

ACADEMIA LIMBOLOGICA publicat

Opus veritatis scientiæque

25. Ingerimm im 29. Götterlauf nach Hal
XLII. Ausgabe

Das Uralte Echsenreich

In zwei Teilen präsentiert sich diese fabulöse Abhandlung über das großteils in Vergessenheit geratene Reich der Echsen. Der erste Teil behandelt den Aufstieg, die Völker, die geographischen Details und die Kultur des Echsenreiches. Teil zwei wird uns in der nächsten Ausgabe des Opus ihre Götter und Kulte, ihre Magie, die Gesellschaftsstrukturen und den Untergang des Großreiches nahe bringen.

Der Aufstieg

Der Aufstieg des Echsenreiches geschah in starker Verbindung mit dem Aufstieg des Alten Drachen Pyrdacor. Über die Ursprünge des Echsenreiches, wie lange es existiert, wer es gründete, oder ob es sogar davor noch weitere echsische Hochkulturen gab, ist nichts bekannt. Vielleicht war das Echsenreich auch

Geographie

Aus der zwergischen Überlieferung wissen wir, dass der Yaquir die festgesetzte Grenze des Echsenreiches war. Alles südlich dieser Grenze gehörte mehr oder weniger fest zum Echsenreich. Fast das ganze Reich war bedeckt von tiefen Dschungeln, denn damals war auch das Gebiet der Khomwüste ein undurchdringlicher Regenwald. Nur im Land der Sonne, dem heutigen Aranien und Kalifat gab es auch Steppen und Wüsten. Dass Maraskan schon vor der Errichtung von Bastrabuns Bann von Echsen bewohnt war, ist stark anzunehmen. Große Städte erhoben sich aus den Dschungeln und die Ruinen, die man heute findet, sind nur ein schwacher Abglanz dessen, das einmal gewesen war. Hunderttausende Echsen sollen in der Hauptstadt des Echsenreiches

schon vor Pyrdacor vorhanden, vielleicht nicht. Aber erst unter der eisernen Herrschaft Pyrdacors wurde das Echsenreich bekannt.

Die Völker

Vier Völker der Echsen gleichen gab es, die im Echsenreich zusammenlebten:

Zuallererst das wohl am weitesten verbreitetste Volk, das allgemein hin als Sinnbild des Echsenmenschen steht: die **Achaz**, das ewige Volk. Sie stellen damals wie heute den Großteil der Echsenrasse. Wenige tausend leben wahrscheinlich noch verborgen in den Selemer Sümpfen, dem Regengebirge und ihrer geheimen Stadt Akraaal. Die Achaz bildeten unter den Echsenherrschern das einfache Volk. Jäger, Fischer, Handwerker und wohl auch Bauern waren und sind sie. Nur wenige erlernten das Kriegshandwerk und wurden dann als Hilfs- oder Ersatztruppen eingesetzt, den die echsenischen Armeen bildeten zu großen Teilen die **Marus** oder Wüt-Echsen. Der Kampf ist der einzige Sinn eines Marulebens, sie waren und sind die geborenen Kriegerrasse. Aufgeputscht mit Rauschmitteln werden sie zu kaum stoppbaren Kampfmaschinen. Es gibt wohl nur noch wenige dieser alligatorähnlichen Krieger, denn sie verrichteten schon immer einen hohen Blutzoll. Die wenigen lebenden verbergen sich im Innern Maraskans (alt: Marustan) und tun Dienst für die Skrechu. Viel berichtet wird von den **Ssrkhrsechim**, den schlangenleibigen und mächtigen Magiern. Sie waren Forscher,

gelebt haben: Zze Tha. Noch nicht einmal die Ruinen dieser einst so mächtigen Stadt konnte man lokalisieren, wahrscheinlich sind aber gar keine Ruinen erhalten. Inmitten der Khom, damals noch von Dschungeln bedeckt, soll sie gestanden haben. Hier stand auch der Thron und der Hort Pyrdacors. Doch als sich die Drachenkriege zu Ende neigten und die Ssrkhrsechim sahen, dass ihr Reich verloren sein würde, wenn Pyrdacor stürbe, da einten sie ihre Kräfte und sprachen das Ritual des Chrzzech'Aich. Mit diesem mächtigen Zauber, der wahrscheinlich einige tausend Blutopfer benötigte, entrissen die Echsenmagier die Dschungel Zze Thas dieser Welt und schleuderten sie in eine Globule, wo Zze Tha wahrscheinlich noch heute besteht. Nur wenige Ssrkhrsechim blieben in Aventurien um zu wachen. Eine andere große Stadt der Echsen war Yash'Hualay, auf dessen Ruinen Khunchom errichtet wurde. Hier war das Wissen der Ssrkhrsechim gesammelt, und Tausende bevölkerten die Straßen. Leider aber blieb äußerst wenig der Schätze Yash'Hualays bis heute erhalten. Was die Echsen nicht selbst retten konnten fiel entweder tulamidischen Plünderern oder den Magiermogulen in die Finger. Verborgen durch zwölf magische Siegel liegt heute Akraaal irgendwo in der Maraskankette. Akraaal ist ein recht junge Stadt, denn sie wurde erst nach der Errichtung Bastrabuns Bann erbaut. Nur wenigen Echsen ist der Standort Akraaals bekannt und für die Achaz in den Selemer Sümpfen ist die Existenz der Stadt

Magier, Ratgeber und manchmal wohl auch Priester des Echtenreiches. Im Kampf wogen sie Gold auf und waren von allen Feinden gefürchtet. Höchstens eine paar Dutzend gibt es noch von ihnen in den Tiefen Maraskans. Dort sollen auch die letzten lebenden

Leviatanim zu finden sein. Die Leviatanim oder Sultansechsen waren grausame Kämpfer: ihre Gestalt war die einer drei Schritt hohen Kröte, an ihren Gliedmaßen saßen Klauen, die jede Rüstung durchdrangen, in ihrem Maul blinkten abermillionen winzige Zähne, und zu aller Ärgernis waren die Leviatanim hochgradig magisch begabt. So fragt man sich, wie denn das Echtenreich fallen konnte, wo es doch die Leviatanim als Kämpfer besaß. Darauf gibt es gleich zwei Antworten: ad primum pflegten die Leviatanim große Rivalitäten untereinander und immer wieder kam es zu großen Kämpfen zwischen den Sultansechsen, die nur durch den Tod eines Kontrahenten entschieden werden konnten. So dezimierten die Leviatanim sich selbst. ad secundum hatten die Leviatanim, wie alle Echtenwesen, eine große Schwäche: die fast völlige Starrheit bei Kälte. Kein Wunder also, dass die Angriffe der ersten Tulamiden auf die Städte des Echtenreiches nur nachts durchgeführt wurden. Manche Haimamudim erzählen von diesen Kämpfen bei denen zwei Leviatanim, magisch durch die Kälte geschützt, als Torwächter fungierten. Weiterhin heißt es, dass sich viele Dutzend tulamidische Krieger auf die Bestien warfen und einen Heldentod starben,

ein Mythos.

Die einzige echtenische Stadt, in der noch heute Leben herrscht ist H'Rabaa, die Heilige Stadt. Früher war sie ein großer Pilgerort für die Anhänger H'Rangas, heute ist der Kult verboten, doch trotzdem werden die geschlossenen Tempel oft durch Achaz besucht.

Nur durch wenige Schriften bekannt und nie gesehen ist Shan't'rak, die Stadt der Spinnen. Irgendwo im Regengebirge liegt sie, verborgen unter Jahrhundertealten Baumriesen. Erzählungen vom Moha-Heiligtum, dem Tal des Kun-Kau-Pe, einer Riesenspinne, lassen Vermutungen zu, dass es sich hierbei in Wirklichkeit um Shan't'rak handelt.

Kultur

Das Echtenreich verdiente wahrlich den Titel einer Hochzivilisation. So spricht man von Tausenden goldenen Städten, mächtigen Krieger und großen Magiern. Die Echten erreichten schon vor Tausenden Jahren einen Kulturstand den wir bis heute wahrscheinlich nicht erreicht haben. Sie waren die Erfinder des Glases, die Erbauer von Pyramiden, die höher waren als die Türme Bosparans. Es heißt sie wären Meister der Mechanik gewesen, der Flaschenzug, das Rad und verschiedenes Pumpwerk werden ihnen zugeschrieben, wie auch viele mechanische Meisterwerke, die noch auf ihre Entdeckung warten. Nie hörte man von Uneinigkeiten oder Bürgerkriegen zwischen den verschiedenen Echtenvölkern, was aber weniger der Friedliebkeit der Echten, als der gestrengen

nur um sie **abzulenken**.

Herrschaft Pyrdacors zuzuschreiben
ist.

Rassul al-Scheik

Oh, verdammtes Schicksal!

Konntest du dir nicht ein anderes Opfer für meinen Weg suchen? Zwar lebe ich länger, als es andere für möglich halten würden, doch was für ein Leben? So habe ich vom Leichtsinn getrieben etwas getan, welches eigentlich den mächtigen Göttern vorbehaltenes Recht ist. Ich habe Leben geschaffen, indem ich zu Mitteln griff, die nicht nur unrecht, sondern auch unheilig waren. Vermutlich wird meine Seele für diese kurze unüberlegte Tat beim Namenlosen, oder bei den Herrschern der Niederhöllen für diesen Frevel landen, obwohl ich mein gesamtes anderes Leben damit verbrachte, den 12en zu dienen. Doch ich dachte dies sei die ärgste aller Strafen. Und wieder musste ich meinen Leichtsinn einsehen, denn es geschah, dass die Götter 100, vielleicht sogar 1000fach so hart urteilten. Denn von allen meinen Schätzen, seien es 1000e von Dukaten, verloren geglaubte Bücher, mächtige Artefakte, meine vielen Freunde, oder sei es auch mein Leben, meine Seele, nahmen sie den wertvollsten. Den so perfekten

Ich gehe den Weg, den keiner gehen kann,
mein Leben scheint des anderen länger,
doch zeigt's sich schlecht für einen Kenner,
gar grausam ohne Hoffnung für jedermann.

Durch Leichtsinn des Lebens
Element gehaucht,
was Recht den Göttern nicht erschien,
wird mein' Seel sich am End vor den 13ten knien,
doch die 12e denken es sei mehr gebracht,

drum wollen sie mein größt Schatz und Gut,
weder Gold, noch Heim, noch Buch,
nein, des Göttern ärgster Fluch,
er nimmt mein Weib der 12e Wut.

So zeigen sie nicht nur mehr Gnade,
daher sagt mein größter Sinn,
dass ich weder froh noch böse bin,
und das Gewissen ewig nage.

Melistor Enkara, sowohl

Diamanten, der die Dunkelheit aus
meinem Dasein mit seinem Licht
zurückschlug. Warum musste meine
Geliebte den Tod finden? Doch die
Überirdischen sind, so zeigt es sich
in dieser von Tränen genässten
Schrift, sind nicht nur weise,
schöpferisch und vollkommen gut.
Denn wenn es ihnen an Rache fehlt
handeln sie ohne Skrupel und
Mitleid. Aber ein gewisser Teil in
mir weiß, dass ich falsch denke,
während doch eine merkwürdige Art
von Fröhlichkeit in mir aufkommt,
da die Niederlage der 12e
unausweichlich ist. Ich hoffe ich
werde noch immer geliebt. Denn ich
werde noch in den Niederhöllen
lieben.

freischaffender, als auch trauernder
Magier

Publiziert von der [Academia Limbologica](#)
[Der Opus im Schwarzen Limbus](#)

Kontakte:

[Markus Penz](#) alias Sheddja

[Philipp Schumacher](#) alias Erilarion

Androstaal

[Clemens Schumacher](#) alias Achmed ibn

Mhukkadin al Ghunar

[Christoph Huber](#) alias Argelia von Kuslik

[Daniel Junker](#) alias Barius von Charypso

(21.11.1999)

**Eigene Artikel sind sehr
willkommen!**

* [Adresse für Artikel](#) (HTML,
DOC, Rein-Text, etc.)

& [Das Archiv des Opus](#),
[Opus-Archiv des Curriculum](#)
[Salamandris](#), [Archiv in Tymphons](#)
[Tanelorn](#)

Spielerverein der Freunde des Gepflegten Rollenspiels
Österreich