Kraft und anderen unglaublichen Dingen, die hier darauf warten, von Abenteurern entdeckt zu werden.

DER SECHSTE SOHN DES SECHSTEN SOHNES

»Oh, erhabener Sultan Goriens, das war und sein wird, Führer der vierhundertvierundvierzigfaltigen Heerscharen von *Chaluk'Goramar*, Meister der Sechse und Seher der Zukunft der Sieben, hört mich an! Die Zahlen sprechen wahr und weise: Es wird Euch ein Enkel geboren werden, der der sechste Sohn eines sechsten Sohnes sein wird, und sein Name ist Madra, und sein Erbe ist das der dreizehn Sterne und des einen Mondes, und in Pracht wird er herrschen im Namen Eurer Väter und in Eurem Namen, und sein sechster Sohn wiederum wird sein der *Sahib al'Sabaa*, der Meister der neuen Sieben, und er wird tragen die Sternenkronen Eurer Dynastie ...«

—*Rar ben Ruz, Kababylloth und Berater Sultan Hasrabals, Al'Ahabad, 1000 BF*

Sultan Hasrabal braucht sich um Erben nicht zu sorgen, denn seine Söhne und Enkel regieren bereits als Prinzen das Land Gorien. Doch hat er Zeit seines Lebens für eine größere Vision gearbeitet: Die Rückkehr Rastullahs herbeizuführen und ein neues *Chal'asharra*, ein magisches Zeitalter anbrechen zu lassen – unter der Herrschaft seiner eigenen Dynastie, die das Erbe der Kophtanim, der urtulamidischen Zauberpriester, antreten soll.

Von Hasrabals Prinzen – begabte Zauberer, die einige von ihnen sein

mögen – trägt keiner die magische Macht seines Vaters in sich, und der alte Sultan macht sich wenig Hoffnungen, seine Vision noch selbst wahr machen zu können. Doch sein Berater, der greise Zahlenmystiker *Rar ben Ruz* kündigte ihm vor vielen Jahren einen Erben an, auf den der Sultan alle seine Hoffnungen setzte: Den sechsten Sohn seines sechsten Sohnes. Seinem sechsten Sohn *Yakuban* gab Hasrabal daher die schöne und zaubermächtige *Sharisad Sunalay* zur Frau, die ihm tatsächlich fünf prächtige, wenn auch nicht magisch begabte Söhne in Folge gebar. Ihr sechstes Kind aber, der erhoffte sechste Sohn – war ein Mädchen.

Es heißt, der Sultan habe bei der Geburt am 6. Phex 1013 BF vor Schreck die ersten weißen Barthaare bekommen. Doch alle Zeichen sprachen dafür, dass das Kind *Madra* heißen solle. Die weißen Haare im Barte Hasrabals haben sich in den folgenden Jahren eindeutig vermehrt – nicht zuletzt sicherlich, weil die kleine Madra saba Yakuban ganz offensichtlich eine enorme magische Begabung besitzt und das magische Wissen in den Lehrstunden bei Vater und Großvater förmlich aufsaugt. Sultan Hasrabal hofft nach wie vor auf ein siebtes Kind Yakubans und Sunalays und damit einen 'echten' sechsten Sohn, doch die Fruchtbarkeit der beiden scheint erschöpft.

Da der gerissene Sultan pragmatisch veranlagt ist, hat er gleich nach Madras Geburt einen Heiratsvertrag mit Fürst Selo Kulibin von Khunchom geschlossen, der sie zur Frau des Thronfolgers Stipen machen soll – seinerseits ein junger Mann von magischer Begabung. Wenn die Enkelin schon nicht seine erhoffte Erbin ist, denkt sich der Sultan, so möge sie wenigstens die Mutter des *Sahib al'Sabaa* sein, der über das magische Zeitalter herrschen kann. Doch Madras eigene Kräfte, die unzweifelhaft Großes ahnen lassen, scheint er dabei zu unterschätzen.

DIE FELSENGRÄBER RASHDULS (+)

In den planlos angelegten Schächten und Kammern, die in den dunkelroten Fels des Rashduler Berges getrieben wurden, betten die Bewohner der 'Unschätzbar Alten' seit Jahrtausenden ihre Toten zur Ruhe – zumindest die der Ober- und Mittelschicht, während die Ärmsten ihre Toten wie eh und je im Schlamm des Mhanadi bestatten. Kein Wunder, dass hier allerlei Geheimnisse verborgen sind und mysteriöse Dinge geschehen. (Eine allgemeinere Beschreibung der Felsengräber finden Sie auf Seite 83).

Noch nicht einmal Cherek ibn Cherek, dessen Familie bereits seit über dreißig Generationen im Auftrag von Hinterbliebenen und Nachfahren mit der Erhaltung und Erweiterung der Anlage betraut wird, weiß um alle Geheimnisse und Gangabschnitte der Felsengräber. Zudem hütet die Steinmetz-Sippe ihr Wissen eifersüchtig und führt neugierige Fragesteller auch schonmal in den Tiefen der Felsen in die Irre. Dabei gibt es durchaus einige nahezu unbekannte Zugänge zu den Gräbern, unter anderem in den Kellern der Pentagramm-Akademie, im alten Kanalsystem der Stadt und mittels einer Dunklen Pforte in der Zitadelle der Geister im Regengebirge. Die Sippe des Rohal ibn Suleyman hält gar seit mehreren Generationen einen eigens gegrabenen Zugang geheim und nutzt diesen, um mit dem gemächlichen Ausrauben von Gräbern ihren Lebensunterhalt verdienen.

Wo die Gräber der Mächtigen oft geräumig und – sofern sie nicht bereits ausgeplündert wurden – prunkvoll ausgestattet sind, werden die meisten Toten in kleinen, unregelmäßig herausgehauenen Kämmerchen, gemeinschaftlichen Mumienhöhlen oder gar in offenen Nischen in den Gangwänden bestattet. Für jene, die sich selbst das nicht leisten können, aber auch nicht im Mhanadi enden wollen, gibt es tiefe Gebeingruben, in denen die sterblichen Überreste ohne borongefällige Ordnung verrotten. Viele Abschnitte und Kammern sind mittels Zauberei verhehlt, durch tödliche Fallen gesichert oder werden von den Geistern oder gar umher wandernden Leibern der Verstorbenen (die es hier trotz aller Bemühungen von Geisteraustreibern und beider Boron-Kirchen gibt) bewacht. Manche Bereiche der Anlagen sind seit Jahrhunderten verschüttet, oder sie sind nur über einen einzigen, weit abseits liegenden Zugang erreichbar. Schutzsiegel, Bannglyphen und andere Zaubersymbole sind häufig, und manche bergen auch tatsächlich Zauberkraft in sich. Sym-



bole oder Abbilder verschiedenster Totengötter – von Boron und Marhibo über die personifizierte Seelenwaage Rethon und den mumienhaften Grabwächter Bul'Atba bis hin zum halb vergessenen Stadtgötzen Bal Noth und dem Leichen erweckenden Dhargun – sind neben kurzen Inschriften über die Namen und Taten der Bestatteten an vielen Eingängen zu finden.

Da in den Tiefen nicht nur Gerippe und Mumien, Ghule und Geister, Gold und Geschmeide vermutet werden, interessieren sich nicht nur Grabräuber für die Anlagen. Manch einer will nach alten Schriften und Artefakten suchen, die hier verborgen wurden, etwa als die Stadt durch Hela-Horas erobert wurde. Andere verstecken sich hier vor der Außenwelt. Der Heptarch Xeraan befriedigte an diesem Ort einst seine Goldgier, während der Erzmagier Rakorium insgeheim Grabstätten aus echsischer Zeit untersuchte. Ein nichtmenschlicher Scherge Rhazzazors vermutet hier das Becken von Kaldahar, dem Leichen als Untote entsteigen. Kleinst-Sekten und verschworene Gruppen finden sich in den Höhlen zusammen, um Ahnen zu befragen, das halb im Fels steckende Skelett eines Riesen anzubeten oder auf den eigenen Tod zu warten. In manchen Nischen liegen nicht zu öffnende Sarkophage, die nicht für menschliche Körper gemacht sein können, oder brüchige Kanopen mit Überresten von abgestreiften Schuppenhäuten oder Chitinpanzern. Kurz: Die Felsengräber sind in ihrer Weitläufigkeit und Vielfalt so unüberschaubar, dass Sie hier eigene Ideen und Szenarios ansiedeln können, ohne befürchten zu müssen, mit künftigen Publikationen in unlöslichen Konflikt zu geraten.

GEHEIMNISSE ANCHOPALS

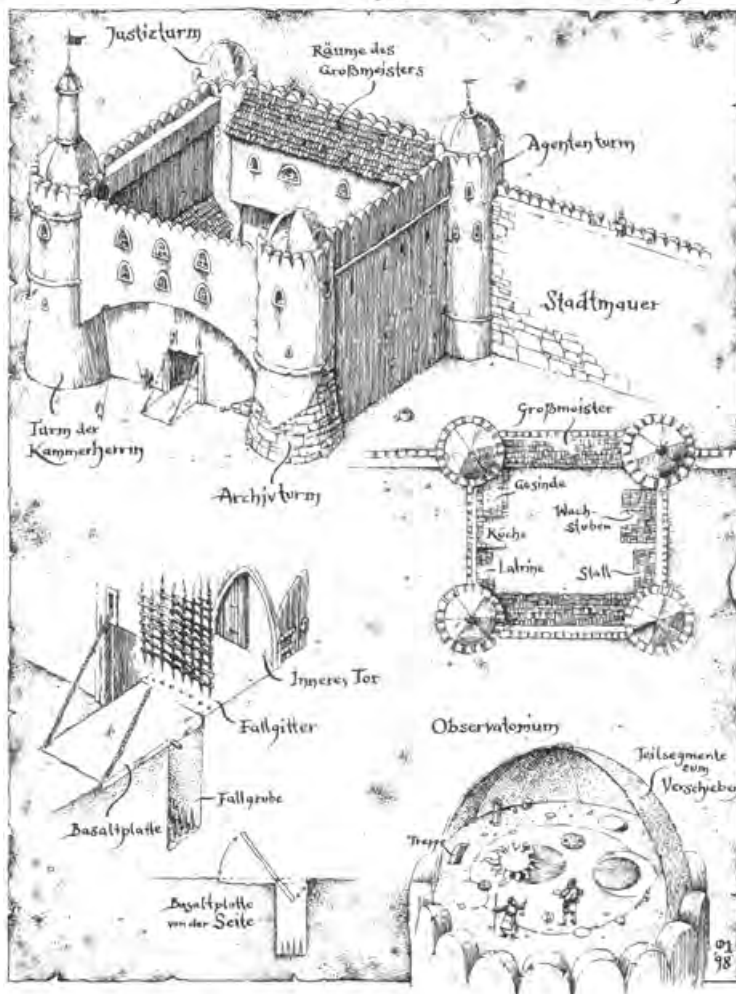
DAS STERNENTOR

Die Astrologin Niobara, die vor 500 Jahren in ihrem Turm in Anchopal lebte und wirkte, ist auch heute noch von zahlreichen Legenden umwoben. Die Bürger der Stadt verehren sie als große Gelehrte, Seherin und Vertraute des weisen Rohal, manche gar als Nandus-Heilige. In der sagenhaften Sternentor-Akademie (gegründet um 540 BF in der südlichen Torburg) versammelte sie zu ihrer Zeit die hellstichtigsten Propheten und Analysemagier, Sterndeuter und Limbuskundigen. Aus dieser Zeit sollen trotz der Zerstörung der Akademie in den Magierkriegen (593 BF) noch zahlreiche Relikte und Phänomene erhalten sein: Obskure und geniale Erfindungen zur Beobachtung der Sterne und magischer Strömungen, unterirdische Kammern mit den wichtigsten Werken der Bibliothek oder gar Zeitblasen, in denen Niobara die von ihr vorhergesehene Stunde ihrer Rückkehr abwartet. Das alte Gebäude der Akademie, dessen Fundamente bereits aus der Zeit vor den Skorpionkriegen stammen sollen, ging in den Besitz des Ordo Defensoris Lecturae (ODL, 'Graue Stäbe von Perricum') über, der hier *Keshal Rohal* erbaute, und die wenigen alten Schriften und Geräte, die den Untergang der Schule überlebten, streng verwahrt. Die heutige Bibliothek beherbergt zudem zahlreiche urtulamidische Tontafeln und ihre Schriftensammlung zum Borbaradianismus ist berühmt-berüchtigt.

DIE STERNENTREPP

»Und siehe! als die Seherin geboren ward, da zerriss Satinav den Schleier der Zukunft, und seine Huldigung durchbrach die Sphären dort, wo Sumu verbrannt und tot ist, zu entstehen den Blick auf alle Zeit. Das Kindchen Niobara aber erkannte bereits, welcher Weg vor ihr liegen würde ...«
—aus einer Erzählung zum Leben der Niobara, Anchopal, neuzeitlich

In unregelmäßigen Abständen fließt von Anchopal ein gewaltiger Kraftstrom in den Himmel über der Gor. Nicht nur der Zeitpunkt dieser Eruption kann nicht vorhergesagt werden kann, auch der genaue Ort des rätselhaften Phänomens ist umstritten. Manche vermuten als Ausgangsort das Sternentor, andere die Ruinen von Niobaras Turm, den Standort des verlorenen Hesinde-Tempels (siehe unten), oder den Heiligen Hain.



Generationen von Kababylothen, Astrologen und Magiern haben bereits zu ergründen versucht, welchen Gesetzen die Kraftlinie folgt.

Ob die Sternentreppe mit der Schließung des Sphärenrisses über der Gor endgültig verloschen ist, wie einige vermuten, lässt sich nicht belegen. Sultan Hasrabal jedenfalls erhofft sich von der Kraftlinie längerfristig ein Mittel, die Natur Rastullahs als Elementarherrscher der Kraft und mächtigsten Sultan der Elemente nachzuweisen, oder gar seine Rückkehr herbeizuführen und hat entsprechend großes Interesse an den Aufzeichnungen des Ordenshauses der Grauen Stäbe.

Die Kraftlinie kann epochale Veränderungen ankündigen, oder ihr unvermutetes Ausbrechen könnte eine überstürzte Expedition der Grauen Stäbe in die Gor zur Folge haben – in direkter Konkurrenz zu einer des Sultans. Unvorhergesehene magische Effekte mit den Merkmalen *Limbus*, *Kraft* oder *Temporal* sind wahrscheinlich.

DER CHALUK

Der träge Fluss, der Chalukistan im Nordosten von Gorien seinen Namen gab, entspringt in der Gorischen Steppe. Zwischen den Regenzeiten trocknet er zu einem kleinen Rinnal aus. Ob es die Besonderheit einer Quelle inmitten der kargen Halbwüste oder ihre Nähe zur Gorischen Wüste ist, die dem Chaluk den Ruf eines zauberkräftigen Gewässers verschafft haben, bleibt ein Rätsel. Doch schon in urtulamidischen Märchen wird der Fluss als verwunschen beschrieben. Sein Wasser und der feine rote Lehm seiner Ufer gelten als potente alchemistische Zutaten. Die Chaluk-Quelle ist zwischen zerklüfteten Hügeln nahe des Dörfchens Birchaluk verborgen und nur schwer zugänglich. Die Hirten meiden die Gegend, denn das Wasser entströmt dem Eingang zu einer großen Kaverne, der mit uralten Zauberglyphen verziert ist. Es scheint von großer



Kraft aus der Tiefe emporgedrückt zu werden, als ob das Massiv der Gor selbst das Land auspresse. Und tatsächlich könnte Hellsichtzauberei hier eine schwache aber konstante magische Strahlung des Wassers feststellen, die sich flussabwärts verliert.

Wie in anderen Flüssen Gold, so lässt sich im weniger sumpfigen Unterlauf des Chaluk Mindorit sieben. Die winzigen Körnchen sind trotz ihrer Seltenheit und geringen Größe immer noch weit einfacher zu gewinnen als das Mindorit-Erz der Gorischen Wüste. Sultan Hasrabal hat mit seiner festen Herrschaft über Chalukistan gerade damit begonnen, Sklaven aufzukaufen, die für ihn das magische Metall sammeln oder im Delta des Flusses nach Perlmuscheln tauchen, in denen es sich absetzt. Ebenso lockt er aber Landesfremde (vorzugsweise Nicht-Tulamiden) ins Land und gewährt ihnen gegen eine jährliche Abgabe in Gold oder Mindorium Schürfrechte am Chaluk. Ein einträgliches Geschäft auch für die Fremden – wenn sie denn fündig werden.

Gegen diese Ausbeutung des Landes regt sich jedoch auch Widerstand. Ein kleiner chalukischer Zirkel von Krötenhexen verehrt den rötlichbraunen Fluss als Blutstrom ihrer Göttin Za-Advarya. Die Frauen des Zirkels haben meist die regenbogenhäutigen Chaluk-Kröten als Vertraute, und folgen eigentümlichen Ritualen aus uralter Zeit.

DER GROßE SCHWARM

»Und es kam die Zeit, da der Große Schwarm über das fruchtbare Land Gorien herfiel. Da rief der Sultan "Neunmal weh!", und er weinte vor Gram und zerriss seine Ghala und warf Asche über sein Haupt, wusste er doch, wie die Menschen von Gorien ihre Haine und Gärten liebten. Der Schwarm aber wütete siebenmal sieben Wochen, und er fraß nicht nur die Blüten und Ähren, die Früchte und Beeren, mitnichten! Der Schwarm fraß die Strünke der ächzenden Bäume und die schreienden Tiere auf den Feldern, er fraß die weinenden Kinder in ihren Wiegen und die schluchzenden Frauen und Männer, am roten Blut sich labend. Er fraß sogar die marmornen Häuser der prächtigen Städte und trank die zahlreichen Brunnen und Bäche leer, so dass der Mhanadi ein Viertel seiner Breite verlor. Doch der Schwarm war noch nicht zufrieden. So fraß er die sanften Hügel des Landes und den fruchtbaren Erdboden, bis nur noch Staub und Ebene blieben. Und als nichts mehr war, das er fressen konnte, da verschlang sich der Große Schwarm selbst in seiner Gier, und allein deswegen hat er Khunchom und unsere Felder nie erreicht.«
—verbreitete Erzählung aus dem Balash

»Doch als die drei mutigen Moghule in ihrer Not im neunbündigen Dreieck von Al'Churâm, Azzra und Zhamorraha den Großen Schwarm anriefen und ihn am Sternenschleier entlang nach Osten schickten, um die geknechteten

Lande aus der Tyrannei des Sultans vom schuppenkalten Diamanten zu befreien, da lachte der selbsternannte Erneuerer im Palast von Yashalay. Und er nahm eine alte Zauberlande und sprach: "Vater der Väter, Bastrabun-Sheyk, deine Macht ist meine Macht und dein Feuer ist mein Feuer. Vernichte dieses Geschmeiß!" Und aus der Lande stieg der Flammenfürst von Hazaqur Mor, den Bastrabun ibn Rashtul selbst einst darin gebannt hatte, und sprach: "Dein Wort ist mein Wille." Und brüllend stieg der Feuergeist auf und warf sich dem Schwarm entgegen.

Drei Tage währte der Kampf, und der Brandrauch verdunkelte den Himmel, und das ganze Land keuchte im beißenden Gestank von verbrannten Panzern und geflügelten Leibern. Dann obsiegte des Sultans grausame Vernichtungsmacht, die selbst die Moghule nicht zu rufen gewagt hätten. Zurück blieben nur verbrannter Boden und Staub, und die Gorische Steppe erstreckt sich seitdem dort, wo einst das schöne Al'Goria lag.

Und als er, der kalte Zerneuerer, sah, was seine Macht angerichtet hatte, da lachte er wieder, und ohne Mitleid riss er die verheerten Lande an sich, und ohne Zaudern schloß er das prächtige Fasar, das doch das älteste Erbe unserer Väter ist.

Und nimmt es da Wunder, dass unsere Ahnen von Zorn erfüllt wurden über diesen Sultan, der – statt ihnen Respekt zu erweisen – alter Echsenmacht huldigte? Ihr Fluch hat zum schmachtvollen Niedergang der Diamantenen Sultane geführt, der bis heute andauert – an wem wird es aber sein, das Erbe unserer Väter in diesen Zeiten neu anzutreten?»

—Aus der Einleitung von Das Erbe unserer Väter, von Abu Terfas Ysasser Shenesach, Fasar 998 BF, neuzeitliche Abschrift

Das karge Gorien zeugt heute noch von einem der schrecklichsten Ereignisse der tulamidischen Geschichte: Der Entfesselung und Vernichtung des Großen Schwarms in den Skorpionkriegen. Tatsächlich ist das dort in so genannten 'Käferiern' zu findende Steppenperlmutter nichts anderes als die Flügelplatten und Chitinpanzer der auf magische Art und Weise eingeschlossener Schwarmkreaturen – streng genommen eine daimonide Substanz.

Im kulturellen Bewusstsein der meisten Tulamiden ist der Schwarm als böses Werk der Magiermogule verhaftet, denen der glorreiche Sulman al'Nassori Einhalt gebieten konnte. Doch insbesondere in Mhanadistan wird die Geschichte gelegentlich auch anders erzählt: Der tyrannische Aggressor Sulman vernichtete demnach Gorien, als die Mogule seinem ungerechten Treiben mit dem Schwarm ein Ende setzen wollten.

Angeblich hat der Chimärologe Abu Terfas im Jahr 1019 BF versucht, den Schwarm abermals zu beschwören, um das Tulamidenland zu unterwerfen und die Magiermogule auferstehen zu lassen (siehe das Abenteuer **Bastrabuns Bann** im Band **Meister der Dämonen**).

MYSTERIEN MCHANADISTANS

DIE FURT DER KLAGEN

Bei Belew am Gadang besiegten vor gut tausend Jahren die Bosparaner das letzte große Heer des Diamantenen Sultanats. Es gibt viele gute Gründe, warum die hiesige Furt durch das lehmgelbe Wasser seitdem 'Furt der Klagen' heißt: Ströme von Blut wurden damals vergossen, der Untergang des tulamidischen Großreichs besiegelt, und Murak-Horas erhielt die tödliche Speerwunde, aus der purpurnes Blut floss. Womöglich bezieht sich der Name aber auch auf das Heulen der Geister, die jedes Jahr an den Namenlosen Tagen über das alte Schlachtfeld ziehen und kämpfen, wie sie es zu Lebzeiten taten. Die Boron-Kirche lehnt es ab, diese Geister zur Ruhe zu geleiten. Es heißt, sie hätten noch eine Aufgabe zu erfüllen. Die Praios-Kirche hat ebenfalls nichts unternommen, nicht einmal zur Zeit der Priesterkaiser, mit der Begründung, diese Geister müssten für ein Versäumnis büßen. So schließen sich die Bewohner Belews an den Namenlosen Tagen in ihre Häuser ein oder reisen zu Verwandten. Den Rest des Jahres über lebt man in Belew beschaulich von der Landwirtschaft, den Händlern, die die Furt benutzen, und der

Bewirtung von Pilgern, die im Zeichen der Rondra oder der Zwölfe das alte Schlachtfeld aufsuchen. Seit sich hin und wieder sogar Horas-Kultisten oder Bewunderer Muraks aus dem weit entfernten Lieblichen Feld einfänden, gibt es auch 'echte bosparanische' Antiquitäten zu kaufen wie Helme, Kurzschwerter oder Fetzen von der Satteldecke Murak-Horas': angeblich vom Schlachtfeld, tatsächlich aber aus den Fälscherwerkstätten Fasars. Echt ist dagegen die einäugige Magierin aus Fasar, die seit einigen Jahren regelmäßig Ende Rahja anreist, um 'magietheoretische und geschichtliche Forschungen' vorzunehmen. Sie sucht nach dem 'Testament des toten Kaisers' und hat für den Finder eine Belohnung ausgesetzt.

DIE BERGE VON JINDIR

Bei Jindir im Gadang-Knie liegen einige niedrige Kuppen aus Kalkgestein, mit schütterem Pinienwald bewachsen, die die Einheimischen etwas übertrieben die 'Berge von Jindir' nennen. Nur wenige Menschen wagen sich hierher. Man erzählt von ungebundener Magie und



machtvollem Wirken der Elemente. Es soll Krater geben, an deren Boden Erdpech brennt, sowie Feuersäulen, die aus Felsspalten aufsteigend Tag und Nacht brennen, ohne je zu versiegen. Manch ein Kräutersammler suchte zwischen Dornicht und Messergras den Eingang ins 'Menchalblütental', wo Menchalkakteen dicht an dicht die Hänge mit ihren blauen Blüten bedecken und die Luft so sehr mit ihrem Duft erfüllen, dass leibhaftige Dschinne sich versammeln, um sich daran zu erfreuen. Aber vielleicht ist dies auch nur eine Legende.

Eindeutig kein Märchen ist das 'Tal der Knochen': eine die meiste Zeit des Jahres über trockene Schlucht, die etwa eine halbe Meile tief einen der Kalkfelsen durchschneidet. Aus den Wänden ragen in großer Höhe hier und da Knochen, einige von riesenhafter Größe. Im Schutt zu Füßen der Felswand findet sich manch ein verwittertes Bruchstück, und hin und wieder treten sogar Überreste von Waffen oder Werkzeugen zu Tage, bis zur Unkenntlichkeit zerstört. Die Bauern am anderen Gadang-Ufer sagen, hier habe Angrosch ein Heer von Rakshazanim (tul.: Riesen oder Trollen) in Stein verwandelt, die den Frieden der Götter brechen und gegen Rahandra ins Feld ziehen wollten. Die Reißzähne und Hörner, die gelegentlich aus der Felswand auswittern, sind damit allerdings noch nicht erklärt. Während der Priesterkaiserzeit soll ein Hirtenjunge hier eine Schrifttafel aus Marmor mit unbekannten Glyphen gefunden haben, die nach Fasar zum Praios-Tempel gebracht wurde. Wenn man mit der Hand darüber strich,



ertönte "eyne Stimbe, gar lawt durchdringent wie dasz Bruellen eynes Leuwen". Das "unheyligk Zauberwerck" wurde vernichtet. Seither wurde kein ähnlicher Fund bekannt.

DAS KLOSTER DER NACHT

Im Fels des Khoram-Gebirges verborgen befindet sich das Hauptkloster des Puniner Boron-Ordens der Marbiden: *Keshal Laila*, das Kloster der Nacht. Kaum jemand kennt seine Lage, denn die Marbiden hüten hier die größten Geheimnisse des Ordens. Angeblich sind dies:

- die Schriften *El'Umm Ghulshach Kutub mhana-chim ay Fasar*, die Auskunft über die Marbo-Verehrung früherer Tage geben,
- die Nachkommen der Ordensgründerin *Svetlana von Arivor*, die in dauerhaftem Schlaf auf das Erwachen als *Kinder der Nacht* warten,
- die sterblichen Überreste eines Feldherrn aus dem Kriegszug Rohals in die Gor, aus dessen Herzen eine schwarze Mohnknospe wächst, die erst bei Borbarads Erscheinen zu blühen begann.

Die Marbo-Verehrung stammt mitnichten von den Mittelländern, sie wurde von den Tulamiden bereits praktiziert.

Sie findet sich in alten Reliefs als *Umm Ghulshach*, als greise 'Geiermutter' wieder oder in ihrer zweiten Erscheinungsform, als bleiches Mädchen *Maha Bor*.

Die Ordensbeschreibung der Marbiden finden Sie im **AB 105**.

MYSTERIEN FASARS

DAS UNTERIRDISCHE FASAR (+)

Fasar erhebt sich auf mehreren Schichten Stadtgeschichte, die von der Echsenzeit über die Epoche Bastrabuns, die Ära der Magiermogule, das Diamantene Sultanat, die Raulszeit bis zu den Zu- und Abwasserkanälen und Kellerräumen der Neuzeit reichen, womit auch die sechs wichtigsten Schichten oder 'Horizonte' genannt sind. Diese Schichten liegen nicht geordnet übereinander, ja, bestimmte Horizonte fehlen stellenweise völlig. Aber wo alle Schichten übereinander liegen, reicht *Al'Tacht* ('Das Unten') bis zu 40 Schritt in die Tiefe – und Schächte vergeblicher Edelsteingrabungen, Tiefbrunnen und Fluchträume vor dem Zorn der Echsen reichen bisweilen noch tiefer.

Wenn man Hohlräume als Häuser und Tunnel als Gassen sieht, besitzt das unterirdische Fasar etwa genauso viele Wege und Gebäude wie der oberirdische Teil der Stadt. Davon werden allerdings bestenfalls ein Drittel genutzt: 'Unterkeller' aus der Raulszeit sind dabei recht häufig und dienen gerne als Versteck für Diebesgut oder als Versammlungsraum von Kultisten. Hier mag noch so manches Geheimnis geborgen liegen, das Mittelländer seit dem Brand der Kusliker Bibliothek verloren glauben. Die Schicht der Diamantenen Sultane soll die prächtigste und am besten geordnete sein, denn zu jener Zeit – so heißt es – waren selbst die Abwasserkanäle mit Marmor verkleidet, und unterirdische Straßen sollen die Paläste verbunden haben. Der spektakulärste (und auch mächtigste) Horizont ist derjenige der Magiermogule, und hier sollen auch die meisten Geheimnisse verborgen sein, die vielleicht besser unentdeckt bleiben. Von verschütteten Golems ist ebenso die Rede wie von riesigen Termiten- oder Käferbauten, Schatzkammern voll magischer Artefakte, fallengespickten Gängen, von Mumien-Armeen und sogar von Artefakten, die die gesamte Stadt in einem gewaltigen Kataklysmus vergehen lassen. Zutreffend ist, dass diese Schicht die gefährlichste ist, denn ihre Verlockungen sind groß und ihre Gefahren fast gänzlich unbekannt. Noch weniger weiß man über die erste Zeit der Menschen oder gar die Epoche der Echsen. Letzteren werden tief gelegene, vulkanisch erwärmte

Bruthöhlen nachgesagt, die noch heute die Eier von Leviatanim und Skrechim bergen sollen. Und wer wirklich gerne spekuliert, verortet noch eine weitere Schicht: die *Tacht'al'Tacht*, aus der die Magiermogule die Geheimnisse des Großen Schwarms geborgen haben sollen ...

Wirklich 'geschlossene Viertel' gibt es unterirdisch keine. Die Zugänge zu den Aburja und nach Keshal Anghra sind aber gut bewacht, ebenso wie die in die Al'Achami und in den Fürstenpalast – da diese beiden Anlagen aber sehr groß sind, mag es hier durchaus noch unentdeckte Zugänge geben. Auch die Stadtteile nördlich des Gadang lassen sich erreichen, ohne dass man Tageslicht erblicken muss; speziell Al'Uruch bildet hier einen regelrechten 'Vorort'. Ins weitere Umland führen keine weiteren geheimen Tunnel; hier muss man in die Qanate wechseln, die sich bis zu den Reservoirs in den Vorbergen des Raschtulswalls ziehen und von denen wiederum Frischwasserkanäle zu den Edelsteinminen führen.

DIE HEIMAT DER БАПП-АКАДЕМИЕ

Die Al'Amulyat ist tatsächlich in Sarjabansarai beheimatet, aber gleichzeitig auch im Fasarer Untergrund: Ein nominell einem Pferdehändler gehörendes, ummauertes Grundstück in der Nähe des 'Zwergenturms' bildet die oberirdische Fassade, während die eigentlichen Lehrereinrichtungen sich drei Etagen unterirdisch und noch in etliche Tunnel bis unter den Suq erstrecken.

DIE MUNGOS (+)

Die Mungos sind in der Tat in der Lage, 'ohne Berührung zu töten' – sie legen nämlich niemals Hand an ihre Opfer, sondern sorgen dafür, dass diese sich selbst töten oder unter Aufgabe ihres Namens die Stadt verlassen, nachdem sie von den nächtlichen Kämpfern ruiniert, ihres guten Rufs beraubt oder in eine so missliche Situation manövriert worden sind, dass ihnen kein anderer Ausweg mehr bleibt. Zu diesem Zweck rekrui-



tieren die Mungos nicht nur dreiste Einbrecher, sondern auch Fälscher, Geschichtenerzähler und Propheten. Sie sind sich nicht zu schade, die Lieblings-Geparden ihrer Opfer zu töten, ihre Speisen so zu vergiften, dass ihre Manneskraft schwindet oder auf dem Dach des Hauses die Fahne eines verhassten Erhabenen aufzuziehen.

Ihre Opfer sind fast immer solche Potentaten, reiche Händler oder Würdenträger, von denen die Basargerüchte sagen, "sie hätten es verdient". Die Mungos sind käuflich, verlangen aber einen hohen Preis, und häufig genug unternehmen sie ihre Attacken aus eigenem Antrieb. Einige Haimamudim erzählen sogar, wenn nur genügend Stimmen im Suq erklingen, die nach Gerechtigkeit riefen, würden die Mungos es hören. Ob es sich um einen Arm der Phex-Kirche, Abgesandte des Schwarzschemls Torxes, eine Meuchlerbande mit einem seltsamen Ehrenkodex oder gar – Praios hilf! – um Anarchisten handelt, die die Gier der Mächtigen bloßstellen wollen, sei Ihnen als Spielleiter überlassen.

Dienstbare Propheten (+)

Was nur wenige Eingeweihte im Dunstkreis der Erhabenen wissen, ist, dass gerade die Mächtigen immer wieder geschickte Volksredner auf die Straße schicken oder bestimmte Propheten protegieren, um die öffentliche Meinung in ihren Sinne zu beeinflussen, Aufruhr in den Vierteln anderer Erhabener anzuzetteln. Ähnliches trifft auch auf einige Haimamudim zu, so dass man sich als Held in Fasar stets der Relativität der Wahrheit bewusst sein muss. Immerhin geht es hier nicht so weit wie in Al'Anfa, wo selbst in den Tempeln nur relative Wahrheiten verkündet werden. Andererseits bieten solche Dienste für die Erhabenen einem gewitzten Volksredner die Möglichkeit, Einblicke in das Machtgeflecht der Erhabenen zu erhalten und gutes Gold für vergleichsweise geringes Risiko zu verdienen. Denn selten einmal dauert eine 'Kampagne' länger als ein, zwei Monate, und meist wird man insgeheim von den Gardien eines Erhabenen geschützt. Meist.

Der Kult des verstümmelten Gottes

Diese Gemeinschaft wendet sich an diejenigen Bewohner Fasars, die kaum noch etwas zu verlieren haben: die unüberschaubare Armee der Bettler. Denn nach den Lehren des Kultes ist auch ihr Gott beinahe ein Bettler, in jedem Falle aber ist er ein Krüppel. Darum verehrt so manch ein schmutzstarrender Bettler insgeheim den Verstümmelten Herrn, den Einäugigen, Einarmigen, den Schattenlosen. Für sie ist ihr Gott ein Aussätziger, dem vor Krankheit schon Teile des Körpers abgefault sind, für andere ist er der gedemütigte Göttervater, ein Opfer eines tätlichen Angriffes mutwilliger Junggötter. In jedem Falle haben ihn die anderen, reichen Götter in seinem Elend nicht mehr bei sich haben wollen und ihn ausgestoßen und zuvor noch ausgeplündert – ja, selbst seinen Namen haben sie ihm gestohlen.

Von allen Göttern ist er der einzige, der die Bettler in den Gassen Fasars schätzt, lehrt der Kult, und die Lehren verbreiten sich geflüstert von zahnlosem Mund zu geschlitztem Ohr. Noch ist er arm und schwach, aber irgendwann wird er zurückkehren und sich an die erinnern, die ihm auch in der Not die Freundschaft und Gefolgschaft bewahrt haben – und bis dahin gibt es immer wieder etwas in seinem Namen zu tun: Wenn sich ein geschundener Bettler auf Krücken in den Keller eines Palastes oder Tempels schleicht und den ganzen prunkvollen Bau niederbrennt, dann fühlt er sich vielleicht zum ersten Mal in seinem Leben wichtig und bedeutend, als jemand, der Dinge bewegt – selbst wenn es sein Tod ist.

Die Sphinx von Fasar (+)

Das riesige Sphingen-Monument ist unzweifelhaft das älteste Bauwerk Fasars. Es heißt, dass "Rashtul sein Banner pflanzte, wohin der Blick der Sphinx fiel". Man sagt der erstaunlich wenig verwitterten Statue nach, bisweilen wie eine echte Sphinx Orakelsprüche von sich zu geben oder

prophetische Träume zu gewähren. Eine Zeitlang war die Sphinx sogar Zentrum eines Kultes mit eigener Priesterschaft, doch das Gebäude hat im Gegensatz zur Statue den Kontakt mit Satinavs Hörnern nicht überstanden. Heutzutage ist die Sphinx nur noch selten Ziel von Pilgerreisen, aber fast jeder Zauberer, Geweihte und Gelehrte, der Fasar besucht, macht auch einen Abstecher zur Sphinx, und auch Mharbal al'Tosra (siehe Seite 152) ist schon häufiger hier gesehen worden.

Die Schwinke (+)

Auch als 'Dunkler Ritter' oder 'Mautaban der Nacht' bekannt ist eine mysteriöse Rächergestalt, die in den Straßen Fasars einen einsamen, nächtlichen Kampf gegen das Verbrechen führt.

Als sich der Verwandlungsmagier *Sheranbil* bei einem Überfall auf seinen Turm mit aller magischen Macht verteidigte, kam es zu einem katastrophalen Zauberputzer. Er wurde in ein Wesen verwandelt, das nachts halb Mensch, halb Geier ist. Nur tagsüber, oder unter größter Aufwendung seiner wenigen, ihm verbliebenen arkanen Energie, ist es ihm möglich, wieder menschliche Gestalt anzunehmen. Dann fristet er ein Leben als angesehener, doch einsamer Alchimist, gequält von Albträumen, in denen er immer wieder den Tod seiner Frau und seiner Tochter erlebt – Albträumen, die ihn hinaus in die Nacht treiben, um die Mörder seiner Liebsten zu finden und andere vor ähnlichem Unheil zu bewahren.

Verwendung im Spiel: Als vermeintlich niederhöllische oder chimärische Kreatur wird er leicht zum Gegner der Helden. Zudem eignet er sich als Nothelfer oder Verbündeter gegen einen übermächtigen Feind. Vielleicht verliebt sich auch eine Heldin in den seltsam distanzierten höflichen Tulamiden, der ihr nachts ständig aus dem Weg zu gehen scheint.

Die Schattenkrieger

Der Ursprung der Schattenkrieger – nicht zu verwechseln mit den *Sternschatten*, (siehe GKM 66) – liegt in einem lange vergangenen Aventurien: Als die Menschheit noch jung war, stand der Gott **Feqz** denen bei, die im Schutz der kalten Nacht aus den Bergen kamen und lautlos die Echsenwesen töteten, die das Land beherrschten. Alte Sagen und Legenden berichten von den Heldentaten der altvorderen Schattenkrieger, die im steten Kampf gegen die gewaltigen Ungeheuer das Überleben der Stammesgefährten sicherten. Auch in heutiger Zeit ranken sich noch allerlei Gerüchte um Feqz' Krieger, und diese tun nichts, um etwas dagegen zu unternehmen – ist die Arbeit doch einfacher, wenn die Gegner schon den bloßen Namen fürchten. Das Gehen an Wänden und Decken oder durch verschlossene Türen ist nur eine der vielen Fähigkeiten, die die Legende den Schattenkriegern zuschreibt.

Heute sind die Schattenkrieger selbst ernannte '*Streiter des nächtlichen Feqz*', dem sie in ihren Taten nacheifern und ihm so Ehre erweisen. Die meisten Mitglieder haben sogar die Weihen der 'Mondschatten', der Phex-Priester, empfangen. Sie ziehen beinahe nur des Nachts aus, um unter dem Licht ihres Mondgottes in rostbraunen Gewändern Feinde zu töten – oft mit dem Dolch oder ihren rituellen Wurfsternen, die sie so treffsicher zu schleudern verstehen wie ihr göttlicher Patron die Sternschnuppen.

Das Oberhaupt dieser Kämpfer des Feqz ist der, nach einer der Mondphasen benannte, 'Helm' – auch als '*Letzter Schleier des Mondes*' bekannt. Während man seinen Sitz meist in Fasar vermutet, befindet er sich tatsächlich in einem stets nebelverhüllten Bergkloster im Raschtulswall. Den Geist belebende und erweiterten Substanzen lassen ihn Orakel und Traumgesichter sprechen, nach denen er seinen ergebenen Dienern befiehlt, wie ihrem Herren Feqz am besten zu dienen sei: ein Überfall auf Hesinde-Missionare, Tsa-Geweihte oder Praios-Priester, die auf den Gipfeln des Raschtulswalls ihrem Gott näher sein wollen; der Raub von Juwelen, "*um die himmlische Schatzkammer zu mehren*"; die Attacke auf einen '*Hort der Schlangenzüngigen*' (einen Hesinde-Tempel) oder der Raub eines – vermeintlichen – '*Echsenartefaktes*', wozu man auch die meisten magischen Gegenstände zählt.



Die Bewachung des Amul Dschadra, eines Berges in der Nähe Drakonias, im südlichen Raschtulswall, war ebenso eine selbst gestellte Aufgabe des Ordens. Dass der Berg sich dennoch seit Imgerimm 1021 verändert hat *„und sein Sein gegen den Nachtgrauen gewandt“* hat, verunsicherte

nicht zuletzt den ‘Helm’, der sich seither mehr und mehr der ‘Mondwelt Feqzens’ – und damit dem Rauschkraut – zugewandt hat, weshalb die Befehle an seine Krieger immer wirrer werden.

MYSTERIEN THALUSIENS

DIE OBSIDIAN-TAFELN VON SAMRA

Zwischen 1015 BF und 1017 BF wurden bei Samra 25 pechschwarze Steintafeln aus Obsidian (Vulkanglas) gefunden. Zwei weitere Tafeln wurden bei den Ausgrabungen zerstört; die Bruchstücke gingen verloren. Die fünfeckigen Tafeln haben einen Durchmesser von etwa zwei Spann, sind zwei Finger dick und wiegen jeweils drei Stein. Aus den eher groben Yash-hualay-Glyphen, die die Tafeln beiderseits bedecken, konnte nur ein zentraler Satz entschlüsselt werden: „Blicke dorthin, wo du nichts sehen kannst, und sieh die Schwärze.“

Gelehrte aus Rashdul, Khunchom und Fasar untersuchten die Petrofakte und kamen zu dem Schluss, dass sie aus der Zeit der Skorpionkriege stammen müssen und dass der Obsidian vermutlich von den Waldinseln oder dem Vulkan Visra bei Al’Anfa stammt. Im Jahr 1024 BF brachte Großfürstin Shenny von Khunchom die bis dahin verstreut aufbewahrten Tafeln an sich und übergab sie Dolguruk als Lösegeld für ihren Vater. Seitdem besitzt sie der schwarze Elf von Thalusa. Was er damit vorhat, ist unbekannt.

Anwender von Analysemagie oder dem XENOGRAPHUS mussten feststellen, dass eine enthaltene Zauberstruktur, die dem HELLSICHT TRÜBEN ähnelt, ihre Zauberei störte. Was immer diese Tafeln verraten können: Jemand hat sich große Mühe gegeben, eben dies zu verschleiern. Hält man sie gegen die Mittagssonne, erkennt man schwach, dass es auch im Innern des leicht transparenten Steins Schriftzeichen gibt. Laut einem Märchen lassen sie sich nur erkennen, wenn hinter den Tafeln eine der magischen *Frostkerzen des Tubalkain* brennt, deren letztes (?) Exemplar Kalif Abu Dhelrumun verbrauchte, um sein Schlafgemach zu kühlen.

DAS GERÖLL IM WAQRUN-ULAH

Der Waqrun-Ulah (‘Klingenfluss’) entspringt im Thalys-Massiv und mündet bei Ronishagen ins Perlenmeer. Seinen Namen hat er von den Waffen, die in seinem Flussbett mitunter – besonders nach heftigen Regenfällen – gefunden werden. Die Fundstücke sind, wenn man den Erzählungen der Bauern glauben darf, fremdartig geformt. Manche sind zu groß, um von Menschen geführt zu werden. Sie scheinen sehr alt zu sein und sind zumeist von Rost zerfressen. Manche sind mit Gold und Edelsteinen kostbar verziert, und auf einigen sollen ‘echsische Schriftzeichen’ zu erkennen gewesen sein. Mitunter führt der Fluss auch andere Dinge mit sich, etwa Rüstungsteile, die für Riesen gemacht zu sein scheinen, Lampen und andere Gebrauchsgegenstände oder gar Edelsteine mit ungewöhnlichem Schliff. Die meisten Bauern fürchten solche Funde, denn selten blieb ein Finder lange glücklich mit dem, was der Fluss hergab. Beispielsweise erzählt man sich von einem bronzenen Kohlebecken, das zu einem Schmied getragen wurde, der es vom Grünspan befreien sollte. Doch kaum legte jener Hand an, spie das Becken einen Feuerstrahl, der einem Drachen Ehre gemacht hätte und die Schmiede in Schutt und Asche legte. Ein anderes Mal fand man einen Dolch aus Jade mit dem eingravierten Bild einer Hornechse. Als der Finder sich damit den Finger ritzte, wurde er binnen Minuten zum Greis und verging dann zu Staub und Knochen. Um einen übergroßen, neunkantigen Streitkolben stritt sich vor einigen Jahren ein ganzes Dorf, bis die wenigen Überlebenden die mit Obsidian und schwarzem Topas verzierte Waffe an einen Sammler aus Maraskan verkauften.

Von Expeditionen ins Thalys-Massiv auf der Suche nach der Quelle all dieser Fundstücke ist selten jemand zurückgekehrt. Die verstörten Überlebenden berichteten von bunt bemalten Wilden, die sie überfallen

hätten (siehe auch Raschtul 114), oder gar von ‘Wächtern aus Erz und Eis’ und großer Kälte – als ob es im Thalys-Massiv Eis gäbe.

DHARGUN

»Dhargun, die Zuflucht, oder Duar al’Agûn, das Dorf der Flüchtlinge – welcher passender Name seit alter Zeit! Du weißt, mein Freund, dass die Höhlen tief in den Berg führen, wo sie eng und schmal werden, bis etwas Großes den Söhnen der Menschen nicht weiter folgen kann. Du weißt, wovon die Krabben fliehen, wenn ES sich rührt in der Tiefe des Meeres. Beachte die Zeichen, wenn der ‘Drache’ vor dem Himmelszelt steht und Al’Hadjin bei Neumond erscheint! Doch bedenke auch, Löwensohn, dass der Gottgefällige sich nicht verkriecht wie das unreine Getier.«

—Mawdli Umran al’Bakiri, Emir von El’Dhena, an den Bey von Dhargun, neuzeitlich

»Ich sag’ dir was, Shabobert, mein Alter: “Dhargun” – na, nach welchem Erdämon klingt das? Richtig. Der Tar Honak, der alte Rabe, der war ja kein Dummkopf, war der nicht. Ich sag’ dir was: Der wollt’ gar nicht Kan-nemünde, wollte der nicht; der wollte Dhargun-i-dod. Wir gehen da hin, sag’ ich dir. Und was immer da ist, das holen wir uns. Dann bringen wir’s zum Schwarzen Drachen in Warunk, und der gibt uns dieses Teriack-Zeugs dafür. Mit Teriack wächst alles nach, auch meine Hand und dein bestes Stück. Na, was sagst du, ist das ein Plan?«

—gehört in einer Söldner-Taverne in Llanķa, neuzeitlich

SULTAN NABATILS GRAB (+)

»In Nabatil kann man kaufen: Merach-Sirup, gedörrte Maulbeeren, Aralien-blumen für die Gärten, Parfum aus Fliederblüten. Die Stadt ist ein Traum der Blüten zwischen granatroten Felsen: weißer Flieder und Yasmin, lila blüht der Schmetterlingsstrauch, gelb die Mimose, feuerrot der Gewürznelkenbaum, in allen Farben die Malven und Aralien. Ihr sollt ihre Blumen loben, dann machen die Söhne Nabatils euch gute Preise. Weiße Blumen dürft ihr nicht pflücken, sie gehören der Göttin Marhibo. Deren Priesterinnen leben in den Höhlen der Felswände; dorthin tragen die Bauern auch ihre Toten. Wer gegen das Verbot verstößt, dem geben sie ein lähmendes Gift und eine Merachfrucht in den Mund und legen ihn in einen gläsernen Sarg, damit er wahnsinnig wird wie die Göttin. Durch den Segen der Priesterinnen soll ein Körper Jahrhunderte überdauern können, sagte mir ein Haimamud. Wenn ihr nach Nabatil reist, nehmt alanfänisches Kelmon mit, das bezahlen sie gut.«

—Aufzeichnungen Ruban ibn Dhachmanis für seine Söhne; neuzeitlich

Die Chroniken nennen Nabatil al’Waqih als vierten Herrscher des Sultanats Khunchom. Die Namensähnlichkeit zu dem kleinen Ort Nabatil an einem Quellfluss des Thalysus scheint bisher keinem Gelehrten aufgefallen zu sein. Jedenfalls deutet nichts darauf hin, dass dort schon einmal jemand nachgeforscht hätte, ob Sultan Nabatil selbst oder jemand aus seiner Verwandtschaft in der Nähe seiner Heimatstadt begraben liegt, ob es Palastruinen gibt oder gar Hinweise auf lebende Nachkommen. Sollte unter Purpurfarn und Magnolienwald tatsächlich das Jahrtausende alte Grab des Sultans liegen, dann ist es womöglich noch ungeöffnet.

YASRA

»Zu Kunschom aber hath man eyne grauwe Academia, genennet ‘Des Draķen Ei’. Da lehret man wohl dero klassisch Zauberey, oder so der Fachmann saget,



die Wandlung des Unbelebten. Und wandlen sie alles, was du moigest sehen. Dero haben sie eyne Legenden, wo mag es wohl cyn halbes Millenium seyn, so ein Archemagicus zu Kunschom sey gegangen und habe die Stadt Yasra, am Ongalo-Strome gelegen, getilget vom Antlitz deres. Das mag ich Magia nennen!»

—aus dem Almanach der Wandlungen von Mondrazar vom Goldfelsen, um 500 BF

Die Stadt Yasra am Ongalo ist nur aus wenigen alten Quellen bekannt. Schon früh im Sultanat Khunchom wird sie auf Tontafeln erwähnt. Zur Zeit der dritten Dynastie des Diamantenen Sultanats brachte Al Toghari ay Yasra die Spagyrik (die Herstellung alchimistischer Arzneimittel) zur Blüte und unternahm angeblich Versuche, die Lebenskraft aus Menschen zu destillieren. Ein Bericht über die Taten Murak-Horas' erwähnt Yasra als Provinzstadt, die Hilfstruppen für den Feldzug gegen Khunchom stellte. Ungefähr seit Bosparans Fall aber scheint die Stadt wie vom Erdboden verschluckt zu sein. Manche Haimamudim geben den Bosparanern die Schuld; andere erzählen, Magier aus Yasra hätten die Drachenei-Akademie bestohlen und seien dafür bestraft worden. Insgesamt wird aber nicht viel über die verschwundene Stadt geredet, und auch im Schlamm der Bruckener Seen hat lange niemand mehr nach Überresten gesucht.

»Tausend und eine Schule der Zauberei, und keine hat sich der Magie der Zeit verschrieben? Al Toghari erforschte das Altern und die ewige Jugend. Zeit-Magie? Gab es eine Chamib ay Yasra?«

—Randnotiz beim Eintrag 'Jungbrunnen' in der Encyclopaedia Magica, Exemplar in der Bibliothek der Drachenei-Akademie Khunchom

»Ppyrr ist von allen H'Ranga am mächtigsten. Niemand außer dem goldenen Drachen beherrschte vier Elemente. Ppyrr vollbrachte das Ritual des Chr'Szess'Aich. Er ist noch da und mächtig. Vor kaum mehr als zwei Ehhn spürten wir seine Gegenwart. Die Aufzeichnungen berichten, dass H'Ranga Ppyrr selbst einen seiner Tempel besuchte: Yi'A'Zr.«

—gehört auf dem Markt von Ch'Rys Szinth in Selem (übersetzt aus dem Rssah), neuzeitlich

DIE HADJINIM

Die Ordenskrieger des Tulamidenlands werden Hadjinim genannt (Ez.: Hadjin), möglicherweise abgeleitet aus der Wortwurzel dijin (mächtig). Der Sage nach gab es anfangs nur einen einzigen Orden von Elitekriegern, die durch Selbstdisziplin und Askese versuchten, das ideale Kriegerum zu erreichen: den ursprünglichen Orden der Hadjinim. Ihr Ehrenkodex beinhaltete Gehorsam, Treue, Wahrheitsliebe, Keuschheit, Verzicht auf Rauschmittel und Gifte aller Art, Härte gegen sich und den Gegner, aber Milde gegenüber dem Unterlegenen. Zur Zeit der Magiermogule gab es die Hadjinim bereits, und irgendwann in der Geschichte besaßen sie Burgen in Gebirgen wie dem Raschtulswall, dem

Khoram-Gebirge, den Eternen, Aschubim und Awalakim, und angeblich sogar mitten in der Khôm-Wüste. Doch etliche Klöster wurden in den letzten dreitausend Jahren zerstört oder spalteten sich ab; sei es, um zu weltlichen Söldnern zu werden, oder wegen eines abweichenden Ehrbegriffs und Götterglaubens. (Beispiele sind die *Tarisharim* in den Hohen Eternen, die Naturgewalten und Riesen verehren, die *Beni Uchakâni* aus dem Khoram-Gebirge, die dem Gott-Löwen Ra'andra huldigen, und die *Al'Drakorhim* aus dem Raschtulswall und Mhanadistan, die von Drachen-Kultisten zu Drachenjägern wurden.) Welchen Göttern aber die ursprünglichen Hadjinim huldigten und noch huldigen, ist Außenstehenden unbekannt. Das Hauptkloster mit dem Ordensoberhaupt wird gegenwärtig in den Aschubim vermutet, aber auch das ist nicht sicher. Die Geschichtenerzähler wissen von Hadjinim, die jahrzehntelang einen Ort, Gegenstand oder eine Person bewachten, ohne in ihrer Pflichterfüllung zu schwanken oder irgendetwas über den Grund ihrer Mission zu verraten. Hadjinim kämpften in den Skorpionkriegen, den Magierkriegen und der dritten Dämonenschlacht. Einen Hadjin zu verderben, gilt in den Märchen als äußerste Schandtats, und der Hauptorden genießt im Tulamidenland einen beinahe heiligen Respekt. Manchen gilt er auch als Vorbild für den Amazonen-Orden, und aus der Vereinigung dieser beiden soll eines Tages das ideale Kriegerum hervorgehen. Ihren Nachwuchs suchen die keusch lebenden Hadjinim unter den Neffen der Mitglieder, und die Familien versorgen für gewöhnlich auch die Brüder im Kloster mit allem Notwendigen.

»In zahllosen Märchen und Erzählungen kommen Hadjinim vor, die Geschichtsbücher dagegen schweigen über sie. Mischt sich der geheimnisvolle Orden nur selten ins Weltgeschehen ein, oder hat man Aufzeichnungen darüber vernichtet? Der Haimamud beantwortete diese Frage mit einem Lachen: „Beides, Effendi! Die Söhne der Ehre kämpften schon in der ältesten Zeit, gegen Schlangen und Drachen und die anderen Geschuppten. Aber der goldene Drache starb nicht. Nun warten sie, dass er wiederkehrt; dann werden sie wieder gegen ihn streiten. So lange schonen sie ihre Kräfte. Und die Adamanten-Sultane auf dem Thron der alten Echsenstadt wollten davon nichts hören.«

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

»Das ideale Kriegerum? Das haben die Vielbeinigen erfunden. Lebt nicht jede Biene wie ein Hadjin: keusch, kinderlos, ständig bei der Arbeit? Geht sie nicht willenlos in jeden Kampf, in den ihre Königin sie schickt, obgleich sie sterben muss, wenn ihr Stachel trifft? Ich sage: Am Berg Aschub sprach die Göttin der Vielbeinigen zu den Beni Nurbad. Am Berg Aschub haben die Hadjinim ihr Kloster, wo ihr Oberhaupt sitzt, und die Arbeitsbienen oder Ameisensoldaten schwärmen aus. Wir sollen sie bewundern, ihnen nacheifern, damit wir werden wie ein Ameisenvolk. Und wenn wir Beni Tulam dereinst keinen eigenen Willen mehr haben, dann kommt der Große Schwarm über uns und macht uns zu Futter für ihre Larvenbrut.«

—Jabir ibn Yakuban, Die geheimen Pläne der Vielbeinigen, Fasar, 1023 BF

ARANISCHE MYSTERIEN

GEHEIMNISSE ZORGANS

DAS HERZ VON ZORRIGAN (+)

Die Altstadt Zorrigan mit ihren labyrinthartigen Gassen gilt selbst den Einheimischen als unheimlich und gefährlich. Ein düsterer Odem hängt über diesem Viertel, vor allem über dem Gebiet westlich der Allee. Nicht einmal den Geweihten der allwissenden Phex-Kirche ist es bislang nicht gelungen, den verborgenen Geheimnissen auf die Spur zu kommen – ja, es scheint, als verschleierte die Stadt selbst die Augen eines jeden, der sich zu weit in Bereiche vorwagt, die nicht für ihn gedacht sind.

Tatsächlich beruht die Stimmung des Viertels keineswegs allein auf Aberglauben, sondern hat eine greifbare Ursache: Eine uralte Macht

liegt über diesem Gebiet und verhindert, dass die Diener der Zwölfe auf all das aufmerksam werden, was sich in den Gassen und Hinterhöfen abspielt. Tief im Labyrinth Alt-Zorrigans verborgen wacht das Standbild der Stadtgottheit Shulvor, das einst nach dem Fall der Magiermogule von fanatischen Anhängern nach Zorgan zurückgebracht wurde und auch nach tausenden von Jahren seine dunkle Kraft entfaltet.

Die Anhänger der Gottheit bilden eine verschworene Gemeinschaft mit strengen Initiationsriten, die es Außenstehenden fast unmöglich machen, Zugang zu diesem Kreis zu erlangen.

Nicht mehr als ein Gerücht ist hingegen das geheime Labyrinth, das sich unter der Altstadt erstrecken und durch die Macht des Shulvor gehalten werden soll.



DER MAGISCHE SPIEGEL (+)

Seit dem Bau des Spiegelpalastes ranken sich Gerüchte um das magische Wesen der reich verzierten Spiegel, die der besondere Stolz der Herrscherinnen sind. Tore in andere Welten soll es dort geben, die den Unkundigen in ein Paradies, genauso gut aber in die Niederhöhlen führen können. Wie bei jeder Geschichte enthält auch diese einen wahren Kern. Es sind allerdings nicht die sorgsam polierten Spiegel im Innern des Palastes, die als Eingang in eine andere Globule dienen können, sondern der glasklare See im Park, dem der Palast seinen Namen verdankt. Taucht man bis auf den Grund hinab, so gelangt man durch ein Tor in andere Welten, in denen viele Märchen, die heute noch in den Tulamidenlanden beliebt sind, ihren Ursprung nahmen. Weder Herrscher noch Gelehrte ahnen etwas von dieser wahren Natur des Sees, und verborgene Schutzzauber aus einer längst vergessenen Vergangenheit sorgen dafür, dass eine magische Analyse ergebnislos verläuft.

DIE ROSENDSCHINNE

Rahja habe sie den Araniern geschickt, um ihnen in harten Zeiten Muße und Labsal für die geschundene Seele zu geben, verkündete die Hochgeweihte des Rahja-Tempels, als die Dschinne bei der Einweihung des Rosengartens wie aus dem Nichts erschienen, um die Feiernden zu verführen und zu umgarnen. Nach dem Fall Orons scheint diese Aufgabe vollbracht, und dennoch harren die Dschinne in dem Park aus. Sehen Arkos Shah und die Hochgeweihte dies als Zeichen, dass Aranien Rahjas uneingeschränktes Wohlwollen genieße, so sieht die Wahrheit doch anders aus.

Die Rosendschinne, eine Unterart der Elementargeister des Humus, wurden nicht direkt von der Heiteren Herrin gesandt. Vielmehr wurden sie von der Schönheit des Gartens und den hehren Absichten der Feiernden herbei gelockt und magisch angezogen. Betört von der wild wuchernden Rosengarten erwählten sie den Park zu ihrer neuen Heimstatt und blieben, um Zorgan vor Dämonenmacht zu behüten und den tapferen Kämpfern, die gegen die Feinde der Elemente stritten, Heilung und Hilfe zuteil werden zu lassen. Doch mit der Befreiung der ehemals oronischen Lande sind die größten Frevel an der Natur in diesem Teil Deres getilgt. Nun beanspruchen die Dschinne den Garten als ihr Eigentum, das ihnen 'nach vollbrachtem Dienst' zustehe. Sie sind nun wieder, da der Bann der duftenden Rosen abklingt, ihre eigenen Herren und geben sich entsprechend launisch. Dazu kommt, dass sie von kundigen Personen beeinflusst werden können, denen es gelingt, die Dschinne zu Diensten zu bewegen, so dass sie für unwissende Gläubige sogar zur Gefahr werden können. Nur hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich in Zorgan, dass in den letzten Jahren einigen Frauen nach nächtlichen Besuchen im Rosengarten Kinder mit ungewöhnlichen Eigenschaften geboren wurden. Dies sei ein Zeichen für die alte Weisheit, dass man einem Dschinn, so freundlich er auch auftrete, niemals ganz vertrauen dürfe ...

GEHEIMNISSE DER ELBURISCHEN HALBINSEL

DIE SCHWESTERSCHAFT DER VERSUNKENEN TOCHTER

Seit Jahrtausenden nimmt man an, dass Chalwens Thron dort versunken sei, wo sich heute der Maraskansund ausbreitet (siehe **MWW 180**). Als die Güldenländer Aventurien betraten, wandten sich einige Frauen und Männer aus Era'Sumu auf der Flucht vor den Mächtigen des Optimatenhauses *Phraisopos* gen Osten, wo sie den ältesten Teil Sumus vermuteten. Sie fanden Relikte des zerschlagenen Echsenreiches von Burruh'Sum und erkannten in der Ssad'Huar-Verehrung einen Hinweis für die Richtigkeit ihre Vermutungen. Die Legenden von der versunkenen Riesin Chalwen bestätigten sie in diesem Glauben. Daher riefen sie einen Wächterzirkel ins Leben, der über den Ort des Throns wachen sollte, damit die verhassten Optimaten sich dessen Macht nicht zueigen machen konnten. Diesen Zirkel, möglicherweise der älteste kultische Zusammenschluss von Töchtern Satuaris, gibt es auch heute noch, wenngleich seine

Existenz kaum jemandem bekannt ist. Eine Handvoll eingeschworener Hexen bilden den inneren Kern der Gruppe, die auf der Elburischen Halbinsel beheimatet ist. Man hält sich von anderen Hexen fern und hütet argwöhnisch die ererbten Geheimnisse. Der ebenso über viele Generationen vererbte Hass auf Magier und das Geschlecht der *Phraisopos* verbindet die Mitglieder des Zirkels, der sich selbst *Schwesterschaft der versunkenen Tochter* nennt. Es ist nicht auszuschließen, dass *Moghuli Dimiona von Oron*, die ein Massaker an der Familie des obersten Peraine-Geweihten, *Leatmon Phraisop* verüben ließ, diesem Zirkel ebenfalls angehörte oder zumindest Kenntnis von ihm hatte.

Die Rituale der Schwesterschaft haben sich nunmehr zweieinhalb Jahrtausende lang bewahrt, und bei einigen von ihnen ist das Wissen um den Zweck verloren gegangen. Kundige können herausfinden, dass die alten Riten der Schwesterschaft verschiedene Hinweise auf das Wesen und den Ort von Chalwens Thron bergen, dass dieser Ort aber durch mächtige Magie verhüllt ist. Selbst unter den Zirkelschwestern kursiert nur das Gerücht, dass Chalwen noch am Leben sei, dass die Rituale sie am Leben erhalten und dass die 'Versunkene Tochter' mit Auserwählten des Zirkels im Traum Zwiesprache halte.

Bisher ist es niemandem gelungen, dem Zirkel seine Geheimnisse zu entreißen. Der misstrauischen Schwesterschaft ist vor allem der in Aranien weit verbreitete Peraine-Kult ein Dorn im Auge, denn sie sehen in den Priestern, vor allem dem Patriarchen, Nachkömmlinge des verhassten Optimatenhauses, das danach trachtet, sie und das Wissen Era'Sumus zu vernichten.

DER TEMPEL DER SCHLANGE

Unter dem ehemaligen Hesinde-Tempel in Lllanka liegen Katakomben versteckt, in denen über viele Jahre eine Gruppe von Ilaristen, die den Tempel unterwandert hatte, Bücher und Schriften über die Geschichte Araniens und die Götter und Götzen gesammelt hat. Als Oron die Macht in der Stadt übernahm, richtete man die Hesinde-Priester hin und ließ nur den alten Imion Klingenhofer am Leben, der über die Grauen den Verstand verloren und das Wissen um die verschütteten Geheimnisse tief in seinem Innern verschlossen hat – bis auf das unbestimmte Gefühl, nicht zulassen zu dürfen, dass die Trümmer beiseite geräumt werden. Der Eingang zu den geheimen Räumen befindet sich tatsächlich in der verschütteten Krypta hinter dem Grab eines ehemaligen Hohen Lehrmeisters, auf dessen Grabplatte zwei Schlangen einander umkreisen.

DIE GEISTER DER ERSCHLAGENEN (+)

Viele Gerüchte künden von unheimlichen Geistererscheinungen, die in Vollmondnächten in Skaragord, einer zerstörten Thorwalsiedlung nahe Lllanka, umgehen. Nachdem unter oronischer Herrschaft Alte, Kinder und Familien der 'Drachen von Lllanka' abgeschlachtet wurden und der Tern sich blutrot färbte, wagte sich niemand mehr in die Nähe der zerfallenen Langhäuser, die des Nachts von unheimlichen Klagelauten umweht werden.

Tatsächlich handelt es sich bei letzteren lediglich um eine Illusion, die der heruntergekommene Magier Elisso Xelegorian Nacht für Nacht wirkt, um Neugierige von diesem Ort fernzuhalten und den Schmugglern, denen er seine Künste verkauft, einen ungestörten Ablauf ihrer Geschäfte zu ermöglichen.

Keine Illusion sind hingegen die Geistererscheinungen, die in Vollmondnächten aus den Hütten treten, sich auf dem Dorfplatz sammeln und sich auf den Kampf gegen einen unsichtbaren Gegner einstimmen, die Münder zum stummen Schrei aufgerissen, die scharfartigen Waffen erhoben. An solchen Nächten meiden die Schmuggler den verfluchten Ort, denn niemand, der sich in diesen Stunden zwischen den Langhäusern aufhielt, ist je dem Zorn der Geister entgangen.

SCHÜLER DER SCHMERZEN

Von der Etablierung Orons als eigenem Reich bis zum Jahr 1027 BF war die *Schule der Schmerzen* (Genauer Name: *Magisches Institut zum Studium*



des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet in Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase) eine schwarze gildenlose Schule in Elburum. Die grausamen, aber streng nach den Regeln des Codex Albyricus und mit wissenschaftlicher Akribie ausgeführten 'Experimente' am lebenden Objekt bis hin zur Vivisektion führten dazu, dass die Schule in kurzer Zeit ein wahrhaft unheimliches Wissen um den Körper erwarb und ihre Schüler zu versierten Anatomen und Heilkundigen ausbildete. Ihre Hoffnung, als Lehrinstitut von anderen Gilden oder Institutionen anerkannt zu werden, ging indes nicht auf.

Mit dem Zusammenbruch Orons wurde auch diese Magierakademie zerschlagen. Während einige der Lehrer und Schüler versuchen, sich im Untergrund als Qabalya (siehe dort) zu organisieren und ein Teil des anatomischen Wissens von den Araniern erbeutet wurde, ist doch der Großteil des Lehrpersonals, der Auzeichnungen und auch der Schülerschaft Helme Haffax in die Hände gefallen, der seine 'Beute' nach Jergan verbracht hat. Ob sich die Zauberer dort wieder zu einer Akademie zusammenschließen oder ob sie als 'Feld-Medici' bei weiteren Beutezügen des Fürstkomturs eingesetzt werden, ist noch völlig offen.

GEHEIMNISSE BABURIENS

BABUR, DER 'ERSTE SCHÜLER RA'ANDRATS' (+)

Nach der Gründung Fasars sollten noch Jahrhunderte vergehen, bis die fruchtbaren Ebenen des heutigen Araniens von Menschen besiedelt wurden. Denn der Krieg zwischen dem Gottdrachen Pyrdacor und der Riesin Chalwen (siehe Seite 14) hatte seine Spuren hinterlassen. Auf der Elburischen Halbinsel hatte sich ein Echsenreich gebildet, das von den Tulamiden *Burruh'Sum* genannt wurde. Und in den Ländern nördlich des Barun-Ulah lebten wilde Ogerstämme. Angeführt wurden sie durch die Riesin *Männertod*, die sie als Schwester Chalwens verehrten.

Die Menschen fürchteten sich vor diesen Wesen, da sie ihnen schutzlos ausgeliefert waren – es gab keine Gebirge, in denen sie sich verstecken konnten. Der Barun-Ulah galt als magische Grenze, die zu überqueren den sicheren Tod durch die Menschenfresser und den Verlust der Seele bedeutete.

Erst als *Babur*, den Sippenführer der Beni Oroni, eine Vision erteilte, zog der große Stamm in den Krieg – unter dem Eindruck von Bastrabuns Erfolgen gegen die Echsen des Südens wurde zunächst das Reich *Burruh'Sum* angegriffen. Als die Echsen besiegt waren, wollte Babur gegen die Oger kämpfen, doch viele aus seinem Stamm weigerten sich, den Barun-Ulah zu überqueren. Sie waren zufrieden mit den Eroberungen, fruchtbaren Feldern und reichen Gewässern, und hatten Angst von den Menschenfressern. Sie gründeten Städte auf den Feldern ihres Erfolges: Anchopal, Zorgahan und El'Burum. So war es allein die Sippen Baburs und seines Sohnes *Nebahath*, die weiter dem Ruf der Vision folgten. Am Oberlauf des Barun-Ulah erschien ihnen die Wesenheit, die Babur in seiner Vision gesehen hatte. Sie nannte sich Ra'andrat und versprach, die Sippen künftig unter ihren Schutz zu nehmen, wenn diese sich ihr verpflichteten. Unter dem Banner Ra'andrats kam es zur Entscheidungsschlacht gegen die Riesin Männertod und die Oger. Ra'andrat selbst griff in die Schlacht ein, und Männertod floh in Panik. Die

Oger wurden vernichtend geschlagen, doch Babur fand im Kampf den Tod. Nebahath, sein Sohn, errichtete ihm ein Grabmal, und das Volk des Ra'andrat wurde bald bekannt unter dem Namen *Babur Nebachosya*. Die folgenden Generationen gründeten die Städte Bab-ar-Rih und Nebachot zu Ehren ihrer Stammväter.

Als 872 v.BF die Bosparaner mit göttlicher Hilfe Rondras das Sultanat Nebachot zerschlugen, gingen alle Erinnerungen an Babur, den 'Ersten Schüler Ra'andrats' verloren. Niemand weiß, wo sich sein Grabmal befunden hat, und welche Schätze es birgt.

DIE BLUTENDE LANZE DSCHADRA AL'ZUL (BEZIEHUNGSWEISE KURZFORM ZARAZUL)

Mehr ein Zeichen der Einheit des Volkes der alten Babur Nebachosya als eine Waffe ist die Blutende Lanze. Sie gilt als verschollen, seit das Volk 872 v.BF in seine einzelnen Stämme zerfiel. Nachdem eine tapfere Gruppe von Abenteurern die Lanze 1.900 Jahre nach deren Verlust wieder fanden (*Der Schwur des letzten Sultans*), vereinigten sich die zerstrittenen Stammesfürsten und schlugen das oronische Heer vor Zorgan zurück. Obwohl die Nachkommen der *Babur Nebachosya* dabei eindrucksvoll ihre gemeinsame Macht demonstriert haben, sind sie nun ausgerechnet über den Verbleib der Lanze erneut zerstritten. So bleiben die tulamidischen Völker Nord-Araniens und Perricums zerrüttet, indem ein jeder versucht Herrschaft über die Lanze zu bekommen, die an einem geheimen Ort aufbewahrt wird. Die Sippenoberhäupter und Beyroune trachten noch heute nach mehr Einfluss und haben bereits zwielichtiges Gesindel angeheuert, um die Lanze zu erringen.

GEHEIMNISSE IN PALMYRAMIS

RAS'LAMASSHU – STADT DER KATZEN

Der von Aranien beanspruchte Grenzort am Weißbarûn, der seinen bescheidenen Wohlstand den einträglichen Saphir- und Türkisminen verdankt, hütet heute ein von Legenden umwobenes Erbe: Verwitterte Kanopen, farbenprächtige Fresken und nicht zuletzt die unermesslich

alten Bauwerke legen ein beredtes Zeugnis davon ab, dass die Gryphonen des sechsten Zeitalters diesen Ort einst zu einer Begräbnis- und Andachtsstelle erkoren hatten. Inmitten der langsam verfallenden Palastanlagen und der urwüchsigen Gärten wirken die vierhundert Einwohner verloren. Einst mag hier eine Vielzahl von Katzensgestaltigen gelebt und geherrscht haben. Auf jeden menschlichen Bewohner kommen heute ein halbes Dutzend Katzen, die sich als eigentliche Herren der Stadt fühlen und den abergläubischen Menschen fordernd und gebieterisch gegenüber treten. Fremden gegenüber tritt man hier freundlich, aber dennoch mit einem gehörigen Misstrauen, auf.

Zentrum von Ras'Lamasshu, was soviel wie 'Haupt der seltsamen Kreatur' bedeutet, bildet eine fünfzehn Schritt hohe Stufenpyramide aus reinstem Alabaster. Der einzige Einstieg in diese herrschaftliche Nekropole soll sich auf der Oberseite des Bauwerkes befinden, jedoch käme kein hiesiger Bewohner auf den Gedanken, auch nur die erste Stufe zu erklimmen. Denn dort oben residiert die Shanja des Dorfes, eine ochsengroße Sphinx von betörender Gestalt und





überaus scharfem Geist. Von der Pyramide spricht sie Recht und fordert ihren Zehnt an edlen Steinen und Vieh.

Einzig wenn das Madamal voll am Himmel steht, verlässt die Sphinx ihre Ruhestätte und fliegt für wenige Tage in den Raschtulswall. In diesen Tagen finden sich auch immer wieder Grabräuber und Archäologen im Dorf ein, die in das Innere der Alabasterpyramide eindringen, um ihr ihre Geheimnisse zu entreißen. Bislang kehrte niemand zurück, um darüber zu berichten.

TARF' EL'HAZAQR MOR

Weit im Nordwesten des Raschtulswalls, nicht weit von der mittelreichischen Grafschaft Schlund entfernt liegt das Kloster **Tarf' El'Hazaqr Mor** (etwa: 'Der wollüstigen Feuermacht Wunderschloss'), von dessen Existenz nur eine Handvoll Aventurier wissen. Das tulamidische Kloster liegt in einer Senke des Raschtulswalls, umringt von dampfenden Schwefelfeldern, heißen Quellen und der *Pforte des Feuers*, einer angeblich nie versiegenden elementaren Feuerfontäne.

Die Bewohnerinnen dieses Klosters sind Feueranbeterinnen, die sich komplett dem lodernden Element verschrieben haben. Bei Tag erschaffen sie Artefakte von großer Reinheit – magische Alchimieschalen, goldene Mörser, geschliffene Kristallkugeln, Obsidiandolche und andere alchemistische Werkzeuge. Des Nächstens aber weihen sich die Priesterinnen dem 'kleinen Tod'. Sie berauschen sich durch schweren Wein, Räucherwerk und Lotosdüfte und opfern ihre Körper ekstatisch dem 'inneren Feuer'. In den *Geschichten aus Tausend und einem Rausch* befindet sich die bekannteste Schilderung von Tarf' El'Hazaqr Mor. Drei Wanderer erreichen das Kloster und bitten um ein Nachtlager. Sie werden gastfreundlich empfangen, und ihnen wird eine Kammer zugewiesen. Doch diese dürfen sie nach Einbruch der Dunkelheit nicht verlassen. Als die drei Wanderer wollüstige Laute vernehmen, siegt ihre Neugier. Sie stören ein wildes Treiben, das je nach Erzähler als äußerst rahjagefällig oder selemitisch beschrieben wird. Und je nach Geschichte nehmen die Wanderer daran teil oder werden für ihre Neugier grausam bestraft.

Überdies ranken sich viele weitere Gerüchte um Tarf' El'Hazaqr Mor. So soll es auf einer Kraftlinie liegen, früher eine Zuflucht der Magiermogule gewesen sein, angeblich soll hier Nahema eingekehrt sein,

auch Rohal soll hier Niobara getroffen haben, die Priesterinnen sollen elementare Feuerwesen sein, die sich der Körper ahnungsloser Mädchen bemächtigt haben oder leibhaftige Dschinne.

In Wirklichkeit sind die Mädchen geraubte Jungfrauen des Kaiserdrachen *Agapyr*, der in der Nähe seinen Hort hat. Sie leben hier in Freiheit und müssen dem Drachen dafür kostbare Artefakte fertigen – und angeblich das 'innere Feuer' mit ihm teilen.

ASBORAN – DIE VERBORGENE STADT

Durch die Wiederentdeckung der *Heiligen Rollen der Beni Rurech* im Jahr 1014 BF erfuhr die Priesterschaft der Göttlichen Zwillinge frühzeitig davon, dass Maraskan Borbarad zum Opfer fallen würde. Die Texte der Rollen offenbarten einen geschützten Ort und eine Flucht dorthin, angeführt durch die Priesterschaft und 'die Ungeschlagenen, die niemals Besiegten'.

Im Boron 1017 BF zogen 32 Priester, 32 Krieger Tsas und 2.000 weitere Maraskaner nach Aranien und verschwanden ohne Spur im Raschtulswall. Im westlichen Grenzland Araniens, verborgen in einem abgelegenen Tal am Rande des Gebirges, gründeten die Mitglieder dieses *Exodus der 2000* die geheime Stadt Asboran (das 'geheime Boran').

Ganz maraskanischer Logik folgend, lässt sich die Lage der geheimen Zufluchtsstätte ermitteln: Legte man einen Diskus auf Aventurien, so dass genau auf dem Rand seines Umfangs die Städte Jergan, Boran und Tuzak zu liegen kämen, so fände sich das verborgene Tal Asborans direkt unter dem Zentrum dieses Diskus'.

Ähnlich der verborgenen Heimstatt der Meuchler des Zweiten Fingers Tsas am *Amran Thjemen* (siehe **BuM 122**) ist es für einen Fremden so gut wie unmöglich, Asboran zu finden. Die Aufmerksamkeit wird auf andere Orte gelenkt, die Suche voreilig als vergeblich beendet oder gar ganz vergessen. Es ist fast so, als würde der Ort sich demjenigen entziehen, der ihn am meisten sucht. Stattdessen findet man nur die Weiten des Raschtulswalls und unbewohnte Täler.

Asboran bleibt daher ohne detaillierte Beschreibung. Die Helden können bisweilen auf Personen treffen, die behaupten, in Asboran gewesen zu sein, auf Maraskaner, die dorthin wollen oder dorthin kommen. Asboran bleibt für Fremde verborgen.

DIE QABALYIM

Eine *Qabalya* ist eine verschworene, elitäre Gemeinschaft, zu der nur ausgewählte Magiebegabte Zutritt erlangen können. Manche Gruppen lassen sogar nur ungeschulte, magiebegabte Kinder zu, deren ganze Erziehung sie dann selbst übernehmen. Auch die etwas freieren Qabalyim stellen potenzielle Neumitglieder auf harte Proben und erwarten viel an Gegengaben von ihnen, ehe sie sie in ihre Geheimnisse einweihen. Die aranischen Qabalyim wurden gegründet, als nach dem Grauen der Magierkriege die Gildenmagier in Ungnade fielen und ein allgemeines Verbot der organisierten Zauberkunst erging. Jene Magier, die nicht das Land verließen, schlossen sich zu geheimen Zirkeln zusammen. Andere Gruppierungen wie die Töchter Saturias gerieten nicht in Verruf, weil sie sich nicht an den Machtkämpfen der Magierkriege beteiligt hatten. Zudem betrieben sie ihre Zirkel schon immer im Geheimen. Eine der wenigen Ausnahmen der Magierschaft, die unbeschadet die Zeit des Magieverbotes überstand, war die Illusionisten-Akademie in Zorgan, die unter dem Deckmantel, nur 'magische Unterhalter' (vulgo: Scharlatane) auszubilden, überlebte.

VERSCHWIEGENHEIT UND ERGEBENHEIT – DIE ANFORDERUNGEN EINER QABALYA

Um als geheimer Bund überhaupt bestehen zu können, muss eine Qabalya ihren Mitgliedern diverse Pflichten auferlegen:

● **Loyalität:** Ohne den ehrlichen Willen aller Mitglieder, der Gemeinschaft und den Bundesgeschwistern zu dienen, könnte keine Qabalya bestehen: Die Einzelnen würden einander nur misstrauen und versuchen,

sich gegenseitig zu übervorteilen, wenn es um die Zuteilung von gemeinsamen Ressourcen geht. Natürlich hat es solche Gruppen gegeben, aber selten länger als für ein paar Jahre. Bei vielen Gruppen geht das Streben nach Loyalität über diese pragmatische Einstellung hinaus, und die erstrebte Geschwisterlichkeit wird zum großen, idealistischen Ziel an sich.

● **Geheimhaltung:** Ebenso wichtig wie Vertrauen untereinander ist Misstrauen gegen den Rest der Welt. Würde die Außenwelt zu viel über die Qabalya wissen, dann hätte sie das meiste ihrer Macht verloren.

SCHUTZ UND HILFE – DIE VORTEILE EINER QABALYA

Trotz der Beschränkungen, die eine Qabalya ihren Mitgliedern auferlegt, bietet sie erhebliche Vorzüge, um dennoch Mitglieder anzuziehen und loyal halten zu können. Auch heute, nach dem Ende des Magierbannes, ist das Leben nicht gefahrlos für Magier, und die Hilfe eines starken Bundes kann durchaus über Leben und Tod entscheiden:

● **Schutz:** Wenn ein Mitglied unprovokiert angegriffen wird, setzt die Qabalya alles in ihrer Macht ein, um es zumindest außer Gefahr zu bringen und möglichst viel von seinem Besitz zu retten. Hat das Mitglied den Angriff provoziert, wird die Hilfe in der Regel weniger umfassend ausfallen. Allerdings haben unterschiedliche Qabalyim sehr unterschiedliche Auffassungen, was eine 'Provokation' darstellt.

● **Wissen:** Wenn ein Mitglied ein bestimmtes magisches, wissenschaftliches oder anderes Projekt unternimmt, wird es mit dem Wissen der Qabalya unterstützt; sofern das Projekt dem Daseinszweck der Gruppe



dient. Wenn es mit der Qabalya nur am Rande oder gar nicht zu tun hat, wird meist auch die Unterstützung geringer ausfallen. Da manche Qabalyim an verborgenen Orten ausgedehnte Archive und Bibliotheken hüten, kann die Unterstützung mitunter sehr bedeutend sein; und nicht wenige Gruppen hüten auch spezielles Geheimwissen, über das sonst niemand verfügt.

● **Weltliche Ausrüstung:** Nicht alle Qabalyim sind reich an materiellen Gütern, doch einige besitzen in diesem Bereich gewaltige Ressourcen, selbst wenn sie diese nur als Mittel zum Zweck betrachten. Jede Qabalya wird einem unverschuldet in Not geratenen Mitglied mit milden Gaben und Überbrückungshilfen beistehen, je nach Lage als Geschenke oder Leihgabe.

● **Magische Ausrüstung:** Ähnliches gilt schließlich für die nirgendwo üppigen magischen Ressourcen: Das Tulamidenland ist ein Reich der magischen Artefakte und Zauberdinge, und alle Qabalyim besitzen zumindest das ein oder andere Stück. Es mag mitunter vorkommen, dass ein solches Artefakt einem Mitglied geliehen wird, wenn er seine Bitte darum sehr gut begründen kann. Doch die Seltenheit dieser Dinge und die Begrenzung ihrer 'Ladungen' macht dies zu einem sehr seltenen Vorkommnis.

Die MYSTERIEN DER QABALYIM

Über die reinen Vor- und Nachteile hinaus haben alle Qabalyim auch einige gemeinsame Merkmale, die das Gefühl des Geheimnisvollen noch erheblich verstärken.

● **Geheime Lehren:** Im Unterschied zu herkömmlichen 'Geheimwissen' (wie der Kenntnis eines speziellen magischen Rituals, Stabzaubers, Zauberspruchs etc.), das einen messbaren spieltechnischen Wert besitzt, sprechen wir hier von eher esoterischen Geheimlehren über historische Ereignisse und kosmische Gegebenheiten. Fast jede Qabalya kennt solche, nicht überprüfbare Legenden über ihre(n) Gründer, über die Gestalt der Welt oder die Natur höherer Mächte, die falsch sein können oder auch nicht. Manchmal ist bestimmtes Wissen tatsächlich nur noch einer einzelnen Qabalya bekannt.

● **Geheime Obere:** Auch wenn Außenstehende es in der Regel mit den gewöhnlichen Mitgliedern zu tun bekommen, haben alle Qabalyim eine Anführerschaft, deren Identität ganz besonders geheimgehalten wird. Nach allen erzählerischen Traditionen sind diese Geheimen Oberen (die eine einzelne Person oder ein Gruppe von einer Handvoll Leute sein können) der eigentliche Wurzelstock des ganzen. So lange sie nicht enttarnt und besiegt wurden, kann sich die Qabalya (nach Entscheidung des Meisters) fast beliebig regenerieren. Auch wenn ein Held einer Qabalya nahe steht oder angehört, sollte er viele Abenteuer erleben, bis er die wahre Identität seines Geheimen Oberen erfährt.

● **Ehrwürdige Traditionen:** Qabalyim sind niemals nur pragmatisch, und zu dem mystischen Nebel, in den sie sich hüllen, gehört auch immer die Idee einer langen, althergebrachten Überlieferung und eines ehrenwerten Gründers. Nicht selten wird die Gründung auch in Tage weit vor den Magierkriegen zurückverlegt, sei es in die Rohalszeit, die Ära der Diamantenen Sultane oder gar das Drachenzeitalter. Manchmal sind die Gründer berühmte Gestalten wie Sultan Bastrabun, Magiermogul Tubalkain oder die weise Niobara, mitunter auch Personen, die nur der Qabalya bekannt sind, doch immer werden sie als *die* Quelle oder Wurzel der Weisheit verehrt. Einige Qabalyim suggerieren gar, dass der Gründer unerkannt als der gegenwärtige Geheime Obere weiterlebt.

● **Zeremonien:** Anders als bei kriminellen und/oder politischen Verschwörungen haben Qabalyim alle einen magischen Hintergrund und schon daher eine Affinität zu Ritualen und Zeremonien. Praktisch jede Qabalya kennt eine symbolbefrachtete Aufnahmezeremonie und auch regelmäßige (jährliche oder jahreszeitliche, selten monatliche) Treffen, bei denen das gemeinsame Ritual die Verbundenheit verstärkt.

Mitunter sind die Mitglieder bei diesen Treffen zeremoniell maskiert, und das wiederum bietet gewisse Möglichkeiten für (sehr riskante) Infiltrationsversuche. Natürlich kennen derartige Qabalyim auch eine Fülle von Passwörtern und Parolen, die oft aus halb vergessenen Spra-

chen entlehnt wurden und manchmal noch vom internen Weihegrad des Mitgliedes abhängen.

● **Planung:** Nach ihrer ganzen Natur sind Qabalyim nicht zu einer schnellen Reaktion auf Veränderungen fähig; Ihre Vorhaben sind meist gründlich geplant und laufen nach einem festen Schema ab.

DER EINSATZ EINER QABALYA IM SPIEL

● **Mysterien sind alles!** Was eine Qabalya von den verschiedenen anderen Magierakademien, -orden und -gesellschaften unterscheidet ist ihre Geheimhaltung und der Umstand, dass niemand außerhalb wirklich etwas Genaues über sie weiß. Ihre Ziele sind ebenso mysteriös wie ihre Methoden. Damit sie ihre erzählerische Wirkung behalten, sollte es auch genauso bleiben: Sobald die Spieler und ihre Helden zuviel über eine solche Gruppe erfahren haben, verliert sie ihre ganze Atmosphäre und sollte kurz über lang aus dem Spiel genommen werden – entweder indem sie von ihren Feinden (etwa den Helden selbst) bezwungen und zerschlagen wird oder indem sie ihre Geheimhaltung weitgehend aufgibt und zu einem weithin bekannten Orden innerhalb Ihrer eigenen Version von Aventurien wird.

● **Weniger ist mehr!** Auch wenn wir im folgenden mehrere Qabalyim für den Gebrauch des Spielers vorstellen, ist die Liste doch eher als ein Menü zu sehen, aus dem man sich die (für den eigenen Geschmack) verlockendsten Posten herauspicks: Wir raten davon ab, gleichzeitig mehr als eine gegnerische, eine potenziell wohlwollende, und eine dritte, besonders mysteriöse Qabalya im Spiel zu haben.

● **Wiedererkennung ist wichtig!** Jede Gruppe sollte einige unverwechselbare Markenzeichen haben: Dazu gehören ein zündender Name, eindeutige Symbole und ein gutes Konzept: Das Symbol sollte subtil genug sein, um nicht plakativ die Existenz der Gruppe herauszuschreien und doch den Spielern gewisse Hinweise geben. Das Konzept einer Gruppe, die 'alles tut, um mächtiger zu werden' ist deutlich verwässerter und daher schwächer als eine Qabalya von Chimärologen und selbsternannten Magiermogulen, die gerne das Emblem des Skorpionschwanzes benutzt.

Einige ARABISCHE QABALYIM

Diese Liste ist in keiner Weise umfassend, sondern beschreibt nur einige der wichtigeren und/oder auffälligeren Qabalyim. Wir haben bewusst darauf verzichtet, einige Gruppen zu präsentieren, die (obwohl keineswegs unwichtig oder harmlos) leicht von jedem Meister selbst entworfen werden können – so etwa Qabalyim, die sich einem bestimmten Element verschrieben haben oder die das Ziel verfolgen, aus dem Untergrund für eine ansonsten besiegte Sache zu kämpfen – etwa rachsüchtige Ex-Borbaradianer. Ebenso gibt es gewiss auch Qabalyim, die zum Beispiel die Interessen von Sultan Hasrabal verfolgen. Kurzum, die Möglichkeiten sind endlos.

NACHTWINDE

Dieser Gruppe ging der Exodus nach den Magierkriegen nicht weit genug, und sie ist überzeugt, dass die Menschen erst dann in Frieden leben können, wenn sie von der Geißel der arroganten, selbstherrlichen und rücksichtslosen Zauberer befreit sind.

Die Nachtwinde sind eine Qabalya, die die eigene Zaubermacht nur zu dem Zweck schult und einsetzt, möglichst viele Strukturen der organisierten Zauberei zu zerstören und dabei auch möglichst viele Magiebegabte zu töten. In den höchsten Rängen hängt man auch dem Traum nach, Madas Frevel rückgängig zu machen, doch hat niemand eine Vorstellung, wie man das erreichen könnte. In den letzten Jahren hat die Idee der Nachtwinde viele weitere Sympathisanten gefunden, schließlich hat erst die Zauberei das Elend der borbaradianischen Invasion möglich gemacht. Die Nachtwinde sorgen dafür, dass niemand etwas über ihre Methoden. Pläne und Mitglieder erfährt. Anders ist es mit ihrer Existenz: Nach Jahrzehnten der völligen Verborgenheit hat die Qabalya nunmehr damit begonnen, Informationen über eine Gemeinschaft zu streuen, die die arroganten Zauberer stürzen und den unterdrückten Nicht-Zaube-



ern beistehen will. Insofern ist sie eine der wenigen Qabalya, die auch Nicht-Magiebegabte in ihre Reihen aufnimmt.

Die Nachtwinde sind zu gerissen, um einen großen Angriff auf alle Zauberer einer Stadt unternehmen, der zweifellos die gezielte Reaktion diverser Orden mit sich brächte. Stattdessen verschwindet mal hier ein Mephaliit und wird dort eine fremde Qabalya attackiert. Die Nachtwinde achten darauf, dass es entweder wie ein Unfall aussieht oder eine andere Gruppe verdächtigt wird. Am besten aber ist es, wenn zwei Zauberergemeinschaften über einen von den Nachtwinden arrangierten Zwischenfall in Streit geraten und sich gegenseitig dezimieren.

Um ihre Reihen zu stärken, nehmen die Nachtwinde magiebegabte Kinder auf, die bereits einen großen Verlust durch das Verhalten eines Zaubersers erlitten haben und daher den nötigen Hass mitbringen. Ihnen wird keine Chance gelassen, über ihren Zorn hinwegzukommen und sie werden entführt und von der Qabalya vor allem in den Künsten der Antimagie geschult.

Rolle im Spiel: Die Nachtwinde sind eine Feindes-Qabalya par excellence, denn es wird kaum eine Heldengruppe geben, die nicht von ihren Plänen betroffen wäre. Und doch sind sie keine ziellos agierenden Wahnsinnigen, sondern zu allem entschlossene Frauen und Männer, die – in ihren Augen – nach dem Besten für die Welt streben. Dass sie die Kräfte der Zauberei gegen sie selbst kehren, erfüllt sie mit einer grimmigen Zufriedenheit.

ERBEN DER GRÄBER

Die Erben der Gräber sind eine recht junge Qabalya, die sich ganz dem Studium und der Erforschung der Labyrinth und Katakomben der Vergangenheit verschrieben hat, um dadurch Wissen und Macht zu erlangen: Von den Mitgliedern erwartet man eine Liebe zu historischen Chroniken und Artefakten, sowie das Streben, mehr über vergangene Zeiten herauszufinden. Eine der wichtigsten Aktivitäten neben dem Hüten ihrer Schriftensammlungen und dem Bewachen von potenziellen Fundorten ist daher natürlich das Erkunden derartiger Ruinen selbst. Vorgeblich zum Schutz vor den untoten Bewohnern uralter Gräfte und Katakomben sowie zum Rückgewinnen von verschollenem Wissen studiert die Qabalya die Nekromantie, auch wenn die unteren Ränge nur gelegentlich etwas in dieser Richtung lernen. Diese Beschäftigung erklärt auch, weshalb die Qabalya kein Interesse an Öffentlichkeit hat. Die Erben der Gräber als Gruppe sind ausgesprochen reich, denn auf jedes magisch wertvolle Artefakt kommen zehn gewöhnliche Schätze, die für die Schatzkammern der Gruppe mitgenommen werden, um neuer Vorhaben zu finanzieren.

Rolle im Spiel: Die Erben der Gräber bieten sich als vorzügliche Auftragegeber oder Rivalen an, wenn es um die Erforschung eines uralten

Gräberkomplexes geht. In dieser Hinsicht ist diese Qabalya geeignet, auch einen Helden aufzunehmen, wenn sie auch naturgemäß eine gewisse Rivalität zu Boron-Priestern hat.

Doch Obacht: Unter den geheimen Oberen herrscht die Überzeugung, dass man durch die richtigen Techniken der Mumifizierung und Nekromantie sein eigenes derisches Dasein unendlich verlängern und Gulgari ein Schnippchen schlagen kann. Für diese Qabalya ist die Meisterung der Nekromantie das eigentliche Ziel und die Suche nach alten Gräbern nur ein Mittel auf dem Weg dorthin.

İLARISTEN

Die ursprüngliche Gemeinschaft der Ilaristen (eine ketzerische Hesinde-Sekte) wurde von den Autoritäten vor über hundert Jahren scheinbar zerschlagen, doch (nicht nur) in dieser Qabalya leben ihre Ideen weiter. Ihre Grundidee ist es, die Götterfurcht zurückzuweisen und über den Verstand zu einem Begreifen der Welt zu kommen, das die Selbstbefreiung des Erleuchteten von den Fesseln der Sterblichkeit ermöglicht (oder etwas ähnliches, die verschiedenen Traditionen sind sich da nicht ganz einig). Die aranischen (Neo-)Ilaristen sind eine eher wohlwollende, freidenkerische Gemeinschaft.

Wenn es aber darum geht, die Geheimnisse der Qabalya zu wahren, können sie gegenüber den Unerleuchteten sehr rigoros vorgehen. Ihre überaus esoterischen Projekte, um neues Wissen über die Welt zu gewinnen, werden bestenfalls skrupellos ohne Rücksicht auf (fremde) Verluste durchgeführt. Schlimmstenfalls umfassen sie Experimente, die die Stabilität des Sphärengebäudes gefährden können. Im Gegensatz zu anderen Anhängern der ilaristischen Lehre besteht diese Gruppe fast ausschließlich aus Magiern, die von sich glauben, eher das Sphärengefüge verstehen zu können, als ein nicht magiebegabter Mensch. Viele von ihnen betrachten dabei auch den ganzen Bereich der Empathie, des Mitleids und des Erbarmens als ein Hindernis, das die Götter dem Menschen in den Weg gelegt haben, um ihn zu schwächen und sein Vorankommen zu blockieren. Also streben sie danach, diese Gefühle in sich auszumerzen und dadurch zum reinen Verstandeswesen zu werden, das keiner Ablenkung unterliegt.

Rolle im Spiel: Es ist möglich, die aranischen Ilaristen als Förderer von buchstäblich desillusionierten Magiern auftreten zu lassen, doch ebenso bieten sie einen guten Hintergrund für klassische 'Verrückte Wissenschaftler' mit okkult-orientalischer Ausrichtung. Sie versuchen weiter die 'wahre Natur der Welt' zu ergründen und klaben dabei Wissen zusammen, das so mancher nicht freiwillig hergibt, versuchen in magischen Experimenten die Natur der Schöpfung zu verstehen oder sie Sphären zu erkunden, weshalb es auch einige wenige Sphärologen bei ihnen gibt.

HINTER DEM SCHLEIER (MEISTERINFORMATIONEN)

WICHTIGE ANMERKUNG

Diese Geschehnisse sind ausschließlich als Meisterinformationen gedacht und bilden der Kern des Geheimnisses, das Aranien fortan in trügerische Schleier hüllt. Es ist daher unerlässlich, dass die Hintergründe der Ereignisse in Keshal Taref in der Hand von Spielleitern bleiben, um das Szenario auch in Zukunft spielbar zu halten.

Tun Sie sich und anderen Spielern den Gefallen, die Überraschung genießen zu können und Stück für Stück der dunklen Seite Aranien nachzuspüren – dem Oron *Hinter dem Schleier*.

VERGANGENHEIT ...

Nur sieben Jahre währte das Dämonenreich der Hexe und Königstochter *Dimiona von Aranien*. Nachdem ihr Versuch, die Herrschaft über Aranien in einem Handstreich an sich zu reißen, gescheitert war, unterwarf sie

sich 1021 BF die Elburische Halbinsel und das Yalaia und errichtete dort, gestützt auf die Macht des Belkelel-Splitters der Dämonenkrone, das *Moghulat Oron*. Die Dämonin *Bel'Khelel* wurde zur *Einen und Einzigen* erklärt, zur obersten Göttin des Landes. Ihr Kult verband dabei geschickt ur-aranische Elemente wie das Matriarchat mit der Anbetung der Dämonin, der nach oronischer Auffassung nur Priesterinnen oder Herrscherinnen dienen durften, während Männer als Sklaven oder grobe Handlanger herhielten. Die Verehrung der Zwölfgötter blieb zwar erlaubt, doch mussten Tempel und Gläubige hohe Abgaben entrichten, um den Zwölfen huldigen zu dürfen.

Unmittelbar mit dem Splitter verbunden waren die *Lamijanim*, daimonide Vampire, die dank der Kraft der Dämonin *Shaz-Man-Yat* nahezu unverwundbar waren. Da die *Lamijanim* vor allem aus dem Adel hervorgingen (und der *Kuss der Shaz-Man-Yat* fast immer freiwillig erfolgte), rekrutierten sich viele wichtige Würdenträger des Moghulats aus den Reihen dieser Wesenheiten.



Daimonide Wesenheiten gehörten zum alltäglichen Bild: Die *Muwall-araanim* (Dämonenhengste) dienten Paktierern als Reittiere, die hundeartigen *Canilaraanim* und *Shakalaarim* als Wächter und Verfolger. Für Aufgaben, die bloße Brutalität erforderten, ließ Dimiona den *Orden des Gehörnten Gottes* gründen, dessen ausschließlich männliche Mitglieder sich *Levthansjünger* nannten. Einige Auserwählte waren von dämonischer Macht durchdrungen und trieben als Mannwidder ihr Unwesen (siehe auch **Die Elburische Halbinsel** auf den Seiten 115).

Doch auch die Natur musste sich dem dämonischen Einfluss unterwerfen. *Schwarzer Wein*, der sich mit dem Blut seiner Opfer nährt, war eines der Symbole Orons, die *Dornrose* ein zweites. Um die Grenze zu Aranien zu schützen, entstand eine gewaltige Wallhecke aus Dornrosen und Schwarzem Wein, die jedes Durchkommen unmöglich machte.

Der Alltag unter der Herrschaft der Dämonenbuhlen war geprägt von den Prinzipien Belkelels: Macht- und Lustgewinnung durch das Leid anderer, Völlerei, Gefühlskälte sowie Zerstörung und Perversion von Schönem. Widerstand regte sich nur verhalten.

... UND GEGENWART

Im *35-Tage-Krieg* 1028 BF wagte die Moghuli einen Angriff auf Aranien, der durch treulose Verbündete und gegnerischen Heldenmut in einem Desaster endete. Nach der Vertreibung der Shaz-man-Yat und der Niederlage ihrer Truppen vor Zorgan floh Dimiona nach *Keshal Taref*, einem Belkelel-Unheiligtum im oronischen Hochland, wo sie neue Kraft sammeln wollte. Arkos Shah und Eleonora Shahi verfolgten sie, und Arkos persönlich stellte seine Schwester und köpfte sie. Dimiona aber vollzog unter Aufbietung aller Kräfte unmittelbar vor ihrem Tod eine Seelenwanderung mit Eleonora, so dass es die Mhaharani war, die unter Arkos' Schwerthieb fiel, während die Moghuli im Körper Eleonoras zurückblieb. Oron hat die Niederlage überlebt.

Gemeinsam mit Arkos kehrte Dimiona als Eleonora nach Zorgan zurück und ist nun endlich dort, wo sie immer sein wollte – auf dem Seerosenthron der aranischen Königinnen. Weder Arkos noch ein Dritter ahnt etwas von der Seelenwanderung. Dimiona weiß sich geschickt zu verstellen und dennoch fortzuführen, was sie bereits als Moghuli anstrebte.

Dimiona ...

Im Körper Eleonoras sitzt Dimiona an der Quelle der Macht, muss sich jedoch vorsichtig verhalten. Die Rolle der Mhaharani ist gleichzeitig ihre größte Stärke und ihre größte Fessel. Den Großteil ihrer Zauberkräfte kann sie nur heimlich nutzen, da sie als Königin selten unbeobachtet bleibt.

Ihre wichtigste Stütze ist nach wie vor der Belkelel-Splitter, der als Beutestück in den Kellergewölben des Zorganer Palastes ruht. Zwar kann sie selbst als Mhaharani die schwer bewachte Schatzkammer nicht allzu häufig aufsuchen, ohne Verdacht zu erregen, aber das ist auch nicht nötig: Solange kein anderes Wesen den Splitter an sich gebunden hat, kann sie über seine Kräfte verfügen. Da das unheilige Artefakt unzerstörbar ist, decken sich die Interessen Dimionas und die der siegreichen Aranier – kein (anderer) Dämonenpaktierer darf dem Splitter zu nahe kommen. Belkelel als niederhöllische Meisterin der Versuchung und Verschleierung verleiht der Trägerin ihres Splitters Schutz vor magischer und göttlicher Entdeckung. Dies ist die Gabe, die bereits der Dämonenmeister bei seinen heimlichen Reisen über den Kontinent zu schätzen wusste. Solange Dimiona den Splitter besitzt, erscheint sie mit Haut und Seele makellos; ihre Dämonenmale bleiben wohl verborgen. Hinzu kommen die arkanen Rituale, über die sie als abtrünnige Tochter Satuarias ohnehin gebietet. Dimiona darf als vollendete Verführerin und brillante Dämonenpaktiererin gelten. Ihre magischen Stärken liegen auf dem Gebiet der Herrschafts-, Eigenschafts- und Beschwörungszauberei. Sowohl in der Fluchzauberei als auch in der Magie des Blutes ist sie bewandert wie kaum eine zweite, Borbarad selbst lehrte sie viele Geheimnisse der Urtulamiden.

Seit der Begegnung mit Borbarad und der Hinwendung zu Belkelel war Dimiona von der Idee besessen, das Erbe der Magiermogule anzutreten.

Auch als Mhaharani arbeitet sie beharrlich darauf hin, eines Tages über ein großtulamidisches Reich aranischer Prägung zu gebieten. Der Anfang ist getan: Die matriarchalische Tradition Araniens erlaubte es ihr, sich als Alleinherrscherin gegen ihren Gatten (und Bruder) Arkos Shah durchzusetzen und das Heft in die Hand zu nehmen.

... UND IHRE GEFOLGSCHAFT

Um eine Anhängerschaft um sich zu sammeln, hat sich Dimiona mittlerweile einigen wenigen Vertrauten zu erkennen gegeben. Von diesen Vertrauten breitet sich ein Netz von Verschwörungszirkeln aus, das sich vor allem aus ehemaligen Oroniern rekrutiert. Ziel ist es, den Kult der Belkelel 'hinter dem Schleier' über ganz Aranien und die Tulamidenlande zu verbreiten, um daraus hervorgehend eine Herrschaft der Herrscherinnen zu schaffen, wie es in Oron bereits begonnen wurde. Die Ausbreitung des Kultes erfolgt unter der Oberfläche des götterfürchtigen Araniens. Wo die Netzwerke (noch) nicht hinreichen, wirkt die Verführung, die wie süßes Gift in die aranischen Adern tröpfelt. Der Schleier der Bel'Khelel-Priesterinnen symbolisiert das Wesen der Verschwörung: Naheliegender bleibt verhüllt, und den Anhängern wird nur so viel offenbart, wie sie wissen dürfen. Viele Eingeweihte begegnen sich außerhalb der vertrauten Zirkel nur verschleiert, so dass bereits die Identität des Nächsten verborgen bleibt – und doch alle auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

DIE VERSCHWÖRUNG

Die verschleierte Heptarchie hat zwei Gesichter, die es streng zu trennen gilt. Auf der einen Seite stehen die *Alt-Oronier*, die Dimiona früher bereits begeistert gefolgt sind und ein weit verzweigtes 'Netzwerk' bilden. Diese Verschwörer sind eng mit einander verbunden (auch wenn sie sich gegenseitig nicht immer kennen) und führen im Geheimen fort, was sie früher offen betrieben haben. Die Fäden dieses Netzes laufen letztendlich bei Dimiona zusammen.

Auf der anderen Seite steht die Verführung und Verlockung, mit der Dimiona und die Oronier versuchen, den Belkelel-Kult über den gesamten tulamidischen Raum zu verbreiten und die Voraussetzungen für eine Herrschaft der Moghuli zu schaffen. Diese *Verschwörung der Verführung* zielt auf eine Korruption des Geistes. Dimiona und ihre engsten Getreuen haben daher nur bedingt Einfluss auf diese Seite der Verschwörung.

ALTER ADEL

Die Macht der Moghuli von Oron gründete sich auf der stillschweigenden Zustimmung der Landadligen. Heute bilden diese das Rückgrat des verschleierte Oron. Zentrum des Treibens sind die Landsitze, auf denen die Alt-Oronier als Grundherrn fernab der Städte residieren. Hier feiert man Belkelel-gefällige Orgien, hier findet man sich als verschwiegener Bund zusammen, der eifersüchtig über jeden Eingeschworenen wacht. Da überall auf der Elburischen Halbinsel Schwarzer Wein wuchert, fällt der Anbau nicht auf oder lässt sich zumindest leicht verleugnen. Die Verehrung der Belkelel verfolgt man fast schon mit religiösem Ernst, aber stets mit dem Gedanken an bestehende und zukünftige Macht. Geheime Zusammenkünfte, um der *Einen und Einzigen* zu huldigen, gehören ebenso zum Wesen der Verschwörung wie die strenge Hierarchie. Verschleierte Boten überbringen Befehle, wenn es gilt, einen Verräter auszuschalten, einen misstrauischen Nachbarn, der nicht eingeweiht ist, zu isolieren und mundtot zu machen oder allzu neugierige Fremde abzulenken. Die Weisungen der Satrapa sind Befehl, auch wenn kaum ein Landadliger weiß, wer der Bote war oder woher er kam. Als Erkennungszeichen dient der Skorpion, der als Siegel geführt wird. Um Missbrauch vorzubeugen, sind solche Ringe häufig magisch belebt, sei es, dass sie den ungetreuen Boten vergiften oder sich gegen eine fremde Hand wenden. Nach außen hin geben sich die Alt-Oronier als Befreier und Wohltäter des Landes. So wie versprengte Ferkina-Söldner und andere Überbleibsel des Moghulats gnadenlos gejagt werden, stellt man Abtrünnigen nach, die man gleich einem wilden Tier durch Wald und Hügel hetzt, um am Ende – als treue Diener der Mhaharani – den Ermordeten als Ketzler



und Paktierer zu präsentieren. Fremde werden gastfreundlich aufgenommen und bewirtet, und es bedarf großer Menschenkenntnis, hinter der freundlichen Fassade des Gastgebers den verschleierte Verschwörer oder gar Paktierer zu erahnen.

DER BELKELEL-KULT

Kaum ein Landadliger war von Beginn an ein begeisterter Anhänger der Dämonin, und es war keinesfalls so, dass Dimiona bei ihrer Machtergreifung 1021 BF auf einen ganzen Landstrich fanatischer Belkelel-Anhänger zurückgreifen konnte. Anfänglicher Gewalt und Unterdrückung mittels exemplarischer Hinrichtungen wich geduldiger Verführung. Die Durchdringung dieser Gesellschaftsschicht erfolgte schleichend: Man befolgte gezwungenermaßen die Riten, man fand an einigen Dingen Gefallen – und man gewöhnte sich daran, so dass anfänglicher Druck, sanfte Propaganda und allmähliche Abstumpfung selbst zwölfgöttergläubige Beyrounim dahin brachten, sich mit den Ideen Orons – Verehrung der Belkelel als der *Einen und Einzigen* und der Traum eines großtulamidischen Reiches – zu identifizieren.

Unter den veränderten Bedingungen nach dem Fall Orons dient die Verehrung der Belkelel als verbindendes Element unter den Alt-Oronier, das notwendig ist, um Verschwiegenheit und Erfolg des großen Plans zu gewährleisten. Zwar gibt es unter den Adligen durchaus glühende Anhänger der Dämonin, doch für die Mehrheit ist der Kult eine längst verinnerlichte Pflicht, der sie bereitwillig nachkommen, ganz so wie zuvor dem Dienst an den Zwölfgöttern.

Für die Szenarien am Spieltisch folgt daraus, dass Sie davon Abstand nehmen sollten, jeden Alt-Oroni als blutgeifernden Paktierer und brünstigen Vergewaltiger zu präsentieren, der seine Bauern tyrannisiert. Nach außen hin geben sich die Oronier als götterfürchtige und treu zur Mhaharani stehende Grundherrschaft, die ihrem Kult im Geheimen nachgehen – und dies mit einer Selbstverständlichkeit tun, die den Helden zu denken geben sollte.

DAS URTULAMIDISCHE ERBE

Nach der Unabhängigkeit aus Garethischer Hoheit und der Königswürde in Zorgan sehen viele aranishe Edelleute eine neue mondsilberne Zeit angebrochen. Die Alt-Oronier gehen über dieses Ziel hinaus und glauben an die Bestimmung ihres Volkes in der Herrschaft über ein Reich, das den gesamten tulamidischen Raum und alle jemals von Tulamiden besiedelte Gebiete umfasst. Da diese Idee auch für Adlige und Händler aus dem ehemals freien Teil Araniens eine gewisse Faszination ausübt, hat sich die Verschwörung längst über das ganze Reich ausgebreitet. Dies ist ein Erfolg, der dem Moghulat Oron nie vergönnt war.

Innerhalb der Verschwörerzirkel bedient man sich alttulamidischer Symbolik: In der Hierarchie verwendet man Titel wie Satrapa, Beli und Sheyka. Das Erkennungszeichen ist (nicht nur im Siegel) neben dem Schleier der blutrote Skorpion – ein Symbol der Magiermogule. Ebenfalls überlebt hat die Einteilung des zukünftigen Reiches in Satrapien, die vertrauenswürdigen Mitstreitern überantwortet werden sollen, sobald dies sinnvoll erscheint. So gibt es auf dem Papier bereits die Satrapien Fasar, Thalusa, Al'Anfa, Mengbilla, Zorrigan, Nebachot, Zhamorra und Elem.

DIE STRUKTUR

Die Fäden der Verschwörung laufen bei Dimiona zusammen. Unter ihr stehen einige wenige Vertraute, die Kontakte zu weiteren Zirkeln unterhalten, die ihrerseits oft nicht einmal Namen und Identität der jeweiligen *Satrapa* kennen, der sie unterstehen. Die Verschwörer leben in dem Glauben, dass eines Tages, wenn das Gift des oronischen Skorpions alle Winkel des großtulamidischen Reiches durchdrungen hat, die Schleier fallen werden und das verborgene Moghulat offen hervortreten wird.

Da fast alle Zirkel davon ausgehen, dass Dimiona tot ist, glaubt man, dass es unter den verschleierten Satrapas eine Auserwählte gibt, die das Erbe der Moghuli antreten wird, oder dass die zukünftige Moghuli erst

gefunden werden kann, wenn der Zeitpunkt zu Enthüllung gekommen ist. Letztere Auffassung führt dazu, dass manche Verschworene mit nahezu krankhaftem Ehrgeiz einen Aufstieg innerhalb der Verschwörung anstreben, um eines Tages sich selbst als Herrscherin behaupten zu können. Da es für solche interne Intrigen notwendig ist, die Identität der jeweiligen Satrapa und anderer Zirkel herauszufinden, eignen sich solche Verschwörer als Auftraggeber für Helden – ein Auftrag mit doppeltem Boden freilich, da es geschehen kann, dass Helden Dinge aufdecken, die der Auftraggeber lieber verborgen gesehen hätte.

Die Zusammensetzung der Verschwörerzirkel wird bestimmt durch Nachbarschaft, persönliche Verbindungen und Bekanntschaften. Geführt wird eine solche Gruppe von einer Belkelel-Priesterin. Diese kann offen als Landadlige residieren oder (aufgrund ihrer Dämonenmale) bei einer Mitverschwörerin verborgen leben.

Während sich die Verschwörer in ländlichen Gegenden gewöhnlich untereinander kennen, bemüht man sich in den wenigen städtischen Zirkeln um Anonymität. Hier finden Treffen nur verschleiert statt, und die Priesterin ist die einzige, die über alle Mitglieder ihres Kreises Bescheid weiß. Dieses Geflecht aus Nachbarschaft, Unkenntnis und Verschleierung führt letztendlich dazu, dass ein einzelner Zirkel ausgehoben werden kann, ohne dass die Verschwörung selbst dadurch in Gefahr gerät: Bis auf eine kleine Handvoll Eingeschworener weiß niemand um das Geheimnis, das die Mhaharani umgibt, und Helden können bestenfalls vage Hinweise auf andere Zirkel oder die örtliche Satrapa erhalten, die ihnen den nächsten Schritt im Kampf gegen den vielgliedrigen Skorpion vorgeben.

FURCHT UND VEREHRUNG

Die Helden können sich von den Untertanen der Alt-Oronier kaum Hilfe gegen ihre Herrinnen erhoffen. Zum einen erfahren die Fellachen längst nicht alles; oftmals gelingt es der Herrin sogar, ihre Gesinnung selbst vor den Diensthofen geheim zu halten. Zum anderen haben die Bauern wenig Interesse daran, jedem dahergelaufenen Fremden Auskunft über den Grundherrschaft und dessen Geschäfte zu geben. Die Bauern der Elburischen Halbinsel galten immer schon als misstrauisch und verschlossen und lebten in ihrer eigenen Welt, in der Fremde als unliebsame Eindringlinge erscheinen müssen. Diese Einstellung hat sich seit dem Fall Orons eher verschärft als gemildert. Die Alt-Adligen werden als Befreier geschätzt, die die marodierenden Soldaten Helme Haffax' von den Feldern und Dörfern vertrieben haben. Da die Fellachen ohnehin nicht zu den Hauptleidtragenden des Moghulats zählten, fällt es leicht, die Gräueltaten der Vergangenheit zu verdrängen.

Die Verbindung mit Belkelel wird dabei trotz der jüngsten Vergangenheit duldsam hingenommen, begünstigt durch alttulamidische Glaubensvorstellungen, die auf dem Land seit jeher verbreitet sind und Belkelel als eine alte Fruchtbarkeitsgöttin sehen. Die Bauern mussten über viele Jahrhunderte hinweg die Erfahrung machen, dass man durchreisenden Geweihten aus den Städten nichts von den alten Götzen erzählen sollte, so dass die Ausbreitung der Belkelel-Verehrung nur eine weitere Sache ist, über die man sich Fremden gegenüber ausschweigt. Geheimnisse zu bewahren schweißt wiederum zusammen, so dass sich neugierige Helden einer Mauer des Schweigens gegenüber sehen.

VERSCHWÖRER

Als Spielleiter können Sie Helden mit verschiedenen Typen von Verschwörern konfrontieren, bei denen Sie folgende Grundregel im Hinterkopf behalten sollten: Dieses Szenario zieht einen großen Teil seines Reizes aus der Tatsache, dass alles unter Schleiern verborgen bleibt, und ein gelüftetes Geheimnis ebenso gut ein Erfolg wie ein Missverständnis sein kann. Nichts ist, wie es scheint, in der verschleierten Heptarchie. So gibt es Landadlige, die schnell verdächtig werden, über die man hinter vorgehaltener Hand redet, und die doch nur sonderlich oder misstrauisch sind, ohne etwas mit der Verschwörung zu tun zu haben.

Daneben kann ein Alt-Oroni als gefährlicher Paktierer erscheinen – und



ist in Wirklichkeit ein reuiger Sünder, der sich vom Kult der Belkelel abgewandt hat und nun verzweifelt versucht, zu einem zwölfgöttergefalligen Leben zurückzukehren.

Ein anderer Typus ist der strahlende Held aus dem Befreiungskrieg, der fest auf Seiten der Mhaharani zu stehen scheint, jede Spur der oronischen Vergangenheit aus seinem Herrschaftsgebiet getilgt hat – und doch einer der wichtigsten Köpfe der Verschwörung vor Ort ist. Daneben gibt es wiederum 'echte' oronische Helden, die nichts mit dem Kult und seinen Gedanken zu tun haben wollen. Es sollte für die Helden schwer werden, hier unterscheiden zu können.

Ein tragischer Typus ist hingegen der Landadlige oder Kaufmann, der im Grunde seines Herzens bereit ist, abzuschwören und den Zirkel zu verlassen, aber von seinen Nachbarn und Mitverschworenen erpresst wird. Er steckt tief in einem Sumpf, den er aus eigener Kraft nicht verlassen kann, und er kann den Helden sowohl als heimlicher Helfer zur Seite stehen oder aber als Gegner entgetreten, den der Mut der Verzweiflung antreibt.

Arbeiten Sie mit allen Kniffen der Täuschung. Zerstören Sie den Verdacht, den die Helden gegen einen Paktierer hegen, indem dieser bereitwillig im Kampf gegen einen Dämonenhengst hilft oder Informationen über vermeintliche Verschwörer preisgibt. Bestärken Sie den Argwohn gegenüber einem Unschuldigen, indem Sie den Schwarzen Wein auf seinem Landgut erwähnen, und streuen Sie Gerüchte, mit denen Durchreisende sich wichtig machen wollen. Misstrauen die Helden allem, was harmlos erscheint, und halten sie das Offensichtliche für eine Finte, so setzen Sie einen Verschwörer ein, der auf seine Macht über das Beyrounat vertraut und sich kaum Mühe macht, seine wahre Gesinnung zu verbergen, während der harmlose Nachbar seine Zeit tatsächlich nur mit der Zucht von Rosen und Weinstöcken verbringt. Auch könnte ein Alt-Adliger über längere Zeit immer wieder als Freund und Helfer auftreten, bis die Helden durch Zufall (oder weil er sich der fremden Schnüffler entledigen will) sein düsteres Geheimnis aufdecken. Es sollte Ihnen im Laufe einer Oron-Kampagne gelingen, die Helden immer wieder zu überraschen und ihnen jedes Vertrauen und jede Gewissheit nehmen. Oron ist überall und nirgends – und es hat sich tiefer in das Mark Araniens gefressen, als die Helden erahnen können.

DAS VERMÄCHTNIS DES MOGHULATS

Die offene Herrschaft Dimionas als Moghuli hat eine Vielzahl von daimoniden Kreaturen zurückgelassen, die für das verschleierte Oron nur bedingt nützlich sind.

Lamijanim

Mit der Bannung der Shaz-Man-Yat haben die Lamijanim einen Großteil ihrer Unverwundbarkeit eingebüßt. Für sie gelten nun die Regeln der rahjaverfluchten Vampire; siehe MGS 115ff; Auch die Regeneration fällt weg. Die Erkenntnis dieser Tatsache war für die meisten Lamijanim schmerzhaft und die letzte ihres unheiligen Daseins. Einige wenige schafften es, sich unerkannt zu verbergen. Da ihnen Licht nichts ausmacht und außer einer ungewöhnlichen Blässe nichts auf ihr wahres Wesen schließen lässt, sind sie auf den ersten Blick kaum zu enttarnen.

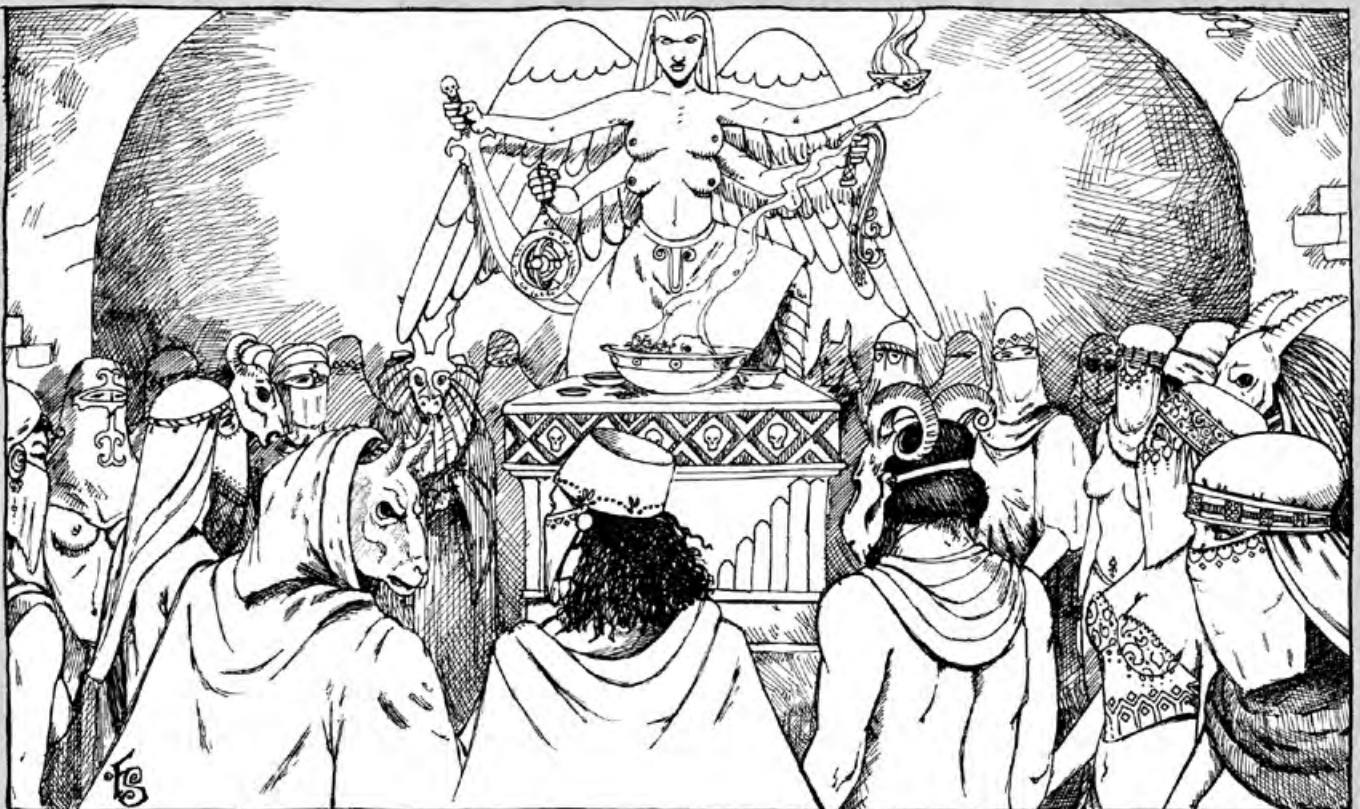
Seien Sie nicht zu verschwenderisch mit den Vampiren. Da nur wenige verblieben sind und – dank der Bannung der Shaz-Man-Yat – keine weiteren Lamijanim 'gezeugt' werden können, sollten sie eine Besonderheit bleiben und für Helden eine gefährliche Überraschung darstellen.

Levthansjünger

Nach dem Fall Orons übten die Geknechteten grausame Rache an allen Levthansjüngern, die nicht schnell genug fliehen konnten – so groß war der Hass und die Furcht vor diesen tumben Gesellen, deren einziges Vergnügen Schändung und Blutvergießen gewesen zu sein schien. Heute gibt es einige wenige Horden, die sich zu Räuberbanden zusammengeschlossen haben. Sie haben keine Verbindung zu der großen Verschwörung und werden niemals Anteil daran haben. Die Zeit der offenen Gewalt ist vorbei, und im Verborgenen sind die brünstigen und mordlüsternden Ferkinas eher gefährlich denn hilfreich.

Daimonide

Von den daimoniden Kreaturen Orons haben nur einige wenige Canilaraanim und Shakalaarim überlebt und werden heute von den Verschwörern zur Bewachung verborgener Unheiligtümer eingesetzt. Eine weitere Handvoll dieser abstoßenden Wesen ist ent-





kommen und irrt geifernd umher. Ähnlich verhält es sich bei den Muwallalaarim, den Dämonenhengsten. Zwar ist kaum ein Verschwörer wahnsinnig genug, einen dieser Hengste in seinem Stall verstecken zu wollen, doch wissen Eingeweihte von mindestens drei Kreaturen, die auf der Halbinsel ihr Unwesen treiben. Von den ursprünglich knapp hundert Shadifritim hingegen – Daimonide, die aus der Paarung der Muwallalaarim mit Stuten der Arania-Zucht hervorgingen – haben etwa ein Dutzend überlebt und werden nun in entlegenen Höfen versteckt gehalten.

Auch hier gilt: Nicht an jeder Ecke sollte ein Dämonenhund lauern, sondern nur in einem gut bewachten und verborgenen Keller, wo er als letzte Hürde vor der Stürmung des geheimen Kultplatzes dient. Die Anwesenheit einer solchen Kreatur ist der sichere Beweis für die Schuld eines Verschwörers und sollte daher erst zum Einsatz kommen, wenn kein Zweifel mehr an der wahren Gesinnung des Gastgebers besteht.

Die verbliebenen Muwallalaarim eignen sich dagegen als Kern eines Szenarios, bei dem die Helden einen geplagten Landstrich von der Niederhöllenkreatur befreien müssen – etwa mit Hilfe eines Alt-Oroniers, der treu zu Dimiona steht, aber wenig Interesse an dem mordenden Dämonenhengst auf seinen Ländereien hat.

DIE SCHLEICHENDE VERFÜHRUNG

Die zweite Seite der Verschwörung zeigt sich in der allmählichen Unterwanderung zwölfgöttlicher Kirchen und Reiche mit oronischem Gedankengut. Das Ziel, das Dimiona und ihre engsten Vertrauten damit verfolgen, ist eine weite Ausbreitung des Belkelel-Kultes als Grundlage für eine Eingliederung zukünftiger Satrapien in die verborgene Heptarchie. Allerdings kann diese religiöse Subversion von den Häuptern der Verschwörung nur angestoßen werden. Auf die weitere Entwicklung wird kaum Einfluss genommen, so dass die schleichende Verführung mitunter seltsame Ausprägungen zeigt.

Es gibt Kultzirkel, bei denen die Praktiken der Belkelel-Huldigung im Vordergrund stehen und die all jene Kleingeister einfangen, die sich vom Gefühl der Macht blenden lassen, das sie beim Quälen und Unterdrücken anderer empfinden.

Bevorzugtes Ziel sind allerdings Geweihte und Herrscher, aber auch Händler, Gelehrte und andere einflussreiche Personen, deren Bildung sie empfänglich macht für die 'intellektuelle' Seite der Verführung. Kern ist eine gezielte Unterwanderung der Glaubensvorstellungen, indem das Wesen der Götter und die Abgrenzung zu den Dämonen in Frage gestellt werden. (Hier berührt die Oron-Verschwörung die Gedanken der Ilaristen. Im Gegensatz zu der ketzerischen Sekte verfolgen die Oronier allerdings klare machtpolitische Ziele und beschränken ihre Verführung auf den vermeintlichen Gegensatz Rahja-Belkelel.) Zusätzlich spricht die schleichende Verführung jeweils die Aspekte an, die bei dem zu Bekehrenden die größte Wirkung zeigen: Frauen (vor allem in den patriarchalischen Tulamidenlanden) fühlen sich durch die aranische Vorstellung des Matriarchats angesprochen, und Ideen von einem großtulamidischen Reich fallen vielerorts auf fruchtbaren Boden.

Einige Zirkel wurden von oronischen Agenten ins Leben gerufen, andere sind mittels begeisterter Kultisten daraus hervorgegangen und agieren unabhängig, während wieder andere ursprünglich ähnliche Ziele verfolgten und durch die Einschleusung eines Oroniers auf den Weg der Belkelel gebracht wurden. Nur wenige *Skorpionnester* haben eine direkte Verbindung zu den Alt-Oronieren, und doch arbeiten sie Dimiona und ihren Anhängern zu, indem sie den Ideen der verschleierte Heptarchie zur Verbreitung verhelfen.

FORMEN DER SCHLEICHENDEN VERFÜHRUNG

● Die von den Helden vermutlich erwartete Form ist der archetypische Kreis von zügellosen Genussmenschen, die sich kaum Gedanken um

intellektuelle oder machtpolitische Hintergründe machen und sich zu Orgien mit Schwarzem Wein und zügelloser Ekstase treffen. Kern dieser Gruppe ist manchmal, aber nicht immer ein oronischer Mittelsmann (zum Beispiel in Bordellen, in denen dieser die Korruption vorantreibt). Hier beginnt die schleichende Verführung. Die Verschworenen wissen, was sie tun, aber sie sehen sich nicht als Anhänger der Dämonin, sondern meinen, lediglich die Grenzen ein wenig verschoben zu haben.

● In älteren Zirkeln wissen die meisten Beteiligten um den Schritt, den sie in Richtung Verdammnis gegangen sind, und der Aspekt der Macht beginnt eine größere Rolle zu spielen. In diesen Kreisen kann es zur Opferung von Sklaven und leichtgläubigen Mitläufern kommen. Ist der Zirkel eng an die Oron-Verschwörung gebunden, steht der Gruppe in der Regel eine Priesterin vor.

● Dann gibt es Geheimbünde, die ein großtulamidisches Reich anstreben. Der Belkelel-Kult bildet häufig einen Randaspekt, der nur langsam an Bedeutung gewinnt. Es kann sogar vorkommen, dass die Verschwörer nichts von der oronischen Unterwanderung bemerken, bis die Helden die selbsternannten Magiermogule oder Sultanserben als Paktierer entlarven.

● Die Korruption von Geweihten und Gelehrten führt zur Verbreitung von verbotenen und ketzerischen Glaubensgrundsätzen. Diese können in den Tulamidenlanden lange gären, ehe sie auffallen. Die Opfer werden durch hingeworfene Bemerkungen, Bücher oder Streitgespräche bezüglich des Wesens der Götter zum Nachdenken gebracht und mit dem Versprechen von Macht in Versuchung geführt. Meist reicht ein Anstoß, um den Stein ins Rollen zu bringen und lange untergründig schwelenden Zweifeln zum Durchbruch zu verhelfen. Gewöhnlich zielt diese Art der Korruption auf Einzelpersonen, aber es können auch kleinere Sekten entstehen, die sich als verschworene Wissende verstehen und eifrig missionieren.

● Auch im Land der Ersten Sonne gibt es einflussreiche Frauen, die nur ungern hinter dem Vater, Sohn oder Onkel zurücktreten, wenn sie erst einmal von der Macht gekostet haben. Hierbei handelt es sich meist um Einzelpersonen, die langfristig einen Kontakt zu Oron aufbauen und auf eine Machtübernahme hinarbeiten – um anschließend eine Herrschaft im Sinne der Moghuli zu errichten.

● Wo die schleichende Verführung der Kontrolle durch die Oronier entwachsen ist, zeigen sich auch Formen der Belkelel-Verehrung, die wenig mit den ursprünglichen Gedanken Orons zu tun haben. So kann ein lokaler Herrscher die Dämonin als männlich verstehen und sich selbst als obersten Priester. Gleiches gilt für diverse Levthan-Kulte.

Für die erste Konfrontation mit den Helden mit der schleichenden Verführung bieten sich einzelne Sekten und Kultzirkel irgendwo in den Tulamidenlanden oder darüber hinaus an. Diese eignen sich sowohl für Kurzabenteuer mit loseem Bezug zur Oron-Verschwörung als auch im Rahmen einer größeren Kampagne. Planen Sie eine längere Auseinandersetzung mit den Wucherungen der verborgenen Heptarchie, so sollten Sie Ihre Gruppe über einen längeren Zeitraum mit der ganzen Spannbreite konfrontieren, die diese Seite der Verschwörung bietet – und ihnen die Geheimnisse spärlich präsentieren, so dass den Helden nur allmählich dämmert, dass hinter all dem ein gemeinsamer Gedanke steht, dessen Wurzeln in Aranien gründen.

VERFÜHRUNG DES GEISTES

Der folgende Abschnitt liefert Ihnen eine Reihe von Ideen, die vor allem im Bereich der intellektuellen Unterwanderung wirken, um Geweihte und Gelehrte zu korrumpieren.

»Das Zeichen der Belkelel aber war die Dornrose. Berichten zufolge gehörte sie neben Geißel und Schleier zu den Utensilien einer Dämonenpriesterin. Freunde unter Schmerzen verheißt sie laut den Unterlagen, die man mir zur Durchsicht gab, und doch wirft sich mir die Frage auf, ob denn nicht jede Rose Dornen hat. So muss ich ad Secundum fragen, wo der Unterschied liegt zwischen der Rose, die doch die Blume unserer Herrin Rahja ist, und der



Rose, die die Herrin der schwarzfaulen Lust zu ihrem Zeichen erkoren hat. Ad Tertium nun die Frage, ob man nicht den Umkehrschluss ziehen muss; denn wo gibt es Liebe ohne Schmerzen?»

—aus dem Tagebuch des Assaban von Zorgan, während der ersten Sichtung der bei Keshal Terfas gefundenen Folianten, Hesinde 1028 BF

»Unter den Göttern, die über Zorrigan wachten, war aber auch Bel'khele, des Nachts eine düstere Herrin, die Leid über Liebende brachte, denn sie war eifersüchtig auf alles, was sich aneinander erfreute. Doch wenn der Tag kam und die Sonne das Herz der Finsteren erwärmte, da ließ sie Verzweifelte zusammenfinden und füreinander in Liebe entbrennen, schenkte ihnen Freude und glückseligen Rausch. Eines Tages aber fiel ihr Blick auf Chaban, einen Jüngling, der schöner war als der Morgentau auf den Blüten einer erwachenden Seerose, und sie beschloss, dass er ihr gehören würde ...«

—Anfang des Märchens Chaban und die Zauberrose, gehört in einem Dorf in Niedergorien.

»Nun bin ich in diesem Zusammenhang auf ein interessantes Phänomen gestoßen, das ich Euch, werter Collega, nicht vorenthalten möchte. Wie Ihr wisst, habe ich auf Euer Anraten hin die Legenden bezüglich der von Euch angesprochenen Anzeichen untersucht. Mein Blick fiel dabei auf die Geschichte des Levthan, den die Erzdämonin in ihre Höllen entführte. Es steht dort geschrieben, dass Rahja hinab stieg und ihre Schleier ablegte, bis sie der Widersacherin selbst gegenüberstand und mit ihr sprach. Ich habe diese Geschichte oft gehört, doch erst unser Disput hat mir die Augen geöffnet für das, was ihr so beharrlich vertratet. Kein Wort steht dort davon, dass die Göttin und Dämonin sich bekämpften, wie wir es aus anderen Geschichten von Rondra oder dem Herren Praios hören. Nein, sie sprachen, friedlich – wie Schwestern, wie ich sagen würde, wenn nicht der Gedanke allein bereits Frevel wäre.«

—Schreiben des Rodrigo Marazza, Lehrmeister an der Universität zu Al'Anfa, an einen befreundeten Gelehrten [die erwähnte Sage finden Sie in GKM 95]

»Levthan, ein Sohn Rahjas? Habt Ihr auch daran gedacht, dass dieser Sohn alle Tugenden der schönen Mutter mit Füßen tritt, ja, sie sogar ins Gegenteil verkehrt? Es mag die Lehre Eurer Kirche sein, aber ich sage Euch, Ihr irrt, wenn ihr den Dämon zum Halbgott erhebt – es sei denn, Eure Herrin hat ebenfalls ein anderes Gesicht, das Ihr vor Gläubigen und Inquisition verbergt.«

—Streitgespräch in einer Gaststube zwischen einem wandernden Rahja-Geweihten und einem unbekannten Ketzer.

»Sie sagen, was freiwillig getan, sei wohl getan und der Göttin eine Freude. Nur wo Zwang im Spiele sei, geriete die Seele in Gefahr. Dies sei der Königsweg, das Schlechte von dem Guten zu unterscheiden, und auf diesem könne man sicher wandeln.

Was aber soll ich dann von einem Land denken, in dem alle Reichen, ja selbst die Tempel der Schönen Göttin, Sklaven ihr eigen nennen und sich zur Verfügung halten? Von einer Stadt, in der die Hochgeweihte bei einem Hexenmeister liegt, der arglose Opfer mit einem Bannwort in sein Bett befiehlt? Und von einem Tempel, auf dessen Wänden hilflose Tiere selemitischen Praktiken unterworfen werden? Wehe, sage ich, sie sind von ihrem eigenen Weg längst abgekommen – wenn sie ihn jemals beschritten haben.«

—Brief der Rahja-Geweihten Uthjane aus Gareth an den Muttertempel in Belhanka im Anschluss an eine Pilgerfahrt nach Fasar, neuzeitlich

»Wir wissen, dass die Verehrung der Raia aus dem Gildenland hergetragen wurde. Die Tulamiden übernahmen die Anbetung dieser Gottheit so rasch wie keine andere, als die Bosparaner in das Land kamen. Die Legende sagt, dass die 'Worte der Priester auf fruchtbaren Boden fielen'. Aber wer hatte diesen Boden bereitet? Die Wilden aus dem Raschtulswall verehren heute noch die ungestüme Rascha, und diesen Kult haben unsere Ahnen wohl mit sich in die Täler genommen. Vom Namen dieser Göttin leitet sich das Garethi-Wort 'Rausch' ab, und viele sehen hierin die Heitere Herrin, die wir Tulamiden als Radscha Uschtammar kennen, als Rote Schwester. Ich aber

frage mich, ob hier nicht zwei Dinge vermengt wurden, die eigentlich nicht zusammen gehören. Das Ur-Tulamida-Wort für Rausch lautet jedenfalls 'Khalil' – Bel'Khalil, die Herrin des Rausches. Dies ist heute noch ein Titel der Hochgeweihten von Fasar. (...) Ein anderer Götze und Geliebter Radschas war Baalat Khelevatan, Schutzherr der Ziegen, der brünstigen Triebe und der Fruchtbarkeit. Hier liest selbst der Laie Bel'Khele und Lev'than heraus, die als Einheit gesehen werden! Andere Sagen unserer Heimat bezeugen aber, dass Levthan der Sohn Rahjas sei. (...) All diesen Göttern wurden blutige Opfer gebracht, Tier- und Menschenleben. Bosparanische Schriften aus der Zeit der Kusliker Kaiser schwärmen von der Schönheit der 'Hierodulen', der Heiligen Huren, die in den tulamidischen Tempeln der Liebesgöttin den Reisenden vom Tempelherrn feilgeboten werden. Was ist, wenn die Verehrung der alten Götter blind in die seidigen Gewänder des neuen Kultes gekleidet wurde?«

—aus dem Tagebuch des Assaban von Zorgan

PERSONEN

Einige Personen, die bei der Oron-Verschörung eine tragende Rolle spielen, sollen hier kurz vorgestellt werden. Dabei handelt es sich um Ergänzungen zu den Angaben im Personenkapitel.

FREUNDE

Als Dimiona sich ihren Anhängern zu erkennen gab, fiel ihre Wahl zunächst auf ihre frühere Geliebte Sultana **Iphemia von Elburum**, die sich aber weder der einen noch der anderen Seite restlos ergab und letztendlich ihre eigenen Ziele verfolgte. Trotz einiger Zweifel ist Iphemia derzeit Dimionas wichtigste Vertraute und eine der wenigen Personen, mit der Dimiona mittels ihrer Hexenkräfte (vor allem TRAUMGESTALT) in Verbindung steht. Die Sultana bekleidet innerhalb des verschleierten Oron den Rang einer Satrapa von Elburum. Sie bemüht sich, den Einfluss der Diener der Zwölfgötter in Elburum gering zu halten und den geheimen Bau eines Unheiligtums unterhalb des geschleiften Bel'Khele-Tempels zu verheimlichen.

Belizath saba Ezilbeth, die Besitzerin des Zorganer Badehauses, gehört ebenfalls zu den wenigen Eingeweihten, die um Eleonoras wahres Ich wissen. Die intrigante Frau ist eine alte Freundin Dimionas aus der Zeit, als diese noch Prinzessin war, und hat ihr immer die Treue gehalten. Sie agiert als Auge und Ohr der Moghuli und verfügt über ein Netz von Spionen, die ihr von Abweichlern berichten, auf die sie dann die Jagd eröffnet. Belizath ist die verschleierte Satrapa von Zorrighan, und selbst Iphemia weiß nichts von ihrer Identität.

Assaban von Zorgan, der Rahja-Geweihte aus dem Kloster Nassori bei Keshal Taref zählt zu den jüngsten 'Bekehrten'. Die Erforschung der im Unheiligtum sichergestellten Folianten und Reliefe hat sein Vertrauen in Rahja tief erschüttert, und er ist inzwischen überzeugt, dass es sich bei Rahja und Belkelel um zwei untrennbar miteinander verbundene Wesen handelt. Den gildenländisch-harmonischen Rahja-Dienst empfindet Assaban als Frevel, ein Pakt mit der Erzdämonin kommt für ihn aber (noch) nicht in Frage. Durch Zufall erkannte Sultana Iphemia den Gewissenskonflikt des Geweihten und lockte ihn Schritt für Schritt in die Netze der Verschörung, bis sie sich zu erkennen geben konnte.

Assaban ist nun ihr engster Vertrauter (im Rang eines Bel). Von Dimionas Geheimnis weiß er nichts und geht davon aus, dass Iphemia der Kopf der Verschörung ist. Er selbst sieht seine Aufgabe darin, tiefer in die Geheimnisse Keshal Tarefs einzutauchen und die letzten Geheimnisse jener Göttin zu ergründen, die er längst Bel'Khele, die Schwarze Schwester nennt. Er ist der unglückliche Zweifler, dessen Glauben durch Wissen erschüttert wurde und der nun verzweifelt nach der Wahrheit sucht.

In der Mada Basari ist es **Shahane ay Zedrakin**, die Mondsilber-Wesirin von Baburin, die – unzufrieden und abgeschoben – unter den Schleier getreten ist und sich bemüht, den Händlerorden zu unterwandern. Sie ist eine geeignete Gegnerin bei Abenteuern um die Mada Basari.



FEINDE

Die potenziell gefährlichste Gegenspielerin der Oron-Verschwörung ist die Mondsilbersultana und Königmutter **Sybia al'Nabab von Zorgan**. Dimiona geht ihr aus dem Weg, was ihr angesichts ihrer Stellung weitgehend gelingt. Als 'neue' erste Frau im Reich scheint es Außenstehenden verständlich, dass sie die Nähe der übermächtigen 'Schwiegermutter' meidet, und das aranische Hofprotokoll, an dessen Einhaltung auch Sybia gebunden ist, macht es ihr leicht, einen vertrauten Umgang zu vermeiden. Zudem tragen die Querelen innerhalb der Mada Basari dazu bei, dass Sybias Aufmerksamkeit derzeit anderen Dingen gilt.

Sollte es Helden, die sich bereits auf der Spur der Verschwörung befinden, gelingen, zu Sybia vorzudringen und sich Gehör zu verschaffen, wird diese sie beauftragen, weitere Beobachtungen anzustellen, Beweise zu sammeln und ihr Namen zu nennen. Gerade bei einem so heiklen Thema wird sich Sybia nicht zu vorschnellen Taten hinreißen lassen. Aktiv eingreifen wird sie erst im Finale einer langen Oron-Kampagne.

Arkos Shah wiederum ahnt nichts von der Veränderung, die seine 'Gemahlin' durchlebt hat. Er ist Dimiona restlos verfallen, die ihn mit einer Mischung aus Zugeständnissen und klaren Befehlen in eine seelische und sexuelle Abhängigkeit gebracht hat, so dass er kaum mehr ist als eine Mirhamionette. Anschuldigungen der Helden wird er keinen Glauben schenken und jeden Verdacht energisch zurückweisen, bis man ihm Beweise liefert, die selbst er nicht ignorieren kann.

Die erste Ansprechpartnerin der Helden hinsichtlich oronischer Umtriebe ist vermutlich **Azila von Awallabad**, die Hüterin des Rosengartens zu Zorgan. Allerdings entstammt sie als ehemalige Säbeltänzerin einem Zweig der Rahja-Kirche, der sich durch inbrünstigen Glauben und weniger durch theologische Kenntnisse auszeichnet. Ihr rascher Aufstieg von der einfachen Tempelwächterin zur Hochgeweihten einer bedeutenden Kultregion, in der selbst hohe Würdenträger ihr zu Füßen liegen, hat sie zudem leichtsinnig gemacht. Ob sie am Ende korumpiert wird, einem oronischen Attentat zum Opfer fällt oder sich von gerechtem Zorn erfüllt in ein Gefecht wirft, das sie nicht gewinnen kann, liegt bei Ihnen. Sie wird die nächsten Jahre nicht überleben. Die **Rahja-Kirche** Araniens ahnt nichts von dem Unheil, das sich unter dem Glanz des befreiten und wiedervereinigten Araniens ausbreitet. Interne Streitigkeiten und Machtverlust zugunsten der Peraine-Kirche nach dem Fall des Moghulats haben die aranische Kirche geschwächt, und wenn ein Verdacht aufkommt, versichert er ebenso schnell wieder dank verführter Tempeldiener, Adliger oder gar Geweihter. Die Spannungen zwischen westlichem und östlichem Ritus sorgen zudem dafür, dass man in Belhanka und anderen wichtigen Orten des Kults nichts von dem erfährt, was in Aranien vor sich geht.

VERBREITUNG

Elburische Halbinsel

Auf der Elburischen Halbinsel sind es vor allem die Alt-Adligen, die den Kern der Verschwörung bilden. Sie festigen ihre eigene Legende (als Befreier) durch Jagden auf andere Alt-Oronier, die zu auffällig wurden, auf den 'Wilden Mann' (einen marodierenden Levthansjünger), auf Dämonenhengste oder auf magisch verwandelte Spitzel (zum Beispiel Phex-Priester, die dem Treiben auf die Schliche gekommen sind). In Yaisirabad unterhält **Beyrouni Dalilah al Mhanachi saba Emissa** Kontakt zu einigen Zirkeln, ohne selbst in die Verschwörung eingebunden zu sein. Sie befürwortet das Treiben nicht, aber da ihre Tochter **Jashild saba Dalilah** einer der führenden Köpfe der Alt-Oronier im Norden der Elburischen Halbinsel ist, hüllt sie sich in Schweigen und widmet sich ihrer Phraischafzucht, anstatt Anschuldigungen und nachzugehen.

Elburum

Sultana Iphemia von Elburum führt den Zirkel der Stadt mit strenger Hand, gemeinsam mit der Bel'Khelel-Priesterin **Tanammin**, die verborgen in den Kellern des Pfauenpalastes lebt und die Satrapa zum Ausbau

des Unheiligtums unter der *Stele des ewigen Sieges* drängt. Ein Ziel der Verschwörer ist der Mondsilber-Wesir **Salamon ibn Dafar**, der jedoch zu sehr mit seinen Intrigen gegen Sybia al'Nabab von Zorgan beschäftigt ist, als dass er den Einflüsterungen Beachtung schenken würde. Der Travia-Geweihte **Vater Rasan** ist Iphemias persönlicher Lieblingsgeweihter. Halbherzig und verspielt arbeitet sie an seiner Bekehrung, und wäre doch enttäuscht, wenn der starrköpfige Priester ihren Versuchungen Beachtung schenken würde. Die **Hohe Lehrmeisterin Deliah Alama** hingegen wurde von den Dokumenten, die sie aus der *Schule der Schmerzen* bergen konnte, in Bann gezogen. Noch verdrängt sie den aufkommenden Zweifel und klammert sich an den Gedanken, lediglich Wissen mehren zu wollen. In einigen Hinterzimmern zwielichtiger Bordelle findet sich zudem übles Gelichter zusammen, das unter oronischer Herrschaft seiner grausamen Ader freien Lauf lassen konnte und dies nun im Geheimen fortsetzt. Opfer sind Fremde, die sich in den Suq verirren.

Llanka

In Llanka haben sich eine Vielzahl von Verschwörern, Paktiern und Schmugglern breit gemacht, die selten eine Verbindung zur Oron-Verschwörung haben (siehe **Andere Verschwörungen**). Einen Zirkel von Alt-Oroniern gibt es in Ashaban, Oberhaupt ist die **Lamijah Siria Nehoban**, die in einer Villa unterhalb des Blauen Palastes residiert und nach außen hin als Lefebfrau und Kaufherrin auftritt.

Zorgan

Belizath saba Ezilbeth führt als verschleierte Satrapa einen Zirkel aus engen Vertrauten, die bereits vor dem Fall Orons auf Seiten Dimionas standen und sich unmittelbar unter den Augen der Mondsilbersultana bemühen unauffällig zu bleiben. Daneben haben sich einige unkontrollierte Kreise gebildet, die der Satrapa ein Dorn im Auge sind, da sie sich zu blutigen Orgien in den Kellergewölben des verlassenen Zorrighan zusammenfinden und die Aufmerksamkeit der Kadis auf sich ziehen, indem sie Leute – vorzugsweise Liebespaare – verschwinden lassen.

Gorien und Yalaia

In Gorien sind es vor allem die Landadligen, die sich von dem Versprechen eines großtulamidischen Araniens einfangen ließen. Doch auch unter den Hexen gibt es Schwestern, die insgeheim mit Dimiona sympathisierten und ihre 'Ermordung' durch Arkos Shah mit großem Unwillen hinnahmen. Im Yalaia sind durch die lange oronische Besetzung einige Getreue Dimionas zurückgeblieben, die auch unter dem neuen Herrscher enge Beziehungen zu ihren Brüdern und Schwestern in Aranien unterhalten und einer verschleierten gorischen Satrapa unterstehen.

Baburin

Für Baburin hat Dimiona die Mondsilberwesirin **Shahane ay Zedra-kin** zur Satrapa bestellt, die sich behutsam um eine Ausbreitung des Belkelel-Kultes bemüht. Ein Opfer der schleichenden Verführung ist **Assad ibn Merkan**, ein Sohn des Baburiner Sultans, der heimlich einem oronisch geprägten Levthanszirkel angehört.

Rashdul

Die **Shanja von Rashdul** gehört zu den prominentesten Zielen der Verschwörung. Ihre Ambitionen machen sie empfänglich für oronische Einflüsterungen, und es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, bis man sie als Satrapa von Rashdul gewonnen hat.

Thalusa

Mellabati Bharmasunya, die Wirtin des Bordells *Pulimantan*, unterhält über eine Mittelsfrau Kontakte nach Zorgan zu Belizath saba Ezilbeth, deren Identität ihr allerdings verborgen bleibt. Daneben sorgt Mellabati behutsam für eine Ausbreitung des Belkelel-Kultes, an der nicht nur ihre Kunden Gefallen finden.



Fasar

Prinz **Khabla ben Khajid**, ein Sohn des Fürsten, versteht sich selbst als Nachfolger der Magiermogule und hat einen Kreis aus fanatischen Anhängern um sich geschart. Seine Geliebte **Khalima**, eine oronische Agentin, arbeitet daran, Khabla und seine Getreuen zu einem Belkelel-Kult zu bekehren, der die Dämonin als männlichen Fruchtbarkeits- und Machtgötzen versteht.

Der tiefe Süden

Die Satrapa von Mengbilla ist **Keidre dai Tarifa**, die Vorsteherin der einflussreichen Kurtisanengilde, eine ehemalige Rahja-Geweihte. Sie sorgt dafür, dass der Schwarze Wein bis ins Horasreich gelangt. In Al'Anfa richten sich die Bemühungen auf die Granden und vor allem *Irschan Perval*, über den man eine Korruption des Patriarchen und letztendlich der Boron-Kirche erhofft. Der geheime Levthan-Tempel, dessen Besucher ohnehin bereits gewisse Grenzen überschreiten, dient hierbei als Ausgangspunkt. Auch in Sylla, dem man sich aufgrund der aranischen Wurzeln der Stadt eng verbunden fühlt, wirken Agenten im Umfeld des Rahja-Tempels und unter den Freibeutern.

ANDERE VERSCHWÖRUNGEN

Es gibt eine Reihe weiterer Verschwörungen, die Sie im Spiel dazu einsetzen können, die Helden auf eine falsche Fährte zu locken.

Aranien gilt als Heimat der **Ilaristen**, und noch immer gibt es eine Reihe von Zirkeln, die im Verborgenen leben (vor allem in Llanka, Elburum und Zorgan). Einige Thesen der ketzerischen Sekte decken sich mit den Versuchungen der Oronier, so dass sich hier zweideutige Anspielungen und Hinweise anbieten (siehe Seite 184).

In Llanka hat sich zudem der **Malmer-Kult** erhalten, der von Hummeriern und Krakoniern betrieben wird. Dieser Kult hat keinen Bezug zur Verschwörung, sondern richtet sich vor allem gegen die neue Ordnung der Stadt, indem die hummerischen Priester den Malmer dazu bringen, jeden Versuch, einen regelmäßigen Seehandel aufzubauen, zum Scheitern zu verurteilen. Auch stehen die Hummerier mit den Piraten und anderem Gesindel der Stadt in Kontakt und ermöglichen ihnen, den Hafen zu verlassen – gegen eine entsprechende Gegenleistung, die vom Mord an einer Wesirin bis zur Schändung eines Efferd-Schreines reichen kann. Die versprengten Überreste der **Schule der Schmerzen** (siehe Seite 118) stehen nur zum Teil mit der Verschwörung in Verbindung. Viele Anhänger ahnen nichts vom Überleben Orons und wännen sich als einzige Erben des Moghulats und seiner Ideen.

Aus oronischer Zeit sind auch die **Paktierer des Tasfarelel** geblieben, die sich nach der Niederlage in die Schatten zurückgezogen haben und unerkannt im neuen Aranien zu Geld und Ansehen kommen. Diese Paktierer sind Einzelgänger, wissen aber manchmal voneinander. Für Dimiona und ihren Traum sind sie uninteressant, so dass sie keine Verbindung zur Oron-Verschwörung haben. Häufig haben sie allerdings ihre Finger in dem nach wie vor blühenden Schmuggel zwischen Tuzak und Elburum, der auch von einigen Alt-Oroniern angetrieben wird. Aufgrund der verschiedenen, darin verflochtenen Parteien kann der Schmuggel im Spiel sowohl zur Ablenkung als auch als Einstieg für das verschleierte Oron genutzt werden.

Da Sybia aus machtpolitischen Gründen innerhalb der Mada Basari das *Handelsverbot mit Al'Anfa* auch nach dem Fall Orons aufrecht erhält (und Dimiona kein Interesse zeigt, dies zu ändern), laufen die verbotenen Geschäftsbeziehungen weiterhin im Geheimen, vor allem von Elburum aus, wo Sultana Iphemia bereitwillig wegsieht und Salamon ibn Dafar stillschweigend unterstützt. Dazu gehören verschworene Verkaufsgespräche in elburischen Tavernen, falsche Namen und Flaggen und heimliches Verladen bei Nacht, die die Helden eine Weile narren können – oder ein eigenes Abenteuer darstellen, wenn die Gruppe Sybia in ihrer Politik gegen Al'Anfa und Salamon ibn Dafar unterstützt.

DIE SCHLEIER IM SPIEL

Die oben skizzierten Meisterinformationen bilden den Hintergrund Araniens für die nächsten Jahre. Aus der offenen Heptarchie ist das verschleierte Oron geworden, die verborgene Heptarchie, die tausend Arme, tausend Ohren und tausend Augen zu haben scheint und sich schleichend über den gesamten tulamidischen Siedlungsraum ausbreitet. Neben der Möglichkeit zu kurzfristigen Abenteuern, die die Verschwörung (nicht nur im aranischen Kernland) berühren, bieten Ihnen die Informationen auch einen Hintergrund für eine lang angelegte Araniens-Kampagne. Ausgangspunkt ist die goldene Fassade des neuen Araniens, das sich in der Glorie sonnt, eine Heptarchie besiegt zu haben, bis die Helden allmählich die Risse im weißen Putz erkennen, die Schatten unter den strahlenden Lichtern und den Dolch, der im Dunklen verborgen droht. Dabei sollte die verschleierte Heptarchie immer das Gefühl vermitteln, niemals zu wissen, wo man steht. Alles scheint grau, und der freundliche Gegenüber kann genauso gut ein Laraan, eine verwandelte Hexe, ein Lamijah, ein Dschinn oder ein treuer Untertan des Königs-paares sein. Hat man einen Schritt getan, so erwarten einen nur neue Schleier und neue Geheimnisse, die eifersüchtig gehütet werden. Gehen Sie bei der Offenbarung der Geheimnisse behutsam vor: Da der Stand der Spielhilfe einige Jahre Bestand haben wird, sollten Sie sich das Szenario nicht dadurch verderben, dass Sie die Helden gleich im ersten Anlauf mit Eleonoras Geheimnis konfrontieren und alle Verbindungen, Ideen und Pläne offen legen. Vielmehr sollten die Helden erst allmählich die Puzzleteile zusammensetzen können, einige Irrwege gehen und auch über lange Zeit hinweg immer wieder Überraschungsmomente erleben. Bei der Darstellung des Belkelel-Kultes sollten Sie zudem bedenken, dass die Verehrung der Dämonin weit über den sexuellen Aspekt hinausgeht. Völlerei, Gefühlskälte und Zerstörung von Schöner gehören ebenso zur Domäne der Belkelel wie ihre Verehrung als urtulamidische Fruchtbarkeitsgöttin. Auch zeichnen sich die Zirkel gewöhnlich nicht allein durch Gräuel aus. Dimiona hat gelernt, dass man mit der in Oron praktizierten Menschenverachtung zwar ein unterworfen Volk unterdrücken, nicht aber die Herrschaft ausweiten kann. Daher wirkt der 'neue' Kult untergründiger, subtiler, und ergeht sich in einem Spiel mit Abhängigkeiten, vorgegaukelter Liebe und Verehrung, das letztendlich zur seelischen Zerstörung führt.





HELDEN AUS DEM LAND DER ERSTEN SONNE

Im Land der Ersten Sonne sind folgende Kulturen anzutreffen (AH 42–44, 47): *Aranien*, *Mhanadistan* (ländliche Gebiete an Mhanadi, Gadang, Chaluk, Thalusim und Ongalo), und *Tulamidische Stadtstaaten* (Fasar, Khunchom, Rashdul, Thalusa und Kleinstädte). Dabei ist die Rasse der *Tulamiden* dominierend, *Mittelländer* sind in Aranien und Khunchom häufig, anderswo aber eher als dünne Oberschicht oder Sklaven zu finden. Einige wenige *Thorwaler* leben an der Küste und 'echte' *Waldmenschen* werden als Luxusklaven betrachtet. Der Zwölfgötterglaube überwiegt, doch rastullahgläubige Novadis leben in kleinen Sippenverbänden überall von Fasar bis Khunchom und Chalukand, und örtlich haben unzählige archaische Kulte die Jahrtausende überdauert.

Die ländliche Gesellschaft ist patriarchal geprägt: Frauen sind hoch angesehen, wirtschaftlich aber machtlos. Ihre Arbeit beschränkt sich auf den häuslichen Bereich, und in der Öffentlichkeit wird von ihnen Zurückhaltung erwartet. Insbesondere in den Städten ist das Patriarchat aber gemäßigt: Frauen sind als Gelehrte, Magierinnen, Händlerinnen und Geweihte nicht weniger angesehen, selten jedoch werden sie Schmiedinnen oder Kriegerinnen. Ausnahmen sind Thalusien (wo Frauen nur sehr wenig gelten) und Aranien (wo die Frauen die Geschicke von Staat, Handel und Armee lenken und die Männer als unmündig betrachten). In Aranien besteht zudem eine Mischform aus mittelreichischer Adels herrschaft und tulamidischer Sippenstruktur.

In der ansonsten herrschenden Geldaristokratie gilt der Geburtsstand wenig und das Vermögen viel. Die Märchenfigur des armen Diebes, der mit Mut, Geschick und Dreistigkeit über Nacht zum Sultan wird und ein Jahr später seinen ganzen Reichtum verspielt hat, um wieder in der Gosse zu landen, ist bezeichnend für das tulamidische Lebensgefühl: Elend und Glückseligkeit liegen dicht beieinander, und auf der Gratwanderung dazwischen ist man für sich selbst verantwortlich. Mitgefühl wird deswegen oft als Charakterfehler angesehen, denn es entmündigt und beleidigt das Gegenüber. Dabei ist es traditionell der Respekt, den man erbracht bekommt, der das Leben lebenswert macht, und so sind Ehrgefühl, Raffinesse, Witz und guter Stil unbedingte Tugenden der Armen und Reichen gleichermaßen. Mittelländern begegnen die meisten Tulamiden mit der höflichen Verachtung einer von Barbaren unterworfenen Hochkultur: "Wir haben schon mehr über die feine Lebensart vergessen, als ihr je wissen werdet."

REISENDE PROFESSIONEN

Die Straßen in den Tulamidenlanden sind meist schlecht, kaum bewacht und in den Regenzeiten oft überschwemmt, so dass *Fuhrleute* selten sind. *Fernhändler* aller Art befahren die zahlreichen Flüsse oder reisen im Tross: *Karawanenführer* bieten in den Städten ihre Dienste an. *Flussschiffer* sind entsprechend häufig, *Lotsen* hingegen insbesondere im Khunchomer Delta begehrt, wo auch die meisten Perlenmeer-*Seefahrer* ankern. An der Küste Thalusiens und im Meerbusen vor Chalukand finden *Perlenfischer* ihr Auskommen, und am Unterlauf des Chaluk sammeln sich neuerdings *Prospektoren* (die meisten aus der Edelsteinstadt Fasar), die sich Mindorit-Funde erhoffen. Mit den Blauen Pfeilen hat Aranien eigene *Botenreiter*. *Hirten* gibt es überall in den Tulamidenlanden; erwähnenswert sind die berittenen *Rinderhirten* Mhanadistans und die *Straußenhirten*

(Werte wie *Hirte*) in Nord-Gorien und Aranien, während in der kargen Gorischen Steppe nur Ziegen gehütet werden.

GESELLSCHAFTLICHE PROFESSIONEN

Die tulamidischen **Basarhändler** (wie *Krämer*) und *Geldwechsler* sind berüchtigt für ihre Feilschkunst, so wie die *Diebe*, *Einbrecher* und *Grabräuber* im Land der Ersten Sonne für ihre Dreistigkeit. Die **Haimamudim** (wie *Erzähler*) lassen sich vor allem auf den Basaren der Städte finden, ebenso wie *Gaukler*. Der Übergang von der tulamidischen *Kurtisane* zur *Tänzerin* oder gar *Sharisad* ist fließend, und manche erlangen Berühmtheit über ihre Stadt hinaus. Die *Bettler* der Städte können kaum mit Mitleid rechnen und sind daher überaus lästig, damit man sie allein fürs Verschwinden bezahlt.

HANDWERKER

Höchstes Ansehen genießen die tulamidischen *Gelehrten* an den Höfen der Potentaten: Sternkundige, Philosophen, **Kababylthim** (Zahlenmystiker, wie *Mathematicus*) und **Hakimun** (wie *Medicus*) sind typisch, und mancherorts gibt es regelrechte Schulen mit langer Tradition für diese Berufe. Magiedilettantische *Handwerker* werden nicht argwöhnisch beäugt, sondern begründen oft berühmte Dynastien. Ebenfalls recht angesehen sind die *Schreiber*, die auf Basaren und in Karawansereien zu finden sind, und für das einfache Volk Talismane mit Schutz- und Segenssprüchen oder werbende Stoffbanner für Basarstände beschreiben. Abgänger der Zorganer Schreiberschule haben meist kirchliche Verpflichtungen (siehe Seite 186).

KÄMPFER

Soldaten und stehende Heere gibt es im Land der Ersten Sonne fast nur in Aranien, darunter die

stolzen *Fähnriche* aus Baburin. Üblicher ist die Anstellung der **Djunedim** (*Söldner*), wobei berittene und leichtgerüstete Einheiten vorwiegen. Nicht umsonst stammt der Khunchomer Kodex aus dem Tulamidenland. Die *Balayanim al'Ayan* (tul.: Kämpfer des (reinen) Kampfes; kurz: *Balayanim*) stammen aus den traditionsreichen Schulen großer Schwertmeister. Mit den Grundsätzen der Schwertgesellen-Bewegung haben sie nichts gemein, doch die Waffenausbildung ist vergleichbar. *Krieger* werden in Rashdul und Khunchom in der Tradition tulamidischer Märchenhelden ausgebildet. *Gardisten* und *Büttel* haben einen Ruf als Faulenzer und Halsabschneider, die in ihrem Revier nicht selten Schutzgeld erpressen, gegen echte Diebe allerdings überaus brutal vorgehen. Nur wenige *Gladiatoren* überleben die 'Blutguben' von Fasar.

MAGIEBEGABTE

Im Land der Zauberei sind Magiebegabte in der Regel hochgeachtet und werden – mit der Ausnahme Araniens – durch keinerlei Gesetze gebunden. Für *Magier* gibt es etliche Akademien (Fasar, Rashdul, Khunchom, Zorgan) und private Lehrmeister, die großteils ins dunkelgraue bis schwarze Spektrum der Zauberei gehören, den Gilden aber nicht sonderlich nah stehen. *Scharlatane* und *Zaubertänzer* sind weit verbreitet; *Hexen* aber leben fast ausschließlich in Aranien. Khunchom und Fasar sind die Zentren der tulamidischen *Alchimisten*.





GEWEIHTE UND ORDENSMITGLIEDER

Die Kirchen der *Rahja* und des *Pheh* haben viele Geweihte im Tulamidenland, die *Beni Fesiri* von Fasar sind berüchtigt. Aus Aranien stammen der *Orden der Rose*, die *Säbeltänzer* und die *Mada Basari*, dort sind auch die *Perraine*-Priesterschaft und der *Therbûniten*-Orden sehr einflussreich. *Boron* (in Rashdul auch nach dem Al'Anfaner Ritus), *Hesinde* und *Tsa*, an der Küste *Efferd*, haben ebenfalls ihre Gefolgschaft, während einige mysteriöse *Hadjin*-Orden urtulamidische Gottheiten vertreten. Die Geweihten der *Rondra* und des *Kor* praktizieren oft blutig-archaische Riten. Aus Fasar und Khunchom stammen viele *Aves*- und *Nandus*-Geweihte.

HOFKÜNSTLER (AH 89)

Die tulamidische Schriftkultur hat kunstvolle Schriftstile des Tulamidyda hervorgebracht (siehe S. 35), und ausgebildete **Kalligraphen** werden als Künstler mit alter Tradition hoch angesehen. An den Höfen der Potentaten werden sie gut bezahlt, doch Schriftkünstler streben oft in einer lebenslangen mystischen Suche nach technischer Vollkommenheit und jener Perfektion ihrer Kunst, die für jedes Wort und jeden Ausspruch die einzig wahre schriftliche Form kennt.

Kalligraph (9 GP, zusätzliche Voraussetzungen: FF 13)

Basis-Profession: Beim *Hofkünstler* muss Ur-Tulamidyda als zweite und Garethi beziehungsweise Zelemja als dritte Sprache gewählt werden; **Körper:** Sinnenschärfe +2; **Gesellschaft:** Schriftlicher Ausdruck +6; **Wissen:** Brettspiel +2, Geschichtswissen +2, Heraldik +2, Magiekunde +3, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +3; **Sprachen/Schriften:** Lesen/Schreiben [Schrift des Hofes: Tulamidyda] +2, Lesen/Schreiben [Urtulamidyda] +8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Zelemja] +6, Sprachen Kennen [Muttersprache: Tulamidyda] +2; **Handwerk:** Alchimie +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +6; **verbilligte Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Magiekunde (Zauberzeichen); **automatischer Vorteil:** Gutes Gedächtnis

GAUKLER (AH 87)

Der **Schlangenbeschwörer** ist ein typisch tulamidischer Beruf, repräsentiert er doch den Sieg der Menschen über das Schuppengezücht. Der Beschwörer ist auf dem Basar heimisch und weiß auch mit Geschichten zu unterhalten. In Steppen und Uferregionen sucht er nach schönen oder seltenen Schlangen für seine Kunst. Frauen üben diesen Beruf meist als Schlangentänzerinnen aus.

Schlangenbeschwörer (+3 GP)

Basis-Profession: beim *Gaukler* muss Musizieren +4 und Abrichten +2 gewählt werden; **Körper:** Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; **Gesellschaft:** Menschenkenntnis -2; **Wissen:** Tierkunde +3; **Handwerk:** Abrichten +3, Fahrzeug Lenken -2; **verbilligte Sonderfertigkeit:** Aufmerksamkeit; **automatischer Vorteil:** Resistenz gegen Gift; **empfohlene Vorteile:** Tierfreund, Viertelzauberer; **Ausrüstung:** Schlange im Bastkorb; **Besonderer Besitz:** Magische Kabas-Flöte (oder Gangas), die Schlangen anlockt oder sanftmütig macht

STRASSENRAÜBER (AH 83)

In Thalusien gibt es zahlreiche Bauern, die aus Verzweiflung zu **Wegelagerern** wurden. Sie konnten ihre Pacht nicht zahlen, mussten als Rebellen gegen die Großgrundbesitzer untertauchen, oder wurden von ihren Feldern in bestehende Räuberbanden gepresst.

Thalusischer Wegelagerer (3 GP)

Kampf: Dolche +3, Raufen oder Ringen +1, Schleuder +3 (statt Armbrust et cetera +3), Speere oder Stäbe oder Zweihandflegel +2 (statt Säbel et cetera +2); **Körper:** Reiten oder Fahrzeug Lenken +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1; **Gesellschaft:** kein Gassenwissen; **Natur:** Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; **Wissen:** Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Geographie -1;

Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht +2 (statt Bogenbau et cetera +2), Kochen +2, Töpfern oder Webkunst +2

SCHIFFER (AH 81)

Die **Flusspiraten** an Gadang und Mhanadi sind berüchtigt: Mit ihren kleinen, schnellen Booten verstecken sie sich im Uferschilf und überfallen die langsamen Handelskähne, oder handeln einen 'Flusszoll' aus.

Flusspirat (3 GP; zusätzliche Voraussetzung: KO 12)

Kampf: Raufen +1, Hiebaffen oder Säbel oder Speere +3 (statt +2), Schleuder +3; **Körper:** Sich Verstecken +3; **Wissen:** Rechnen +2, Schätzen +2; **Handwerk:** Boote Fahren +4, Seiler +2

GARDIST (MBK 112)

In ganz Aranien, besonders im Sultanat Baburin, begeben sich manche Zöglinge gut betuchter Familien als Mündel in die Obhut eines Oheims oder des Sippenvorstandes, an dessen Hof sie sowohl in der kultivierten Lebensführung, als auch im Waffenhandwerk unterrichtet werden.

Aranischer Sippenkrieger (7 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 11, GE 11, CH 11, SO min. 6)

Nachteile: Verpflichtungen (Sippe) oder Schulden (1.000 Dinare); **Kampf:** Bogen oder Lanzenreiten +3, Dolche +1, Säbel oder Schwerter oder Zweihandschwerter/-säbel +4, ein zweites +2, Raufen +2, Ringen +3; **Körper:** Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Singen oder Tanzen +2, Zechen +2; **Gesellschaft:** Etikette +3, Betören oder Gassenwissen oder Lehren +2, Menschenkenntnis -1; **Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1; **Wissen:** Brettspiel oder Geographie oder Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Philosophie oder Rechtskunde oder Staatskunst +2, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +1; **Handwerk:** Abrichten oder Handel oder Hauswirtschaft oder Malen/Zeichnen oder Musizieren +2, ein zweites +2, Ackerbau oder Winzer oder Viehzucht +1, Heilkunde Wunden +2, Fahrzeug Lenken +2; **Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd / Ringelpanzer / Gambeson); **Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Reiterkampf, Schildkampf I

SCHWERTGESELLEN / BALAYANIM (MBK 122)

Wer **Schwertmeister Marwan al'Nazzar** in seinem Fasarer Teehaus begegnet, ahnt nicht, dass der bescheidene Mann früher einmal ein gefürchteter Meuchler war. Seine Schüler lehrt er einen tänzerischen Nahkampfstil mit zwei kurzen Klingen oder ohne Waffen, der den beengten Bedingungen von Gassen und Basaren angepasst ist. Auch tulamidische Künste wie Sterndeutung, Kalligraphie und rituelle Tänze beherrschen die Zöglinge, die als kundige Beschützer vor Meuchlern oder Dieben und als stilvolle Auftragsrächer gefragt sind. Marwan Sahib führt seinen Stil auf die urtulamidischen Echsenkämpfer zurück und sieht sich und seine Schüler als Bewahrer alter Kampfkunst, die sich bald wieder gegen geschuppte Umtriebe bewähren müssen wird.

Balayan nach Marwan Sahib (21 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, FF 11, GE 13, KO 11, SO mindestens 4

Modifikationen: AuP +1

Automatische Nachteile: Verpflichtungen (Marwan Sahib) statt Schulden, Vorurteile (Echsen) 7 statt Arroganz 5

Talente: **Kampf:** Dolche +5, Raufen +2, Ringen +1, Schwerter +7, Wurfmesser +3; **Körper:** Akrobatik +3, Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, kein Reiten, Schleichen +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2; **Gesellschaft/Wissen:** Gassenwissen oder Brettspiel oder Magiekunde oder Sternkunde +3, ein zweites +2, ein drittes +1; **Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade



Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Scharfschütze (Wurfmesser), Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Besonderheiten: Die Prinzipientreue der Basis-Profession umfasst (Loyalität zum Auftraggeber bis in den Tod, Kampf gegen echsische Umtriebe, Askese)

Zusätzliche Ausrüstung: Zwei Kurzschwerter, Dolch, Wurfdolch oder Wurfstern

Die Schwertmeisterin *Ishannah al'Kira* in Elburum gilt als Kennerin alter arabischer Kampfkunst. Ihr Stil *Tanz des Flammenreihers* mit Säbel und Kriegsfächer ist ein betörender Augenschmaus von tödlicher Eleganz, wählt sie ihre Schülerinnen doch auch nach Anmut und Charisma aus. Die Ausbildung legt viel Wert auf guten Stil, höfische Etikette und Loyalität gegenüber der jeweiligen Auftraggeberin – und daher haben einige von Ishannahs Schülerinnen sowohl gegen Oron als auch auf Seiten der Moghuli Dimiona gekämpft.

Balayan nach Ishannah al'Kira (21 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 13, GE 13, KO 11, SO mindestens 9; Männer werden nur selten ausgebildet

Modifikationen: AuP +1

Talente: *Kampf:* Dolche +2, Hieb Waffen +2, Ringen +2, Säbel +7, Wurfmesser +3; *Körper:* Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +3, Singen +3, Tanzen +3; *Gesellschaft:* Betören +2, Etikette +1; *Wissen:* Brettspiel +2, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2; *Handwerk:* Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichen +2, Musizieren +4

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I und II, Binden, Klingens-turm, Parierwaffen II, Tod von Links, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Waffenspezialisierung Säbel (Reitersäbel), Wuchtschlag

Besonderheiten: Der Kampf mit dem Kriegsfächer kann auf das Talent *Säbel* abgeleitet werden (AT –2/PA –3). An Manövern stehen alle zur Verfügung, die sowohl mit *Hieb Waffen* wie auch mit *Säbeln* möglich sind (siehe **MFF 18** und **MBK 74ff.**). Die Prinzipientreue der Basispro-fession umfasst: (Wahrung von Stil und Ästhetik in allen Handlungen, Ehrenhafter Kampf, Loyalität zur Auftraggeberin).

Zusätzliche Ausrüstung: Säbel, Kriegsfächer, Dolch, Wurfdolch, Tuchrüstung (körperbetont und reich verziert)

MAGIER

Rafim Bey ist ein archetypischer Lehrmeister des Tulamidenlandes, der sich keiner Gilde angeschlossen hat, aber dennoch über einen guten Ruf verfügt. Rafim ist auf Seite 150 beschrieben.

Schüler des Rafim Bey (19 GP)

Voraussetzungen: Kultur Mhanadistan, MU 13, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11, SO 5-8

Modifikationen: MR +2, +12 AsP (aus Vollzauberer)

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer; Neugier 5, Rand-gruppe, Verpflichtungen

Kampf: Stäbe +1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Selbstbeherr-schung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +4

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +2, Überreden +2

Natur: Orientierung +2

Wissen: Brettspiel +3, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Mechanik +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamidya +2, Sprachen ken-nen (Zhayad) +8, Sprachen kennen (Urtulamidya) +5, L/S (Tulami-dya-Schrift) +8, L/S (Zhayad-Glyphen) +8, L/S (Urtulamidya-Schrift) +5, L/S (Kusliker Zeichen) +5

Handwerk: Alchimie +2, Hauswirtschaft +2, Malen/Zeichnen +4, Winzer +3

Hauszauber: Abvenenum +5, Gardianum +4, Hartes Schmelze (Bor) oder Salander +4, Invocatio maior +7, Invocatio minor +7, Klarum Purum +7, Pentagramma +4

Zauberfertigkeiten: Analys +1, Attributo +2, Balsam +1, Bannbaladin oder Blick in die Gedanken +1, Beschwörung vereiteln +4, Blitz +2, Elementarbann +3, Flim Flam +5, Fulminictus +3, Hartes Schmelze (Bor) oder Salander (was kein Hauszauber ist) +1, Manifesto +3, Odem +5
Gelehrte und bekannte Sprüche: Mit Hilfe seiner Schriftrollensamm-lung kann Rafim Bey das gildenmagische Allgemeinwissen (Mag5) ver-mitteln. Zudem beherrscht er die Zauber ARCANOVI, ECLIPTIFACTUS und SCHWARZ UND ROT gut genug, um sie an einen interessierten Schüler weiterzugeben.

Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreise gegen niedere Dämonen und gehörnte Dämonen (siehe **SRD 68**), Bindung des Stabes, Merk-malskenntnis Dämonisch (allgemein), Rep/Rk Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bannschwert, Große Meditation, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberzeichen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feste Matrix; Arroganz, Eitelkeit, Festgefügtes Denken, Fettleibig, Thesisegebunden, Vorurteile (Frauen, Nordaventurier, Novadis)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren; Arkanophobie, Tolpatsch, Wilde Magie

Ausrüstung: siehe **AZ 127**

Besonderer Besitz: erprobtes Tulamiden-Magierpferd

Besonderheiten: Rafim Bey unterrichtet nur männliche nahe Ver-wandte, da er einen seiner Schüler zu seinem Nachfolger machen will. Mädchen unterrichtet er nur, wenn kein geeigneter Junge zur Verfügung steht.

1029 BF wird der erste Absolventenjahrgang des Khunchomer For-schungsschiffes *Sulman al'Nassori* (siehe **SRD 58**) von Bord gehen. Nur die Besten wurde diese Ausbildung zuteil, die auch in späteren Jahren für die Akademie Dienste verrichten müssen. Gegenüber der Ausbildung an der Khunchomer *Drachenei-Akademie* (**AZ 101**) ergeben sich einige Veränderungen:

Adept der Sulman al'Nassori (+2 GP)

Voraussetzungen: MU 13, KO 13, keine Meeresangst und Platzangst;

Modifikationen: AsP –2; **Automatische Vor- und Nachteile:** Verpflichtun-gen (Akademie); **Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwim-men +4; **Gesellschaft:** Etikette –1, Überreden –1; **Natur:** Orientierung +2, Wettervorhersage +2; **Wissen:** Schiffbau +3 statt Auswahl; **Handwerk:** Alchimie –1, Seefahrt +3, kein Wahlalent; **Zauber:** Dschinnenruf +2, Unitatio +2; **Sonderfertigkeit:** Zauberzeichen





EMPFEHLUNGEN ZUR VERTIEFUNG DES REGIONALEN FLAIRS

Irdische Literatur für das tulamidische Flair

- Karl May: Durchs wilde Kurdistan, Im Reiche des Silbernen Löwen I–IV, Von Bagdad nach Stambul, In den Schluchten des Balkan, Durch das Land der Skiptaren, Der Schut.
- Firdausi: Geschichten aus dem Schahnameh
- E.W. Heine: Das Halsband der Taube
- Die Erzählungen aus Tausend und einer Nacht (zum Beispiel von Enno Littmann, Gustav Weil oder Claudia Ott)
- Robert Silverberg: König Gilgamesch von Uruk
- Noah Gordon: Der Medicus
- Biren Roy: Das Mahabharata (Diederichs Gelbe Reihe)
- Malba Tahan: Beremís, der Zahlenkünstler

Spiele mit tulamidischem Flair

- *Geschichten aus 1001 Nacht* (Edition Erbkönig)

Musikvorschläge für die Untermalung des Spiels in den Tulamidenlanden

- Bauchtanzmusik und türkische Teehaus-Musik
- Sufi-Musik
- Rabih Abou-Khalil
- Hariprasad Chaurasia
- Ghazal
- Badar Ali Khan
- Ravi Shankar
- David Arnold: Stargate (Filmmusik)
- Mike Batt: Caravans (Filmmusik)
- Tan Dun: Hero (Filmmusik)
- Randy Edelman: Dragonheart (Filmmusik)
- Peter Gabriel: The Last Temptation of Christ (Filmmusik)
- Jerry Goldsmith: Die Mumie, Der 13. Krieger, Masada, Nicht ohne meine Tochter, Der Anschlag (Filmmusik)
- Harry Gregson-Williams: Sindbad (Filmmusik)
- Bernhard Herrman: Sindbads Siebte Reise (Filmmusik)
- James Horner: Die vier Federn (Filmmusik)
- James Newton Howard: Dinosaurier (Filmmusik)
- Maurice Jarre: Lawrence von Arabien (Filmmusik)
- Al Gromer Khan: Mahogany Nights
- Kitaro: Silk Road Suite
- Kronos Quartett: Caravan
- Alan Menken & Howard Ashman: Aladin
- Ennio Morricone: Das Geheimnis der Sahara (Filmmusik)
- W.A. Mozart: Die Entführung aus dem Serail
- Alex North: Cleopatra (Filmmusik)
- Basil Poledouris: Conan – Der Barbar (Filmmusik)
- E.S. Posthumus: Unearthed
- Giacomo Puccini: Turandot
- Laurence Rosenthal: Kampf der Titanen (Filmmusik)
- Miklós Rósa: Ben Hur, Der Dieb von Bagdad, König der Könige (Filmmusik)
- Alan Silvestri: Die Rückkehr der Mumie (Filmmusik)
- John Williams: Indiana Jones, Harry Potter (Filmmusik)
- Vangelis: Alexander (Filmmusik)
- Giuseppe Verdi: Aida
- Hans Zimmer: Gladiator, Der Prinz von Ägypten, Black Hawk Down (Filmmusik)

Filme als Anregungen für die Ausgestaltung tulamidischen Flairs

- **Dokumentationen:** Iran – Geheimnisse des Nordens (1999), Die Seidenstraße des Meeres (1990), Himmelhohe Berge & Rote Wüsten (beides aus: Das Reich des russischen Bären, 1993), Städte aus Lehm, Der Kuss der Kobra – Schlangenfänger in Indien, Ratten in Indien

- **Spielfilme:** 1000 und eine Nacht (1945), Aladin (Disney, 1992), Alexander (2005), Arabian Nights (1942, 2000), Auf der Jagd nach dem Juwel vom Nil (1985), Der Dieb von Bagdad (1924, 1940), Indiana-Jones-Trilogie (1981, 1984, 1989), Kamasutra (1996), Königreich der Himmel (2005), Die Mumie / ... kehrt zurück (1999, 2001), Die Passion Christi (2004), Der Prinz von Ägypten (1998), Sabu And The Magic Ring (1957), The Scorpion King (2002), Sindbads siebte Reise (1958), Sindbads gefährliche Abenteuer (1974), Sindbad und das Auge des Tigers (1977), Sindbad: Herr der Sieben Meere (2003), Sindbad (Anime, 1976), Wishmaster (1997), Die Zehn Gebote (1956)

DSA-Abenteuer in den Tulamidenlanden

- **Nedime – Die Tochter des Kalifen;** Sultanat Rashdul (Soloabenteuer, 1984)
- **Borbarads Fluch;** Wüste Gor (Soloabenteuer, 1984)
- **Der Streuner soll sterben oder: Das Blutgericht von Thalusa;** Mhanadistan, Thalusion und Stadt Thalusa (1985)
- **Wie der Wind der Wüste;** Khunchom, Mhanadistan, Fasar (1991) [überarbeitet im Sammelband: **Die Phileasson-Saga**, 1999]
- **Staub und Sterne;** Khunchom, Gorien, Wüste Gor (1991)
- **Der Krieg der Magier;** Gorische Wüste (1994)
- **Wenn der Zirkus kommt;** Khunchom, Mhanadistan (1995)
- **Pforte des Grauens;** Raschtulswall, Mhanadistan, Gorien, Khunchom (1996) [überarbeitet im Sammelband **Meister der Dämonen**, 2005]
- **Bishdariels Fluch;** Khunchom, südöstliches Perlenmeer (1996)
- **Bastrabuns Bann;** Khunchom, Rashdul, Mherwed, Gorien, Mhanadistan (1996) [überarbeitet im Sammelband **Meister der Dämonen**, 2005]
- **Siebenstreich;** Aranien (1998)
- **Schwarze Splitter;** Oron, Yalaia, Llanka (1999)
- **Blutige See** (2001)
- **Berge aus Gold;** Fasar (2003)
- **Damast und Silberglanz;** Rashdul [im Abenteuer-Sammelband **Verwunschen & Verzaubert**, 2005]
- **Der Schwur des letzten Sultans;** Nebachot, Baburin (2005)
- **Basargeschichten** (Abenteuer-Sammelband, 2005, in Vorbereitung)

DSA-Romane in den Tulamidenlanden

- Barbara Büchner: **Schatten aus dem Abgrund;** Aranien (1998)
- Barbara Büchner: **Seelenwanderer;** Aranien (1999)
- Chris Gosse: **In den Gassen Fasars;** Fasar [in der Kurzgeschichten-Anthologie **Aufbruch in Aventurien**, 2002]
- Lena Falkenhagen: **Schlange und Schwert;** Fasar, Gadang (1996)
- Jörg Raddatz: **Die Legende von Assarbad;** Aranien (1996)
- Jörg Raddatz und Heike Kamaris: **Sphärenschlüssel;** Raschtulswall (2000)
- Jörg Raddatz und Heike Kamaris: **Zauberhafte Schönheit;** Aranien [in der Kurzgeschichten-Anthologie **Gassengeschichten**, 2000]
- Jörg Raddatz und Heike Kamaris: **Blutrosen;** Gorische Wüste, Oron (2001)
- Bernhard Hennen: **Drei Nächte in Fasar;** Fasar (2002)
- Ralf D. Renz: **Die Levthansschale;** Fasar und Khômwüste [in der Kurzgeschichten-Anthologie **Aufbruch in Aventurien**, 2002]
- Christel Scheja: **Die Diebe von Rashdul;** Rashdul [in den Kurzgeschichten-Anthologien **Mond über Phexcaer**, 1990, und **Der Göttergleiche**, 1995]
- Christel Scheja: **Katzenspuren;** Rashdul (1995)
- Christel Scheja: **Die unvollkommene Tänzerin;** Rashdul [in der Kurzgeschichten-Anthologie **Gassengeschichten**, 2000]
- Michelle Wassermann: **Fließendes Wasser;** Thema: Sklavenhaltung [in der Kurzgeschichten-Anthologie **Aufbruch in Aventurien**, 2002]
- Karl-Heinz Witzko: **Spuren im Schnee;** Asboran (1996)



40 Kamele	55	Garethir Zeit	22	Beni Enker	90	Deliah Alama	120, 184	Familie	37
ADawatu	96, 160	Gründung	20	Beni Fessiri	40, 99	Der Goldene	46	Familienehre	37
Abakus	47	Unabhängigkeit	25–26	Beni Gadang	90	Derschalam	134	Familienname	34
Abd al'Tughra	162	Aranier	7	Beni Novad	24	Dhamara al Fahd	146	Fantasia	56
Abdalkalima	37	Aranischer Exodus	24, 113	Beni Nurbad	17	Dhargun	143, 172	Faramud ben Benayman	143
Abendrote Federn	37	Aranischer Fuchs	158	Beni Oroni	16, 175	Dharzjinion	26	Färberdisteln	111
Abendsonnentor	113	Aranischer Pfeffer	11	Beni Rurech	23	Dhau	61	Farissa Namah	119
Aberglaube	42–43	Aranischer Schlauchwein	11	Beni Uchakâni	173	Dhenanto	7	Farsh Uruch	116, 123
Abu Dhelrumun	25, 66	Ariana von Pfiffenstock-R.	158	Beni Zramyah	86	Diamantene Sultane	18, 21, 72	Faras	15, 17, 18, 25, 92ff., 185
Abu Feyhach	86	Arkanoglyphen	43, 44	Bensunni Sinsalya	45	Diam. Sultanat	18, 19–22, 43	Fasaser Gewürzwein	11
Abu Layla	45, 86, 149	Arkos	25, 26, 27, 28, 68, 153, 184	Berge von Jindir	169	Diamantgarde	68, 75	Fasina Al'Orhima	121
Abu Shadad	21	Arkos I. von Zorgahan	22, 125	Berge von Rashdul	7	Die 7 Wahrh. d. menschl. Geistes	48	Fellakhand	120
Abu Silimhas Haus der Spiele	77	Arkossabad	129	Bethaus des Rastullah	78	Die Tanzende Mada	74	Felsengräber	167
Abu Terfas	9, 26, 37, 44, 169	Artefaktmagie	44	Bey / Beysa	38	Dimiona v. Zorgan	25, 26–28, 178ff.	Feqz	15, 40, 96, 99, 161
Aburja	94	Asboran	26, 176	Bey'el'Unukh	17, 19, 20	Djalid	45	Ferkinas	14
Abu-Thabeit	73	Aschubim	7	Beybashar / Beybashari	69	Djabakand	134	Ferrosch & Fratosch	104
Abu Zocham	85	Asha al'Fhelya	123	Beyroun / Beyrouna	38, 39, 116	Djamilla Azila saba Delhena	149	Feruzef al'Perhi	76
Achaz	8	Ashaban	122	Bheraimi ibn Shahr	21	Djer Anghravash	95	Ferzuzef al'Alam	102
Achmad Al'Ibarda	74	Asheibith saba Perhiman	74	Bibernell von Hengisford	136, 158	Djer Khalil	93, 108	Fest der Freuden	86
Achmad'sunni	75	Ashina saba Meriban	125	Bilki	19	Djer Tulam	6, 7, 15	Fest des Wassers	9
Adamanten-Presse	79	Ashtarra	45	Bir'Al'Mudrim	93, 108	Djer'Rik	167	Feste Donnersturm	128
Adel	37	Ashtira al'Ain	19	Birchaluk	112	Djerim Yaleth	116	Feterdhin-Platz	77
Adhiraja, Adhirajanim	38, 60, 129	Askarija	70	Blaupe Pfeile	25, 127	Djeristan	129	Feterdhinstag	77
Adschaja	161	Asphalt	109	Blauer Palast	122	Djinnayat	46	Feuerschlick	120
Agapyr	162	Assaban von Zorgan	116, 157, 184	Blutige See	26, 137	Djoha	86	Feuerturm-Tempel	79
Agha / Aghi	69	Assad ibn Merkan	185	Blutroter Palast der Bel'Khelel	120	Djunedim	60	Fez	32
Aimar Gor	45	Assaf ibn Kasim	15	Boltan	55	Dolguruk	27, 71, 159, 160	Fezaman	121
Aimar Novad	7	Assarbad von Fasar	17, 18, 21, 37	Borbarad	23–24, 26, 109	Dolopia III. von Oron	20	Firun	96
Aimaristan	131	Astrale Geheimnisse	47	Borbaradianismus	44	Donation Alrik von Terilia	24	Flachs	11
Aimar-Zahbahr	74	Astrolabium	47	Borbarad-Moskitos	9	Donnersturm	20	Flamingos	9
Akademie des Seienden Scheins	44	Athanor	48	Borbra	113	Donnersturmfelder	133	Flammenschwinge	46
Al Gorton	17	Atlasar	162	Bordell Haus d. aufgeh. Sonne	80	Doppelkhunchomer	59	Fledermäuse	9, 40
Al'Achami	44, 48, 99, 106	Atmon	109	Bordell Khablas Garten	76	Dornulawend	129	Floeszer	91
Al'Ahabad	109, 110	Atvarya	96, 161	Bordell Phulimantant	143	Dorgos	9, 117	Flussfetzter	9, 13
Al'Amulyat	101	Auge Rastullahs	105	Bordell Sultani Nahema	78	Drachen	9	Foliant	36
Al'Anfa	17, 20, 185	Augenstern	19	Boron	40	Drachen von Llanka	174	Fran-Horas der Blutige	20
Al'Barrah	78	Aussehen der Tulamiden	30	Borondrigo Bonareth	27, 84, 87	Drachenci	161	Freie	37, 38
Al'Bashar Stellmacherei	135	Aventurischer Bote	103	Boronssichel	59	Drachenci-Akad.	44, 45, 79, 161, 162	Friedstadt	103
Al'Chadid, der Eiserne	80	Aves	40, 41	Boronwein	11	Gründung	16	Frieden von Zorrigan	18
Al'Dabar	23, 26, 162	Avesha	104	Bosparanisches Reich	19–20, 21	Drachenkrieg, Zweiter	14–15	Friedhof der Seeschlangen	137
Al'Drakorhim	173	Awalakim	7	Brazzagh	121	Dreitempel der Rondra	132, 135	Fruchtbare Sichel	7
Al'Gharrar	150	Ayla al'Yeshinna	84	Brennender Mhanadi	81	Dritte Dämonenschlacht	27	Füchse	40
Al'Gûriya	109	Ayscha Muradsunni	15						



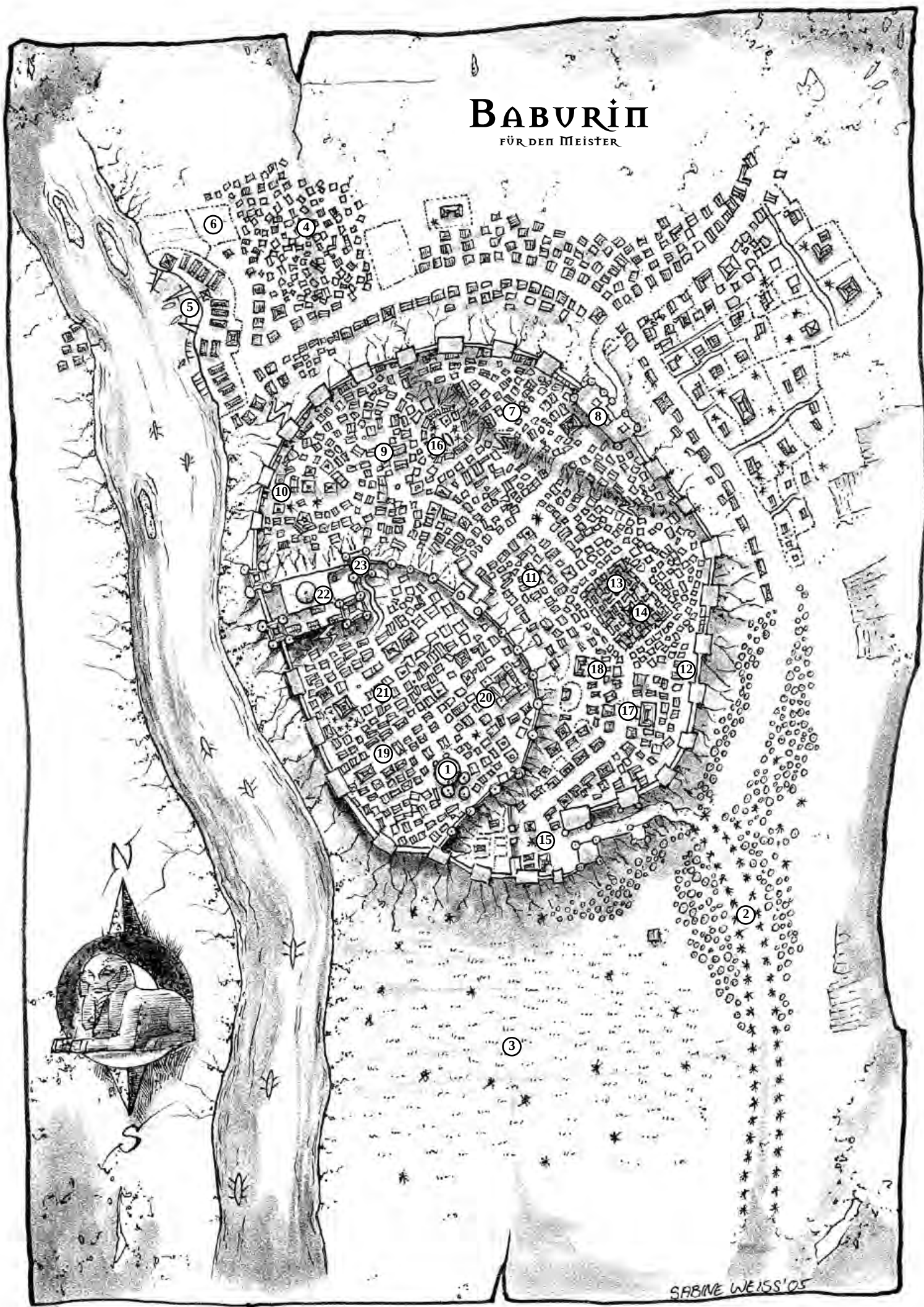
Gorier	7	Jalal ben Rocha	86	Krak'Al'Shah	68, 128	Merisha	103	Ongalo-Thalusisch	138
Gorische Steppe	109	Jaschalei	163	Krakonier	8	Merkan von Revennis	26, 68, 157	Opferschlund des Firun	130
Gorische Wüste	6, 111, 163ff.	Jashan Tiltenbrugger	127	Krieg der 35 Tage	66, 123	Methelessa ya Comari	44, 127, 155	Ordmons Krone	15
Gorischer Ibis	110	Jashild saba Dalilah	184	Kriegsfächer	59	Mezzek ibn Surkan	102	Orden d. Grauen Stäbe	85, 88, 111
Gorischer Schwarzgeier	6, 110	Jasmintee	11	Kriegsflegel	59	Mha'Qasha	40	Orden der Rose	123
Graf-Merkos-Thermen	134, 135	Jazira'el'Serai	75	Kristallherz	23	Mhaharan Shah / Mhaharani Shahi	38, 113	Orden des Gehörnten Gottes	179
Granatäpfel	10	Jeshinna Gahamud	80	Kristallzauberei	43		20, 68	Oron (Emirat)	19, 20
Grashnadir	44	Jibran at' Tarhand	86	Krone des Ordamon	15	Mhaharanyat	7, 12, 81ff.	Oron (Moghulat)	26, 27–28
Große Gilde	101	Jikhaban ben Shaid	91	Kronstraßen	12	Mhalik	81, 163	Oron (Sultanat)	16
Große Mauer	20	Jikhbar Al'Alam	96	Kult des Älteren der Äonen	25	Mhanadi	109	Orongentempel	119
Großer Schwarm	18, 43, 169	Jindir	91	Kupal	18	Mhanadi-Delta	15, 22, 25, 26	Oronia	12, 116, 121
Großes Elementarium	36	Ka'Abu Byloth	42	Kuriositätenmuseum	134	Mhanadiknolle	77	Oronier	7
Großfamilie	37	Kababyloth	42, 88	Kurungur	21, 22, 26	Mhanadistan	169	Oronisches Hochland	116
Großfürstentum Khunchom	68	Kadabstlöte	54	Kurbogen	59	Mhanadistanis	69	Oyan sala Yakuban	102
Großsippe	37	Kadi	38, 39, 131	Kusliker Zeichen	36	Mhanerhaven	20	Pakhizal al'Marfun	22
Großtulamidische Schule der		Kaftan	32	Laila Oyanbeth	104	Mharbal al'Tosra	100, 152	Pakhizal al'Nur ibn Yali	105, 152
Magischen Künste zu Fasar	101	Kahdiyar	45	Lamijah, Lamijanim	182	Mherwed	15, 22, 25, 26	Palast der Sinnesfreuden	80
Großwesirin	38	Kahraman	132	Landwirtschaft	9–11	Mhukkadin al'Ghunar	77	Palast der tausend Freuden	85
Grüner Mhanadi	81	Kalifat	70	Lazlo Fitz Stratzburg	100	Mindorium	169	Palast-Wesir	38
Gulagal	19	Kalkarib ibn Yadail	20, 21, 73	Leatmon Phraisop d. Ä.	27, 125, 154	Miralay	69	Palmyrabad	129, 130
Güldene Blutschale	140	Kalligraphie	36	Leatmon Phraisop d. J.	154	Mirham	20	Palmyramis	128
H'Rabaal	19	Kamah-Kamele	10, 129	Lem	16	Gründung	17	Palmyrener	128
Habled al'Fessir ben Cherek	98, 104	Kamila al'Irinja	88, 149	Leodora	20	Mirshan saba Shomal	86	Pandjashtra	45, 86f.
Hadjinim	173	Kanopenstraße	12	Leomar	20, 132	Mischlinge	8	Pantoffeln	32
Haftashtra	45	Karawanenwege	12	Lesskarines	162	Mittelländer	8	Papyrus	36
Haidan ibn Shahr Halel	20, 21	Karawanserei Am Basar	85	Lessalina 'mit den unsichtbaren	17	Mokoscha	17	Paranja	96
Haifil ibn Sinhedi	21	Karawanserei Feuriger Shadif	85	Händen	123, 158	Mondhadjin	126	Parfüm	32
Haimamud	56ff.	Karawanserei Fürst Muzaraban	134	Letzter Schleier des Mondes	171	Mondkontor	119	Parhendim	86
Hal	25	Kardin und Garumin	75	Levthan	41	Mondsilberpalast	126	Park der Lichter	130
Halbfreie	38	Karnah	12	Levthansjünger	179, 182	Mondsilbersultana	126	Passtraßen	12
Haldigrid Tarlif	76	Karshaz	86	Liber Zhamorricam per Satinav	166	Mondsilber-Wesir	98, 114, 126	Patriarchat	37
Haldoran von Anchopal	25	Kartenlegen	43	Liegende Rahja	135	Mondtor	113	Pelion Eorcaidos	26
Halkaresch-Zwerge	7	Kasim	84	Limetten	10	Moqtah saba Shanatir	21	Pentagramm-Akademie	44, 46, 85, 86f., 166
Halva	53	Katzen	10, 175	Lingasch Sohn des Laworosch	104	Mordai ibn Dhuri	19, 21	Peradschaja	40, 139
Hamar Cherk'avar	158	Kazim ar'Ranij	100, 104	Liscom G. von Fasar	25, 44, 46	Morgan	148	Perainäpfel	10, 130
Hamar ibn Dhachmani	78	Kechans	85	Llanka	24, 26, 118, 121, 184	Morgenrötetor	113	Peraine	40, 41, 96
Hamide Salendris	134	Keffiya	32	Lorcha	61	Mourmadine Shahi	162	Perainetor	124
Hammam Sultani	127	Keideran-Daijn	73, 75, 147	Lorgolosch	95	Mudra	45	Peraine-Wunder von Anchopal	23
Hammamim	102	Keidre dai Tarifa	185	Löwen von Thalusa	141	Mudramulim	16, 22, 43	Perhiman ibn Bastrabun	21
Hannilsaft	32	Kemal Rashij ben Surkan	36	Lucan Queseda	106	Mumien	9	Perishan Schlangenkind	122
Haran / Harani	38, 39	Kenragird	127	Mada	41	Mungos	9, 40, 102, 170	Perlenbastion	142
Haranija	20	Keresh Bel ben Kerry	121	Mada Basari	27, 40, 98, 114, 126	Muraban	66	Perlenmeer	7, 12, 136
Harayan ben Hasrabal	66, 112, 148	Kerime al'Chadida	100, 107	Madamaltor	85	Murak'Al'Kira-Arena	107	Perricum	20
Haschabnah	25	Kerime al'Kadim	78, 146	Madanyani	131	Murak-Horas	21, 22, 72, 95	Pfauenpalast	120
Haschan ibn Dunchaban	79	Keriya Keriyaunni	45	Madra saba Yakuban	66, 160, 167	Murawidun	70	Pforte des Feuers	176
Haschnabah ibn Djinni	143, 159	Keshal Anghra	93, 107	Magie	43–47	Mustafa ibn Abu Nuwas	20, 21, 109	Phex	40
Hasrabal al'Milta	20, 21	Keshal Azizel	102	Magierduelle	15	Mustafa III.	26	Philosophie	44, 48
Hasrabal ben Yakuban	25–28, 45, 66, 109, 147, 160, 167	Keshal Hashinnah ai Bab.	60, 135	Magiergräber	24	Mustafa von Gorien	73	Phrānophela al'Kesh	134
Hauptfrau	38	Keshal Isiq	93, 105, 107	Magiergraf von Edas	24	Muwallaraanim	179, 182	Piaster	49
Haus der rettenden Hand	120	Keshal Jamil	121	Magierkriege	24	Muzaraban	22, 125	Pidda	53
Haus des Kodex	80	Keshal Laila	170	Magiermogule	17–18, 43, 109	Mygdonia	21, 172	Pilaw	53
Haustiere	9–10	Keshal Nanduria	78	Maha Bor	41	Nabatil al'Waqih	19	Pilgerstraße	124
Hawa	45	Keshal Rohal	111, 114	Maha Kosha	16	Nabuleth	9, 10, 177	Pilgertor	124
Haz	45	Keshal Taref	27, 28, 178	Maha'Kusha	96	Nachtwinde	32	Porzellan	48
Heil. Rollen der Beni Rurech	23, 26	Ketabyla	36	Mahammadat	111	Nagellack	148	Priodan	142
Heiliger Hain der Peraine	114	Kettenstab	59	Mahwad al'Rasul	19, 84	Nahema	20, 21	Praios	40, 41
Heiliger Zorn	74	Khabla	40, 41, 96	Mahwads Krieg	19, 95	Nahema saba Mustafa	21	Praioslob von Selem	23
Heirat	39	Khabla ben Khajid	185	Majuna	45	Najara ibn Bheraimi	21	Priesterkaiser	109
Hela-Horas	22, 40, 84	Khadil Okharim	26, 45, 79, 145	Malachins Teehaus	76	Namen	34	Propheten von Fasar	48
Helme Haffax	27–28	Khajid ben Farsid	97, 103, 152, 160	Malakim-Tusche	36	Nandus	41	Pyrador	14–15
Herberge Güldener Mhanadi	76	Khalid al'Gunar	24	Malik Bey ibn Hachir Bey	97, 105	Nareb ibn Salman ay Jindir	100, 107	Qabalya Erben der Gräber	178
Herberge Zahrayazamin Aram	143	Khalima	185	Malkillah ibn Hairadan	25, 70	Narkotik	48	Qabalya Ilaristen	178
Herz von Barrakash	162	Kharibet I.	21	Malmer	27, 185	Narniel von Nebachot	24	Qabalya Nachtwinde	177
Hesinde	17, 40	Kharibet II.	21	Malqaf	50	Nasir Malkid	16, 20, 130, 175	Qai'Muyan	10
Hexen	45, 123	Khariman al'Rik	23	Manach ter Goom	98, 103	Nebachot (Stadt)	16, 17–18, 19	Qanat	85
Hiradil ibn Sindh ay Uru'Achin	146	Khol	32	Männertod	16, 21	Nebachot (Sultanat)	131	Qasran Yanuf	19, 21
Hiradwurz	109	Khôm	15	Mannwidder	117	Nebachoten	134	Quad'El'Basar	75
Hirse	10, 53	Khor	45	Manoyla saba Nabatil	17, 21, 140	Nebachoter Tor	102, 175	Ra'andrat	16, 175
Horchlandkamele	10	Khor al'Kor	106	Mantikore	9	Nebathath al'Ahjan	132	Rabenschabel	59
Hochzeit	39	Khoram-Gebirge	7	Mantra	45	Neddin'Chebaoth	25, 58, 66	Rache für Llanka	122
Holzbein-Ahmed	159	Khorim ibn Tulachim	75	Mantrabad	93, 105	Nedime	60, 80	Radscha Uschtammar	40, 96, 98, 105, 161
Horatio di Bravaldi	109	Khunchom (Stadt)	16, 22, 25, 72ff.	Mara ay Samra von Gorien	113	Nerimas Spielhaus	86	Rafid ay al'Jazira	101
Hotel Erhabener Mhanadi	76	Sultane	16–17	Maraskan	15, 16, 22	Neryaki aus Festum	101	Rafim Bey	188
Hotel Tulamidya	74	Khunchom (Sultanat)	16	Maraskan-Kontor	74, 78	Neunter Streich	72ff.	Rafim Bey ibn Rizwan	150
Hûd Mosja Uschtim	132	Khunchomer	59	Maraskan-Sund	115	Niemals Schlafende	24	Rafim ibn Omjaid	78, 147
Hussam ibn Nadir	36	Khunchomer Berge	7	Marbiden	41	Niobara v. Anchopal	36, 44, 47, 113	Rahala	148
Hüter des Kodex	146	Khunchomer Kodex	80	Marbo	11	Niobaras Sternkundliche Tafeln	47	Rahandra	161
Hybridarium	37	Khunchomer Königsmütter	20, 72	Marbos Odem	87	Niobaras 'Traumfänger	134	Rahja	41
Ibsal	36	Khunchomer Korrespondenz	20	Marhan al'Fayron	40	Nivesen	8	Rahjasutra	54
Ibsgarde	70	Khunchomer Pfeffer	11	Marhibo	114	Noiona	24	Rakorium Muntagonus	26, 145
Ibn	34	Khunchomer Windsmähnen	9	Markab az'Zayla	113, 148	Noioniten	23	Rakshaz Bey	139
Ifrit	45	Kinder	39	Maruban ben Hasrabal	16, 17	Noralec	8	Rakshazastan	74
Ifriqis ibn Omeid	21	Kinder Shilas	26	Marustan	104	Norbardan	78	Raliq	36
Igelkaktus	91	Kinder von Tulam	15	Marwan al'Nazzar	44	Nordlandbank	18	Ramanlyr	46, 86, 149
Ilaristen	25, 40, 185	Kleidung	32	Marwan az'Zurki	187	Nunnur-Sippe	11	Ras ar'Ragh	96
Illusionszauberei	44	Klima	8	Marwan Sahib	53	Nutzpflanzen	112, 160, 172	Ras Kasan	25, 26, 27, 71, 144
Ilmenblatt	11	Kloster der Nacht	170	Marzipan	38–39	Obsidiantafeln	10–11	Ras'Lamasshu	175
Ilumnestra	22	Kluge Kaiser	22, 109	Matriarchat	36	Offenbarung der Zwillinge	53	Ras'Ragh	40
Imion Klingenhofner	122, 174	Knapen des Königs	68	Matuban der Nacht	45	Okharim	45	Ras-ar'Ragh	161
Inrah	43, 55	Kompositbogen	59	Mawâl	48	Olam ben Umur	36	Rasch'shanja	129
Iphemia von Narhuabad	28, 68, 117, 155, 183–184	Komra	92	Maya	185	Omar Dornacker	100, 108	Rascha	40, 141
Irschan Pervall	185	König-Arkos-Allee	126	Medizin	170	Omar ibn Usham	21	Raschanna dar Moralan	77
Isahnah al'Kira	188	Königstor	118	Mellabati Bharmasunya	11, 109	Omar Shadif	7, 12	Raschia'Hal	132
Istav Kulibin	25, 73	Kophtanim, Zauberschule	15, 43	Menchalblütental	130, 132	Ongalo	7	Raschtul al'Sheik	6, 43, 84
Ithome	23	Kor	41, 101	Mendlicium	59	Ongalo-Berge	13	Raschtuls Atem	8, 136
Ivrinno	90	Korena	123	Mengbilar	185	Ongalo-Brücke	10	Raschtuls Rache	102
Iziqim	121	Körperpflege	32	Menzilla	23	Ongalo-Bullen	7, 137	Raschtulspass	12
Jahreszeiten	8	Krak Chaluk	112	Mengbil	26, 28	Ongalo-Hochland			
Jaiban	82, 141	Krak Muakkir	124	Merisa					
		Krak Zulhamin	93						



Raschtulsturm	6	Scharlatanerie	44	Silem-Horas	21, 22	Tempel der Weltenscheibe	75	Waddif al'Karibi	21
Raschtulswall	6	Schattenkrieger von Fasar	102, 171	Silem-Horas-Edikt	22	Tempel des Gesetzes	76	Waddif al'Nabti	21
Raschtulswaller Wein	11, 53	Schattenwald	116	Simiador	162	Tempel des Lebens	79	Waddif al'Retef	21
Rashdul	15, 23, 25, 27, 83ff., 185	Scheik al'Scheik	15, 21	Siminja al'Fenneqil	123	Tempel des Todes	80	Waddif al'Sadiq	21
Alte Brücke	13	Schenke 1001 Rausch	76	Singende Gärten v. Palmyrabad	130	Temphis	82	Waddif al'Wakiah	21
Magierakademie	27	Schenke Sold und Säbel	74	Singvögel	10	Tern	116	Waddif al'Yarush	18, 21
Rashduler Bund	25, 26	Scherbet	53	Sinsalya	45, 132	Thalabad	80	Wahjad	18
Rashduler Drehhörner	10	Schiffahrt	12, 18	Sippe	37	Thalukken	61	Wahre Namen	36, 43
Rashduler Reiter	67	Schiffsmagier	45	Sippenehre	37	Thalusa	21, 22, 25, 140, 185	Wahrsagen	42-43
Rashduler Rosinenwein	11	Schinaqel	61	Siral	8	Thalushim	7	Wald der Milden Schwestern	132
Rashduler Wehrhaus	86	Schlacht am Gadang	21	Siria Nehoban	184	Thalusien	7, 137	Walddmenschen	8
Rashid	151	Schlacht bei Anchopal	20	Sittashtra	45	Herzogtum	22	Waqqif	59
Rashid ben Surkan	25, 84	Schlacht des Himmelsfeuers	14	Sklaven	37, 38	Thalusier	137-138	Waqrun-Ulah	172
Rashman Ali	36, 44, 48	Schlacht von Jergan	55	Skorpione	9	Thalusim	7, 12, 137	Warunker Pferde	9
Rashpatana al'Kira	157	Schlacht vor Rashdul	19	Skorpiongarde	68	Thalusim'Al'Awal	77	Wasserausch	11
Rashtul al'Sheik	15-16, 21	Schlangen	9	Skorpionkriege	18, 43, 95	Thalusimer	141	Weg d. vollend. Schwertkampfes	54
Rastullah	24, 40, 41-42, 96	Schlangenstechen	9	Skorpiontor	104	Thalus-Massiv	7	Wein	11
Rateral Sanin XII.	25	Schleier	32	Souram	19	Tharsonius von Bethana	23	Weißer Mhanadi	81
Ratten	9	Schlund	6	Spahija	70	Theaterorden	22	Weizen	10, 53
Raul von Gareth	22	Schmetterlinge	9	Speikobras	9	Therbüniten	48, 76	Wesir / Wesirin	38
Raulskrone	23	Schminkkunst	32	Sphagyrik	48	Thomeg Atherion	25, 46, 95, 99, 151	Wildesel	10
Rauschgurken	11	Schmuck	32-34	Sphärenschlüssel	23, 26	Thorstor ibn Thorwulf	114, 150	Winde	8
Rauschkräuter	11, 53	Schnepper	59	Sphinx	175	Thron der Greifen	6	Wolkentanz	46
Rechana ash-Shafir	85	Schnitter	59	Sphinx von Mhanadistan	23	Thufir	162	Wudu	21
Rechtsprechung	39	Schöne Kaiserin	22	Spiegelpalast	125, 174	Thuref ibn Taschbad	76	Wüstengalan	9
Regenbogenfasan	9	Schönheitsideal	32	Spiegelpanzer	60	Tiefe Tochter	137	Xeraan	168
Regenbogenstaub	11	Schrein der Hingabe	86	Spielhaus Goldene Hand	121	Tiefer Mhanadi	81	Xolgar der Einäugige	102
Regenzeiten	9	Schrift	34-37	Spinnen	9	Tierwelt	9	Xyxyx	23, 26
Reis	10, 53	Schriftkunst	36	Sprache	25	Tigergarde	34	Yadail al'Musaf	21
Religion	40-43	Schriftmagie	36	Stadt der Neun Flüsse	73	Tiros Artag	158	Yadda ibn Perhiman	21
Reliquienhändler	42	Schuboch	7	Steppenfüchse	9	Tjerpe Stoerrebrandt	103	Yaira al'Azzim	75, 147
Rennkuckuck	9	Schuboch-Brücke	13, 85	Steppenperlmutter	109	Tobra al'Akran	21	Yaisirabad	27, 118, 184
Reshalia ai Djer Khalil	98, 151	Schuldsklaven	37	Stern von Selem	21, 161	Tolman	25	Yakshabar	129
Reshemim	27-28	Schule der Kapitäne	78	Sternkreis von Rashdul	43	Tolpatatsch	8	Yakuban ben Hasrabal	148, 167
Reto	25	Schule d. Schmerzen	27, 28, 44, 185	Sternentor	114, 167	Tomaten	11	Yakubanim	45, 148
Revennis	131	Schule des Erhabenen Blicks	24	Sternentor-Akademie	24, 44, 113	Toter Mhanadi	80	Yalaia	7, 26, 27, 114, 185
Rhazzazor	26	Schule des Seienden Scheins	127	Sternkunde	42, 46	Toumar-Schrift	36	Yalaia-deh-Druckschrift	36, 79
Rhukeyf ibn Sulman	21	Schwalben	9	Sternschatten	40	Tränenbucht	7, 8	Yalaia	115
Riakil Sohn des Regolos	102	Schwarze Feste Borbarads	23, 24	Stier vom Szinto	22	Trankdeuterei	42-43	Yana Al'Achmedi	117, 156
Ribukan	18	Schwarze Platz	85, 87	Stierbuckel	7	Transarica	12, 28, 124	Yasandyr	162
Richter der Neun Streiche	99	Schwarzer Hadjinim	102	Stierkampf	56	Traumdeuterei	42	Yash'Hualay	15, 73, 163
Riesenameisen	9	Schwarzer Kurungur	21, 22, 26	Stinktiere	9	Trolle	8	Yasmail ibn Mordai	20, 21
Riesenamöben	9	Schwarzer Thaluser	10	Stipen Kulibin	25, 68, 73, 144, 160	Trollkriege	20	Yasmina saba Demeya	135
Riesenspringegel	9	Schwarzer Wein	9, 11, 117	Stirbjörn Leifson	122, 156	Trollpfade	14	Yasra	172
Riftah saba Altufir	75, 145	Schwestern d. versunk. Tochter	174	Straßen	12	Trollzacker Barbaren	17	Yassa	123
Rinder	10	Sechsamige Rondra	136	Strauße	10	Trutzmherwed	113	Yaszumur	141
Ringelpanzer	60	Seeadler von Beilunk	25	Streifenmeister	9	Tsa	40, 41	Yol-Fessar	93, 97
Ritter des Immerw. Kampfes	79, 80	Seelenfeuer	162	Strom von Perricum	7	Tsa Atura	16	Yol-Ifritim	93, 105, 106
Riva-Spiel	55	Seidenspinnerei	48	Sturmhauben	60	Tsaischa	91	Yol-Rastullah	93, 98, 104
Rothenwürmer	139	Selmerferkel	10	Suheyta saba Eshina	113	Tschausch / Tschauscha	69	Yol-Topas	93, 103
Rohal der Weise	23-24, 73, 109	Selamgrund	136	Sulamin II.	25	Tubalkain	17	Yorgaine al'Samandra	146
Rollsiegel	34, 36	Selcum	90	Sulamin von Sylla	25	Tüchrrüstung	60	Ysilia	24
Rondra	41, 96	Selo Kulibin	25, 26, 68, 73, 75, 144	Sulaminia	126	Tughra	36	Yulag-Horas	20
Ronishagen	139	Seneb-Horas	20	Sulhemim-Thermen	113	Tulamiden (Pferde)	9	Yusuf Al'Hirad	58
Ronissagam	139	Sense	59	Sulman al'Nassori	18, 19, 21, 43, 73, 188	Tulamiden (Volksstamm)	7, 30-65	Zabalya	114
Rose von Fasar	11	Serach-Sippe	18	(Schiff)	44, 61, 79	Tulamiden-Gold	11	Zahlenmagie	42
Rosenbrücke	13, 119	Serrolana da Belhanka	47	Sultan / Sultana	38, 39	Tulamiden-Shadif	9	Zahoris	7, 22
Rosendschinne	128, 174	Sesam	11	Sultanat Erkin	90	Tulamiden-Tuch	32	Zar a'Zul	175
Rosenritter	40, 123	Shabob ibn Dunchaban	103	Sultanat Gorien	66	Tulamidische Reiter	101, 103	Zaubererdynastien	45
Rosenstaub	32	Shabara Alami	116	Sultanat Thalusa	71	Tulamidischer Städtebund	25, 82	Zauberschule Kophtanim	15, 43
Rosenwasser	11	Shaddai	93, 105	Sultane von Khunchom	16-17, 21	Tulamidya (Schrift)	35	Zauberschule Mudramulim	16, 22, 43
Roter Maran	156	Shadif (Pferde)	9, 20	Sultansstraße	12	Tulamidya (Sprache)	34	Zaubertänzer	45, 54
Rote und Weiße Kamele	54f.	Shadif-Nägelchen	11	Sultanstor	120	Magiervokabular	45	Zedernstraße	12, 93
Roter Ochse	90	Shadifritim	9, 182	Summurrer	14-15	Tulams Kinder	14-15	Zedrakin	91
Rote Wanderer	114	Shahane ay Zedrakin	134, 184	Sunmurrer	102, 120	Tuleyman ibn Djergun	85	Zedrakke	61
Ruban ibn Dhachmani	82, 136, 146	Shahr Halel	21	Suq	7	Turban	32	Zeit der fünf Völker	16
Ruban ay Sikram	85	Shahvesta-Schrift	36, 37	Surgh	23	Turm des Mondes	103	Zhamorrah	15, 17, 18, 165ff.
Rufis Ryyam al'Muktar	21	Shakalaarim	179, 182	Svelinya-Horas	20	Turm-Windmühlen	108	Zhandukistan	7
Rufus Gerbelstein	102	Shakira ay Mada Basari	126	Svetlana von Arivor	24, 170	Tusa Namanek	18	Zhayad	36
Rukkab'Al'Tulamidya	101	Shalam ben Yerech	114	Sybia al'Nabab von Zorgan	25, 26, 27, 68, 113, 123, 154, 184	Tuur-Mhakaq	40, 139	Zhimitarra	23, 125
Rur-und-Gror-Glaube	41	Shalinde Krötenbrugger	128	Szintaus	7	Tuzak	23	Zhinbabil	119
Rushana	103	Sharan Bel-Ifritim	96	Tabak	11	Tuzakmesser	59	Zhorka Alam	112
Saba	34	Sharanbel	17	Tacht'Al'Tacht	170	Tuzakwurm	22	Ziegen	10
Sabeltänzer	40, 91	Sharisad	45	Tag der Finsternis	14	Typographisches Institut	127	Zikaden	9
Sagura-Spinnen	9	Sharitnar	18	Tag des Wassers	141	Ukhraban ibn Melahath	78	Zinnobere	129
Sahaba	86	Sharkhan Shärim-Shär	157	Tal der Knochen	170	Ulahbar	92	Zitar	54
Sahib	45	Shaz-Man-Yat	23, 27, 28, 179	Talismane	42	Ulahshan	45, 132	Zithabar	11, 53
Sahib al'Babim	86	Shenny Kulibin Kasan	25, 73, 144	Tamarisken-Tempel	114	Umbrä	32	Zitterrochen	139
Sahib al'Sitta	44	Sheranbil (Magiermogul)	17	Tamaristan	129	Umm Ghulshach	41, 96, 108, 170	Zordan Keshit	100
Sahiba al'Kutub	86	Sheranbil I. al'Yakrub	19, 21	Tamudjin ibn Djarvayn	114	Umm Shahandara	85	Zorgahan	16, 125
Säl / Sälä	45	Sheranbil II.	21	Tamur Mirhabosunya	126, 154	Umm Shaliba	45	Zorgan	16, 25, 115, 123, 124, 184
Salamanderfeuer	48	Sheranbil III.	21	Tanamin	184	Umm Zulhamin	45	Zorgan-Pocken	25, 48, 127
Salamon ibn Dafar	119, 156, 184	Sheranbil IV. al'Wazzif	21	Tar Honak	25	Umm-Parin	132	Zorrigan	125, 173
Salfaliya	46	Sheranbil V. al'Shahr	20, 21, 73	Taramlya saba Ramliha	44	Umrän al'Bakiri	143	Zorriganer Tor	126
Salim al'Rufar	78	Sherek ibn Cherdiz	114	Tarf'El'Hazaqur Mor	6, 162, 176	Unlon	26	Zsahh	17
Salim al'Thona	22	Sheynucha Ashtarra	86	Tarisharim	100, 106	Unschätzbar Alte	35, 36	Zuckerrohr	11
Samra	66, 112	Sheynuchanin	45, 86	Tarlisin von Borbra	26, 27	Unterfeld	93, 104	Zulhamid al'Adawadt	78
Sandora	77	Shila al'Agrah	66, 68, 123, 154	Tasfarel	185	Urda	55	Zulhamid	7, 14
Sandwölfe	9, 66, 113, 114	Shilas Kinder	26	Tausen	9, 10	Urulamidya	17	Zulhamid und Zulhamin	96
Sanfter Mhanadi	81	Shimiyora	112	Tausendjährige Zweihänder	140	Utulus	8	Zulhamin	106, 108
Saray al'Namji	135	Shirkhan ibn Shahir	84	Tee	11, 53	Vatername	34	Zulhamin saba Alayeth	7, 14
Sargassomeer	137	Shoohan ben Hasrabal	66, 145	Teilstamm	37	Vaterschaft	39	Zuloya saba Hasrabal	86
Sari	139	Sholachi al'Muruta al'Gorno	135	Telash	136	Venenik	48	Zumuh	45
Sarim al'Jabar	101	Shulvor	173	Tempel der Ewigen Flamme	76	Verstümmelter Gott	171	Zweite Dämonenschlacht	22
Sarjabansarai	93, 104	Shuray Liyomarsunni	114	Tempel der Frucht	80	Vielehe	39	Zweiter Drachenkrieg	14-15
Sarong	139	Sidi Shebahhan	93, 107	Tempel der Geschenkten Freude	77	Vögel	9	Zweiter Finger Tsas	26
Satrapen	180	Sidi-Eslamin-Tempel	128	Tempel der magischen Schlange	78	Vogelflugdeutung	43	Zwerge	8
Scha'Dscherim	132	Siebenstrahlige Dämonenkrone	23	Tempel der Mondscheier	76	Von der Hohen Kunst ...	36	Zwiebeln	11
Schafe	10	Silbersterne	60	Tempel der Neun Flüsse	74	Vragieswurzel	11	Zwölfgötterglaube	40
Schakale	9							Zze Tha	14, 15
Schamiran	128								

BABURIN

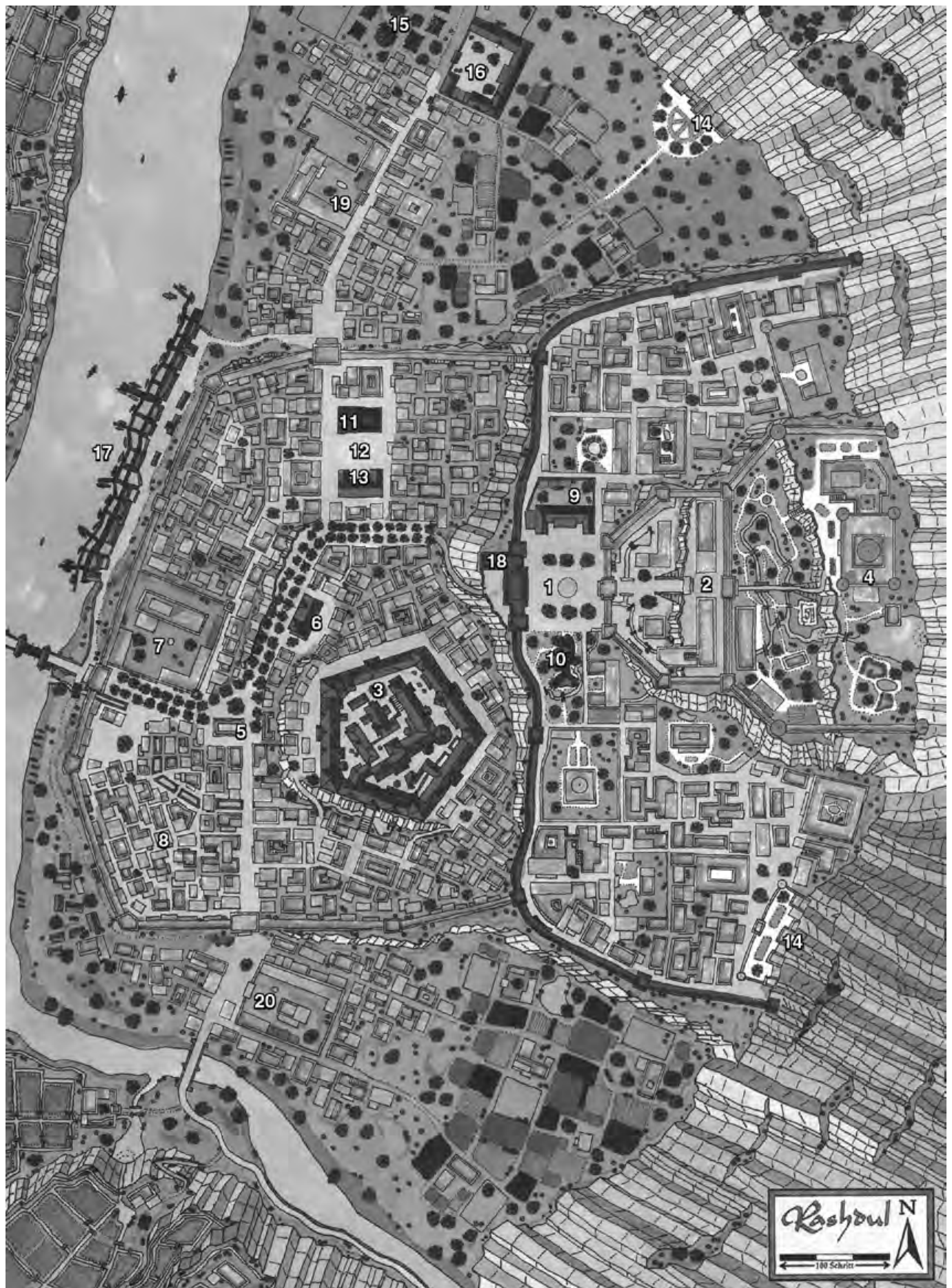
FÜR DEN MEISTER



J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S

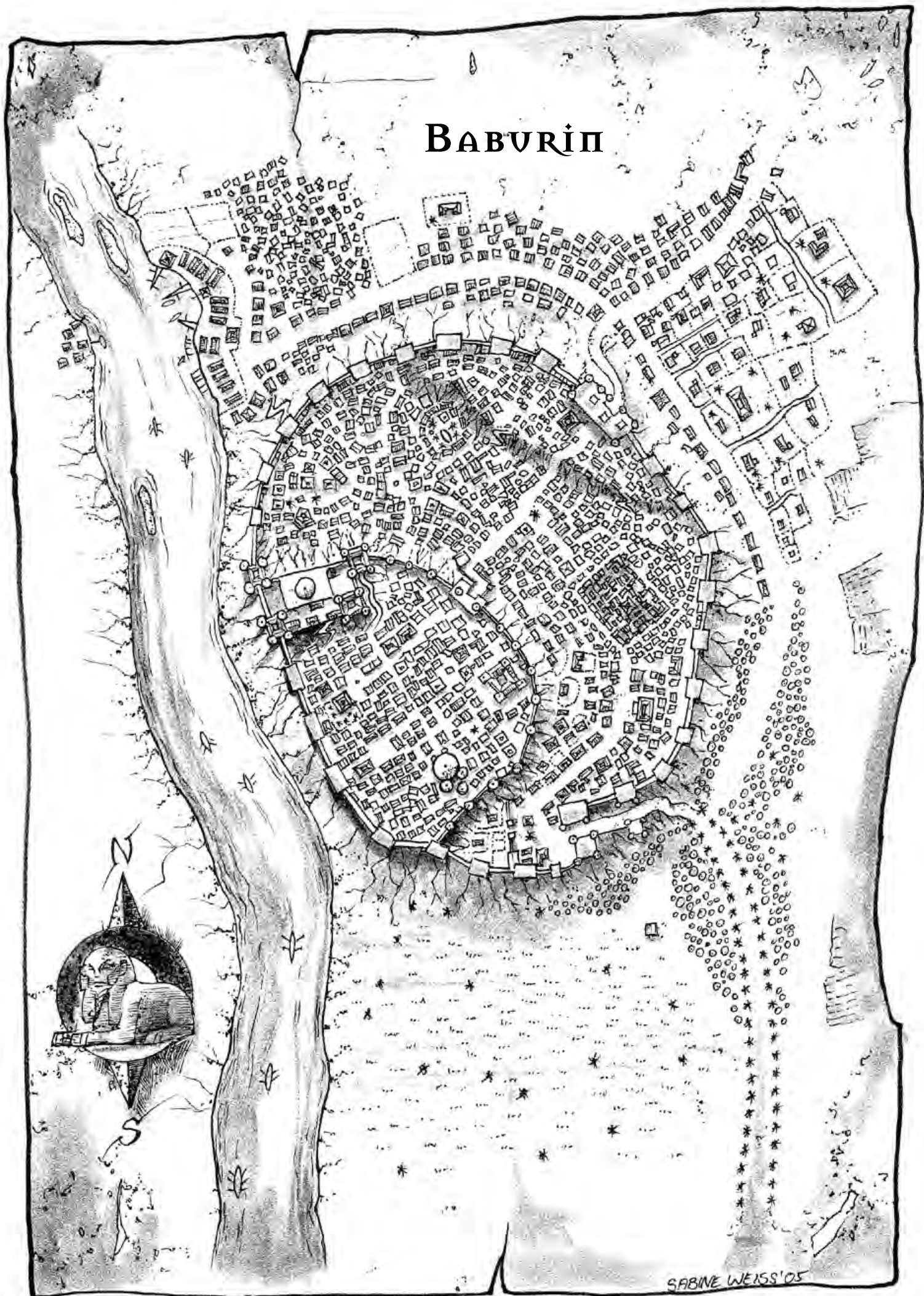


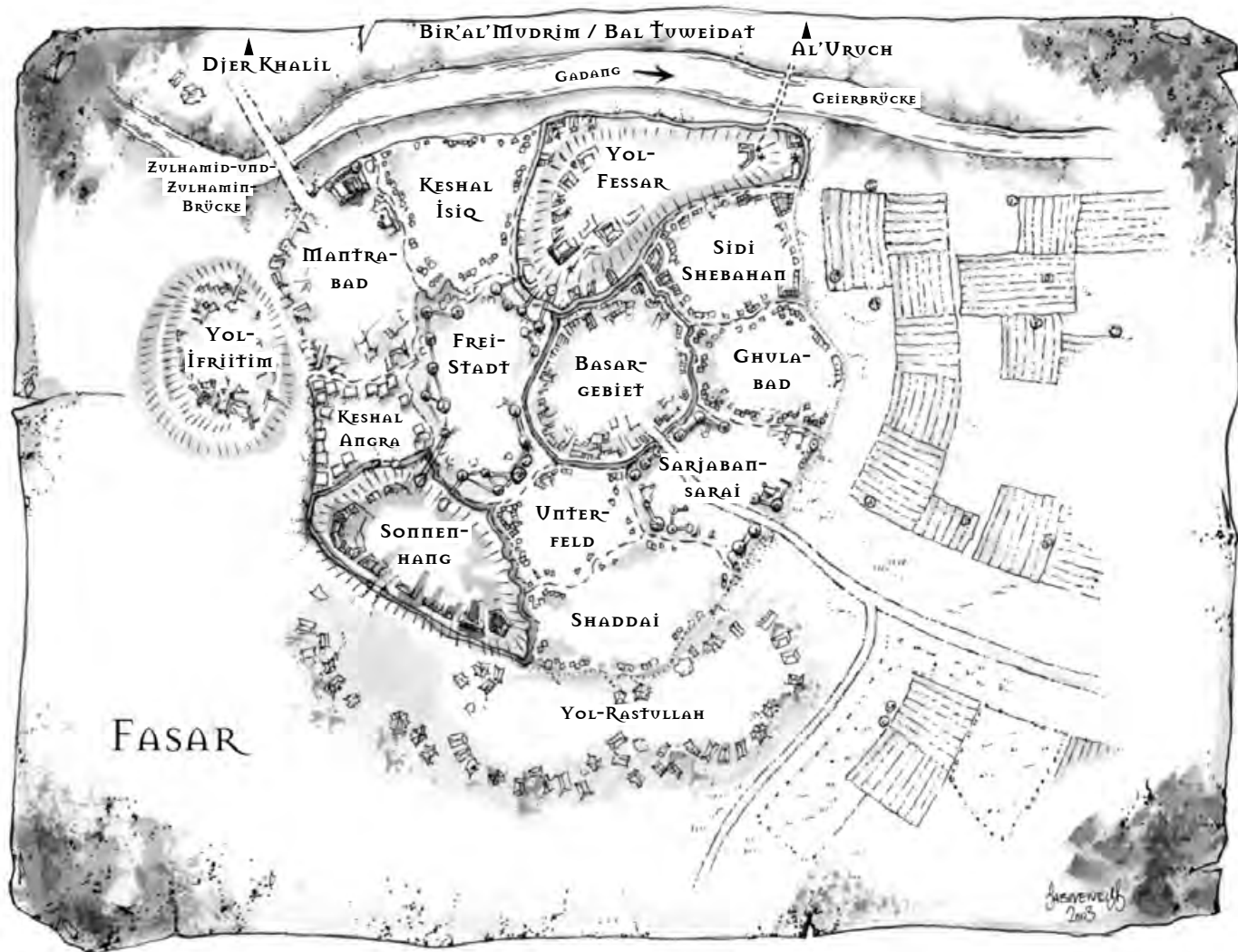




1) Hauptplatz; 2) Rashduls Wehrhaus; 3) Pentagrammakademie; 4) Palast des Sultans; 5) Bethaus des Rastullah; 6) Hesinde-Tempel; 7) Karawanserei *Am Basar* (Besitzer: Mahmud ibn Dajin, 80 Schlafplätze); 8) Basarviertel; 9) Phex-Tempel; 10) Rahja-Tempel; 11) Boron-Tempel (Al'Anfaner Ritus); 12) Der Schwarze Platz; 13) Boron-Tempel (Puniner Kult); 14) Felsengräber; 15) Reiterlager der Novadis; 16) Karawanserei *Haus Festum* (Besitzer: Stover R. Stoerrebrandt, 62 Schlafplätze, davon 30 für Stoerrebrandts Fuhrleute); 17) Hafen; 18) Madamaltor; 19) Karawanserei *Feuriger Shadif* (Besitzer: Tuleiman ibn Djergun, 58 Schlafplätze); 20) Karawanserei *Mhanadi* (Besitzer: Alrik Tsafried Bengaiul, 60 Schlafplätze)

BABURIN



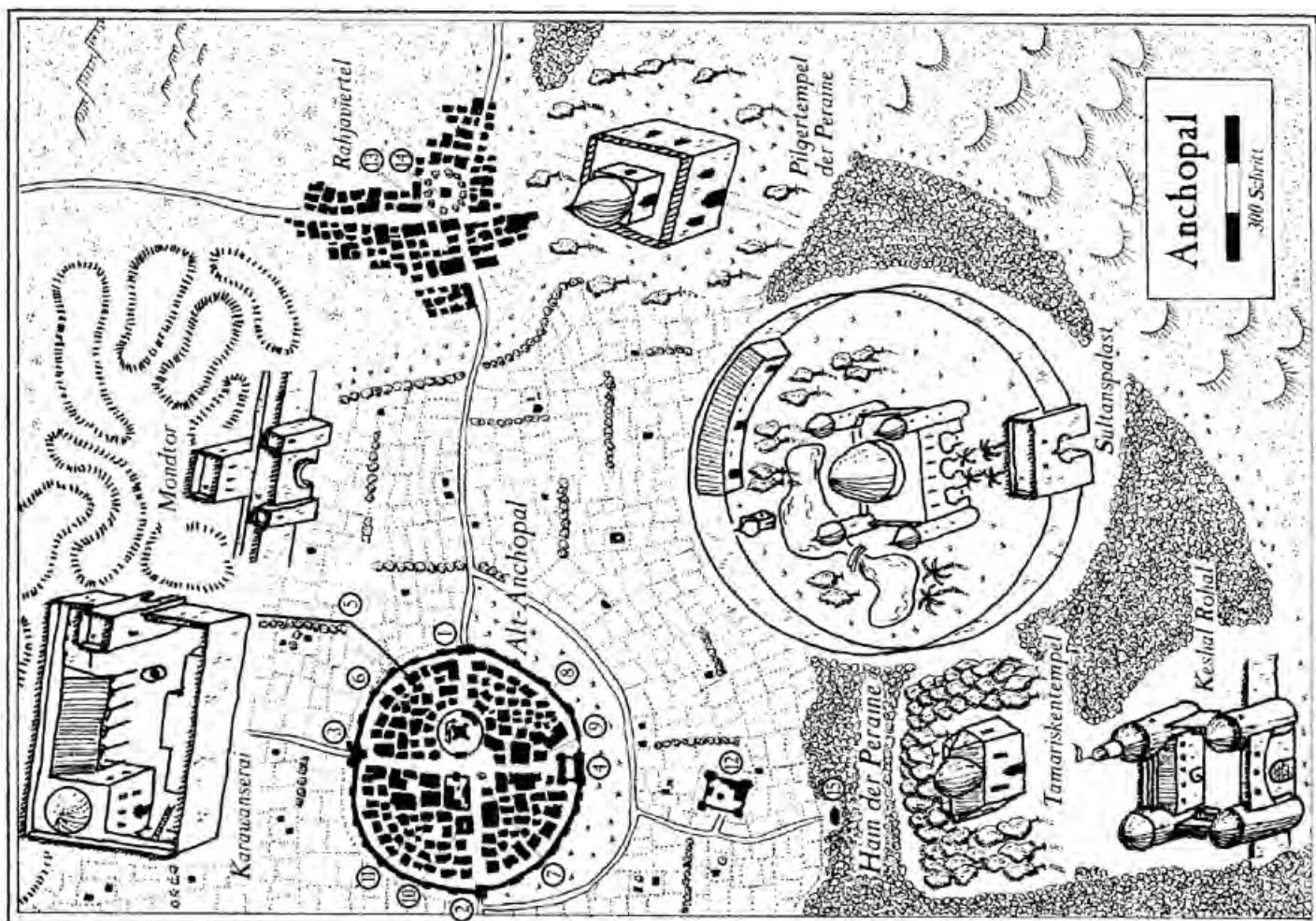
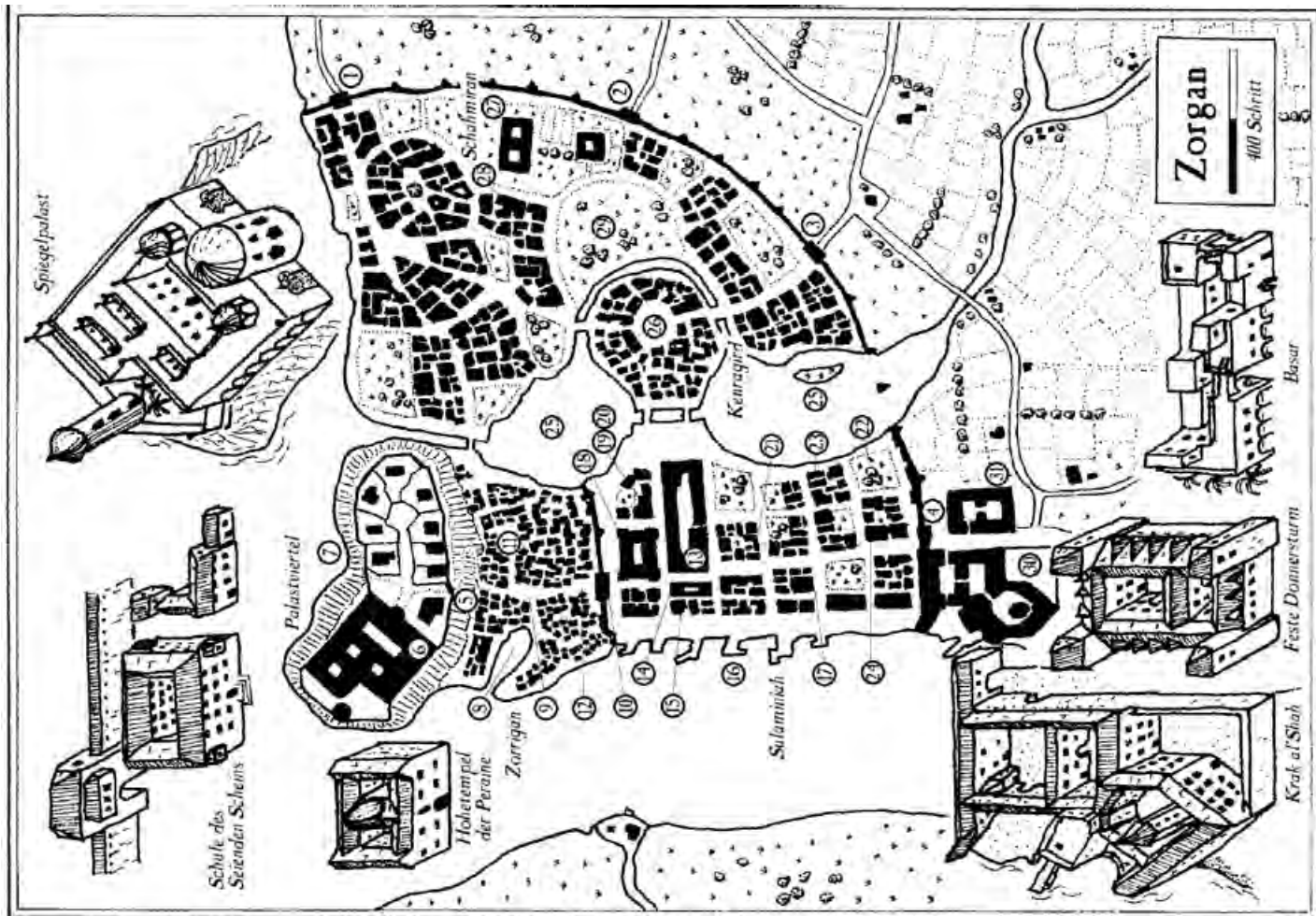


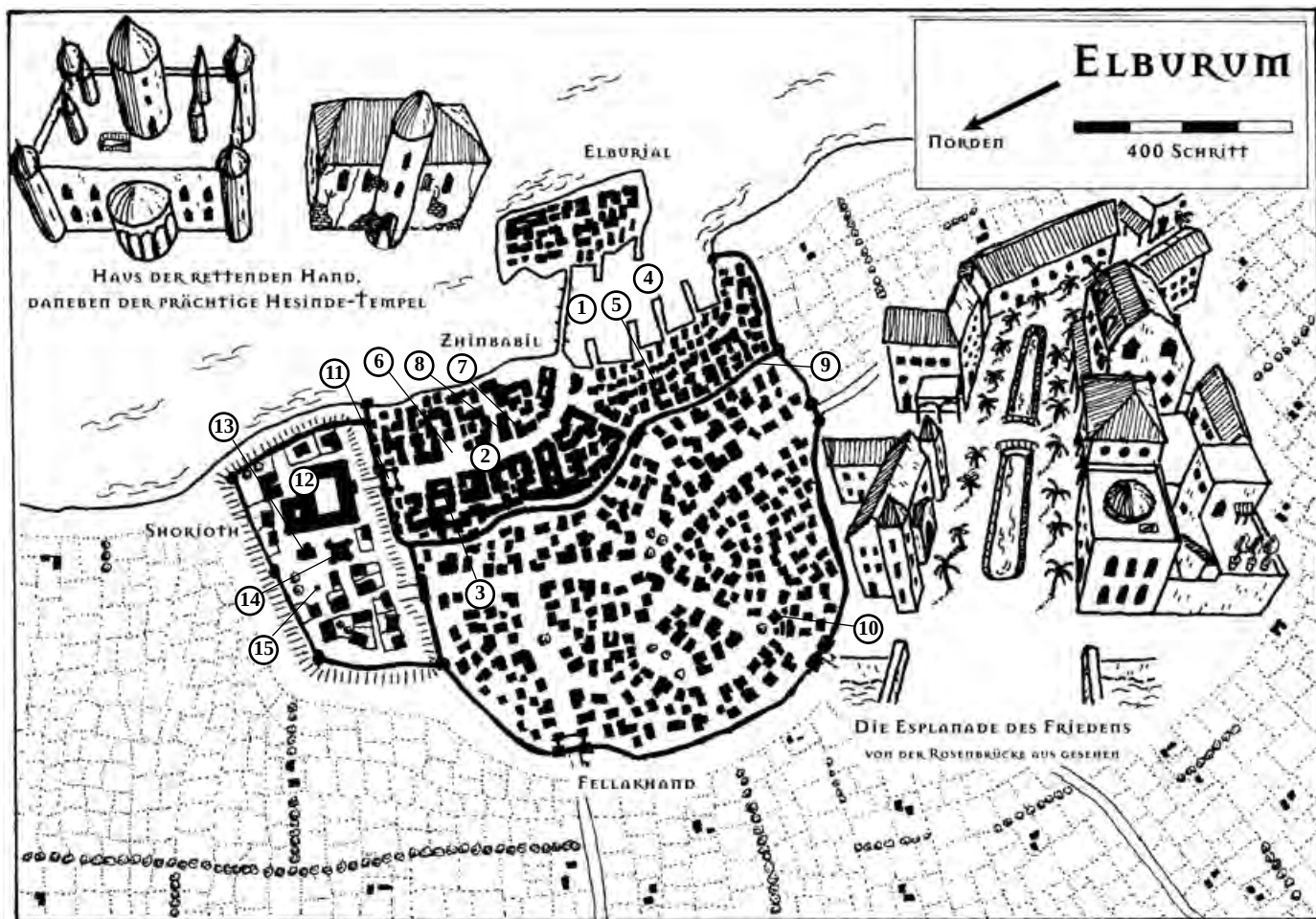
LEGENDE KHVPSCHOM

- 1: Hafenpalast des Großfürsten
- 2: Gesandtschaft des Kalifats
- 3: Bethaus des Rastullah
- 4: Flottenmeisterei
- 5: Gesandtschaft des Bornlands
- 6: Hafengarnison
- 7: Hotel *Erhabener Mhanadi*
- 8: Praios-Tempel
- 9: Efferd-Tempel
- 10: Schule der Kapitäne
- 11: Fürst-Istav-Allee
- 12: Drachenei-Akademie
- 13: Hesinde-Tempel
- 14: Museum im Kulibin-Haus
- 15: Maraskankontor
- 16: Nordlandbank
- 17: Tsa-Tempel
- 18: Boron-Tempel
- 19: Kamel- und Sklavenmarkt
- 20: Alter Sultanspalast
- 21: Feterdthin-Platz
- 22: Rahja-Tempel
- 23: Rahja-Figuren-Schnitzerin
- 24: Bordell *Khablas Garten*
- 25: Nerida Shirinhas Schule der Fechtkunst
- 26: Palast der Sinnesfreuden
- 27: Travia-Tempel
- 28: Ordenshaus der Therbüniten
- 29: Peraine-Tempel
- 30: Rondra- und Ingerimm-Tempel
- 31: Garnison und Kor-Tempel
- 32: Schmiedevierviertel
- 33: Rur-und-Gror-Tempel
- 34: Kuriositätenladen des Thuref ibn Tschabad
- 35: Bordell *Haus der aufgehenden Sonne*
- 36: Bordell *Sultanai Nahema*

LEGENDE BABURIN

- 1: Rondra-Tempel
- 2: Fürstin-Sybia-Allee
- 3: Donnersturmfelder
- 4: Elendsviertel
- 5: Flusshafen
- 6: Viehmarkt
- 7: Djambakand
- 8: Nebachoter Tor
- 9: Peraine-Tempel und Hospital
- 10: Ordenshaus der Anconiten
- 11: Dersehalam
- 12: Kuriositätenmuseum
- 13: Basarviertel
- 14: Karawanserei *Fürst Muzaraban*
- 15: Siegesstele
- 16: Rahja-Tempel
- 17: Graf-Merkos-Thermen
- 18: Anwesen der Zulhamin saba Alayeth
- 19: Alt-Baburin
- 20: Kadettenschule *Keshal Hashinnah*
- 21: Boron-Tempel
- 22: Fürstlicher Palast





LEGENDE ZORGAN

- 1: Efferdtor
- 2: Perainetor
- 3: Elburisches Tor
- 4: Pilgertor
- 5: Königstor
- 6: Spiegelpalast
- 7: Sternpalast
- 8: Totenhafen
- 9: König-Arkos-Allee
- 10: Zorriganer Tor
- 11: Theater
- 12: Hesinde-Tempel
- 13: Basar
- 14: Mondsilberpalast
- 15: Phex-Tempel
- 16: Handelshafen
- 17: Praios-Tempel
- 18: Schule des Seienden Scheins
- 19: Schreiberschule
- 20: Typographisches Institut
- 21: Haupthaus der Blauen Pfeile
- 22: Rosentempel
- 23: Hammam *Sultani*
- 24: Löwentempel
- 25: Flamingo-Seen
- 26: Ingerimm-Tempel
- 27: Sidi-Eslamin-Tempel
- 28: Hospital unserer gnadenvollen Herrin
- 29: Rosengarten
- 30: Krak al'Shah
- 31: Feste Donnersturm

LEGENDE ANCHORAL

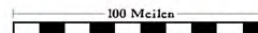
- 1: Morgenröte-Tor
- 2: Abendsonnen-Tor
- 3: Mondtor
- 4: Sternentor
- 5: Aquädukt
- 6: Sultanspalast
- 7: Peraine-Tempel (Stadttempel)
- 8: Bethaus des Rastullah
- 9: Rondra-Tempel
- 10: Phex-Tempel
- 11: Karawanserei der Mada Basari
- 12: Garnison
- 13: Rahja-Tempel
- 14: Peraine-Tempel (Pilgertempel)

LEGENDE ELBURUM

- 1: Rosenbrücke
- 2: Esplanade des Friedens
- 3: Badehaus
- 4: Hafen
- 5: Efferd-Tempel
- 6: Rosengarten
- 7: Phex-Tempel
- 8: Mondkontor
- 9: Alte Stadtmauer
- 10: Peraine-Tempel
- 11: Sultanstor
- 12: Pfauenpalast
- 13: Haus der rettenden Hand
- 14: Hesinde-Tempel
- 15: Stele des ewigen Sieges









Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fanta-
sy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

LAND DER ERSTEN SONNE

REDAKTION: FRANK BARTELS & CHRIS GOSSE

Das Land der Ersten Sonne – das ist das Land östlich der Khômwüste und des
Raschtulswalls, die Wiege der aventurischen Zivilisation, ein Land mächtiger Städte
und fruchtbarer Äcker, ein Land der geheimnisvollen Dschinne und Fliegenden Teppiche,
der gewitzten Händler, geschickten Diebe und stolzen Krieger. Große Errungenschaften in
Alchimie, Rechenkunst, Sternkunde und Zauberei hat das Volk der Tulamiden hervorgebracht;
Khunchom und Fasar, Rashdul und Zorgan sind Zentren der Gelehrsamkeit und Wissenschaft
und Schmelztiegel verschiedener Kulturen.

Die Tulamiden blicken auf eine lange und ereignisreiche Geschichte zurück. Ihre
Vorfahren trieben Handel mit den Zwergen und bekämpften die Echsen, lange bevor
Mittelländer und Hjäldinger die Westküste Aventuriens erreichten. Sie führten das
Diamantene Sultanat zu prachtvoller Blüte und wurden schließlich von den 'Neuan-
kömmlingen' aus dem Westen schmachvoll unterworfen. Nach Jahrhunderten der Fremdherr-
schaft konnten die Tulamiden schließlich das Joch der Mittelländer abwerfen – doch statt eines
einigen Reiches existiert nun ein bunter Flickenteppich verschiedener Herrschaftsgebiete.
Mehr noch als alle Paläste und Ruinen künden die Märchen der Haimamudim von frühe-
ren Zeiten. Doch während für Bauern, Hirten und Handwerker diese Geschichten nur eine
wohl-tuende Abwechslung von der Arbeit darstellen, zieht die dahinter verborgene Weisheit
immer wieder Abenteuerer in ihren Bann – und auf die Suche nach der Wahrheit hinter den
Schleier ...

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur der tulamidischen
Regionen östlich von Khôm-Wüste und Raschtulswall und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet.
Zum Spielen in Aventurien werden an weitere Materialien nur die Basisregeln benötigt; Kenntnis der erweiterten
Regeln, der Geographia Aventurica und der Zoo-Botanica Aventurica ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Zweite, überarbeitete Auflage



www.ulisses-spiele.de

12010 PDF

Das Schwarze Auge

LAND DER
ERSTEN SONNE

ΜΗΑΠΑΔΙΣΤΑΝ,
ΑΡΑΠΙΕΝ, ΓΟΡΙΕΝ,
DER BALASH UND
THALUSIEN
IM JAHRE 1028 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN

ENTHÄLT FARBKARTEN
UND PLÄNE DER
REGIONEN

